



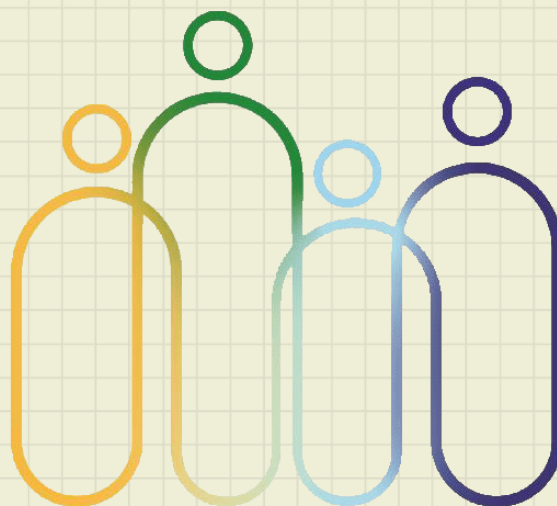
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MANUALE SEED

per l'apprendimento work-based basato sulla creatività

maggio 2023



Indice dei contenuti

1. Il progetto SEED: innovazione nell'apprendimento work-based	1
2. Confronto tra i sistemi WBL dei vari Paesi	2
3. Piattaforma Digitale SEED	3
3.1 Obiettivi e funzionalità	3
3.2 Utenti della piattaforma	4
3.3 Navigazione nella piattaforma SEED per le aziende	5
3.3.1 Registrazione dell'azienda	5
3.3.2 Creazione di una challenge	6
3.3.3 Accesso e navigazione nell'ambiente di apprendimento per le aziende	6
3.4 Navigazione nella piattaforma SEED per i tutor scolastici	7
3.4.1 Registrazione del tutor	7
3.4.2 Iscrizione a una challenge	7
3.4.3 Accesso e navigazione nell'ambiente di apprendimento per i tutor	8
3.5 Navigazione nella piattaforma SEED per gli studenti	8
3.5.1 Registrazione dello studente	8
3.5.2 Iscrizione a una challenge	9
3.5.3 Accesso e navigazione nell'ambiente di apprendimento per gli studenti	9
4 La metodologia SEED	10
4.1 Logica e caratteristiche della metodologia	10
4.2 Fasi e attività della metodologia	10
4.3 Fase 1: Introduzione	12
4.3.1 Definizione della sfida e caricamento sulla piattaforma SEED	12
4.3.2 Avvio del progetto	16
4.4 Fase 2: Project work	16
4.4.1 Empathize	16
4.4.2 Ideate	17
4.4.3 Implement	19
4.5 Fase 3: Revisione e valutazione finale	20
4.5.1 Evaluate	20
4.5.2 Finalize	22
5 SEED in pratica	23
5.1 Test del Toolkit SEED	23
5.2 Challenges sviluppate	23
5.3 Esperienza dei partecipanti	25
5.3.1 Sviluppo delle competenze	25
5.3.2 Esperienza dell'utente nell'ambiente digitale SEED	32
5.4 Prospettive future	34
Appendice 1. Esempio di attività di brainstorming per la generazione di idee in gruppo	38

Appendice 2. Esempio di attività di sketching in gruppo	39
Appendice 3. Esempio di modulo di valutazione del feedback per gli stakeholder esterni	40
Appendice 4. Schede di riepilogo delle Challenges SEED	42
Allegato I. L'apprendimento work-based learning in Italia, Slovenia, Spagna e Grecia	
Allegato II. Il percorso ideale SEED: Linee guida per l'ambiente di apprendimento digitale	
Allegato III. Linee guida: metodologie e processi creativi	

1. Il progetto SEED: innovazione nell'apprendimento work-based

Il progetto Seed "School/Enterprise Experiences go Digital" è un progetto Erasmus nel campo dell'istruzione e della formazione professionale. Il progetto è iniziato nel maggio 2021 con una durata complessiva di 24 mesi. L'obiettivo del progetto SEED è quello di innovare le esperienze di apprendimento work-based degli studenti e dei tutor europei utilizzando soluzioni digitali e metodologie basate sulla creatività. Il progetto è gestito da un consorzio che comprende 7 partner provenienti da Italia, Grecia, Slovenia e Spagna¹.

Il progetto è iniziato durante la prima ondata della pandemia COVID-19, quando i governi sono stati costretti a dedicare maggiore attenzione a un problema già esistente e ben noto a molti sistemi educativi europei. Infatti, nel 2019 il Center for European Policy Studies (CEPS) ha condotto un'analisi della preparazione all'apprendimento digitale dei sistemi educativi di tutta l'UE e il quadro emerso non era molto incoraggiante. In risposta, quando i decisori si sono resi conto che i sistemi educativi non erano in grado di affrontare il necessario passaggio da una struttura educativa completamente tradizionale a un apprendimento parzialmente digitale, sono stati compiuti molti sforzi per la digitalizzazione delle attività educative curricolari, ma meno attenzione è stata posta sulle "attività extracurricolari", come la cooperazione scuola-lavoro.

Le proposte esistenti sull'apprendimento work-based sono frammentarie e non sempre soddisfacenti. Per questo motivo, il progetto SEED propone una metodologia basata sulla creatività e una serie di strumenti digitali adattabili ai diversi sistemi educativi. La proposta SEED mira a sostenere gli studenti dell'UE nell'apprendimento del funzionamento delle aziende e, in tal modo, a coltivare le loro competenze tecniche e trasversali.

SEED mira ad adattare e sfruttare le metodologie esistenti basate sulla creatività (come, ad esempio, gli strumenti e i metodi del Design Thinking) per fornire soluzioni innovative pronte all'uso, sviluppate e testate a livello europeo, per le scuole superiori e professionali al fine di innovare l'apprendimento work-based e le attività extracurricolari anche a distanza.

I suoi obiettivi specifici comprendono:

1. Riconoscere l'importanza della creatività come competenza trasversale cruciale per gli studenti al fine di affrontare la crescente richiesta di innovazione in tutti i settori del mercato del lavoro e, in generale, migliorare la loro capacità di recupero;
2. Migliorare l'uso della "formazione duale" come pilastro fondamentale per un accesso più rapido e proficuo degli studenti al mercato del lavoro, con particolare attenzione all'uso di metodologie digitalizzate e basate sulla creatività per l'apprendimento work-based che possono creare vantaggi sia per le istituzioni educative che per le aziende;
3. Dotare le scuole di formazione professionale e le scuole superiori di secondo grado delle competenze e delle soluzioni digitali necessarie per gestire esperienze di formazione duale a distanza guidate da metodi basati sulla creatività (pensiero creativo, design thinking, ecc.);

¹ For more information visit <https://seedforfuture.eu/>

4. Contribuire al potenziamento delle politiche educative dell'UE testando e fornendo soluzioni digitali e basate sulla creatività, in linea con EPALE, per consentire alle istituzioni educative europee di continuare a offrire una "formazione duale" e mantenere relazioni proficue con le aziende.

Per questi motivi, il progetto è partito dall'analisi del quadro e delle pratiche di work-based learning dei paesi dell'UE coinvolti e delle soluzioni digitali pronte per essere sfruttate per creare una metodologia SEED su misura e una piattaforma online per l'apprendimento basato sul lavoro.

2. Confronto tra i sistemi WBL dei vari Paesi

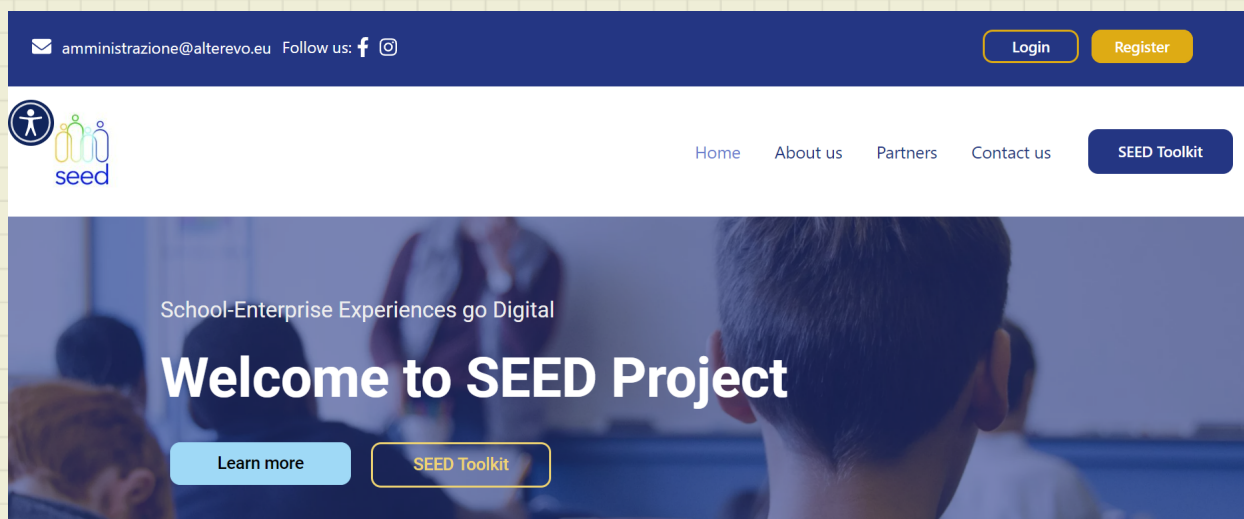
L'apprendimento basato sul lavoro (Work based learning, WBL) comporta l'apprendimento tramite il lavoro in un ambiente di lavoro reale al fine di sviluppare competenze tecniche, accademiche e professionali. Il WBL è parte integrante del sistema educativo in molti paesi industrializzati. La pandemia di COVID-19 ha interrotto significativamente e creato sfide per le attività di WBL, soprattutto nei contesti in cui queste attività devono avvenire di persona. Di conseguenza, molti stage e attività di WBL in ambienti di lavoro reali sono stati sospesi. Il quadro del WBL tra i paesi deve quindi integrare strumenti digitali per garantire la continuità dell'apprendimento a distanza.

In quattro paesi che fanno parte del progetto "School Enterprise Experiences Go Digital" (SEED): Italia, Slovenia, Spagna e Grecia, i tutor interni (della scuola) sono responsabili del monitoraggio e della certificazione delle attività di WBL degli studenti e hanno una serie di compiti regolamentati dalle leggi nazionali. Alcuni paesi (come Italia e Slovenia) hanno anche comitati interni nelle scuole dedicati al WBL. In alcuni paesi (ad esempio Italia e Slovenia) è anche possibile per gli studenti svolgere attività di WBL all'interno delle scuole stesse, che possono fungere da istituzioni ospitanti.

Considerando le somiglianze e le differenze sopra menzionate, le attività di WBL svolte tramite strumenti digitali tra i paesi pongono sfide distintive e devono essere supportate da una metodologia e una piattaforma flessibili che possano essere adattate e utilizzate in modi diversi in base alle esigenze e alle normative di ciascun paese. Nella sezione successiva, presentiamo la proposta del progetto SEED riguardo alla piattaforma digitale mirata a sostenere le attività di WBL digitali, così come la metodologia proposta dal progetto SEED. Questo kit di strumenti (piattaforma e metodologia) è rivolto a insegnanti, tutor e mentor coinvolti in esperienze di apprendimento basate sul lavoro. È particolarmente adatto per le attività di WBL basate su metodi incentrati sulla creatività. **Sebbene il kit di strumenti sia stato progettato per adattarsi a un ambiente di WBL digitale completamente online, le attività possono essere completamente svolte anche di persona, nonché utilizzando una combinazione di attività digitali e in presenza.**

3. Piattaforma Digitale SEED

La Piattaforma digitale SEED è uno strumento digitale che collega e consente il lavoro congiunto tra i tre principali stakeholder del progetto SEED: 1) le aziende che vogliono che gli studenti svolgano attività di WBL presso di loro; 2) le scuole che devono offrire attività di WBL come parte del curriculum degli studenti; 3) gli studenti che possono completare le attività di WBL a distanza e attraverso strumenti e metodi digitali. In questa sezione illustriamo gli obiettivi e le caratteristiche principali della piattaforma e spieghiamo come può supportare le attività di WBL per i diversi stakeholder. La Piattaforma digitale SEED è accessibile al seguente link: <https://seedforfuture.eu/>.



3.1 Obiettivi e funzionalità

La metodologia SEED e la piattaforma digitale di supporto sono state sviluppate per includere il learning by doing e per avere una componente collaborativa oltre che educativa. Gli obiettivi principali della piattaforma sono:

1. Fornire una connessione tra i diversi soggetti coinvolti
2. Offrire contenuti e metodi di apprendimento di diverso tipo: sia specifici per la disciplina, sia per la risoluzione di problemi e le competenze legate al lavoro di gruppo.
3. Consentire alle aziende di pubblicare, rivedere e assegnare sfide agli studenti e di esaminare il loro lavoro.
4. Consentire agli insegnanti di monitorare, coordinare e valutare il lavoro degli studenti.
5. Consentire il lavoro di progetto tra studenti della stessa classe o scuola, studenti di scuole diverse dello stesso territorio e studenti di scuole diverse in luoghi geografici diversi.
6. Consentire il monitoraggio, la valutazione e la certificazione delle attività da parte di diversi soggetti (scuole, aziende, studenti).

Ogni utente della Piattaforma ha una dashboard (o interfaccia) personalizzata in base al gruppo stakeholder di appartenenza. Gli utenti possono **creare un profilo** e accedere alla Piattaforma attraverso una **pagina di login dedicata**.

Le aziende collaborano con gli studenti e le loro scuole creando e pubblicando un progetto, che verrà definito "**Challenge**" (sfida). Per Challenge si intende un progetto (creativo o tecnico) su cui un'azienda vorrebbe che gli studenti lavorassero entro un periodo di tempo definito. L'ispirazione per una "Challenge" può essere un problema o un'opportunità che l'azienda sta affrontando o che vorrebbe esplorare. Ogni Challenge comprende 6 diverse fasi ispirate alla metodologia del Design Thinking (Brown, 2008).² Le fasi sono:

- **Introduction**
- **Empathize**
- **Ideate**
- **Implement**
- **Evaluate**
- **Finalize**

Affinché una Challenge sia risolta, tutte le fasi devono essere completate. La soluzione finale della Challenge sarà valutata dalle aziende e dai loro mentor.

3.2 Utenti della piattaforma

I tre principali utenti del Progetto SEED sono:

- **Aziende:** Le aziende con i loro mentor sono responsabili della creazione di Challenge reali che devono essere risolte dagli studenti assistiti dai loro tutor.
- **Scuole:** le scuole, con i loro tutor, mostrano interesse per le Challenge - incentrate sulla creazione di soluzioni innovative pronte all'uso - per risolverle insieme ai loro studenti. Successivamente, assegnano la Challenge ai loro studenti.
- **Studenti:** si iscrivono alle Challenge e devono risolverle utilizzando metodi basati sulla creatività. Se hanno bisogno di aiuto, i tutor scolastici li assisteranno utilizzando gli strumenti TIC forniti dalla piattaforma.

La piattaforma collaborativa SEED è dedicata al potenziamento dell'istruzione professionale e delle scuole superiori con le competenze e le soluzioni digitali necessarie per gestire esperienze di formazione a distanza basate su metodologie creative. Attraverso una grande varietà di sfide diverse, gli studenti otterranno un accesso più rapido e proficuo al mercato del lavoro, soprattutto fornendo soluzioni innovative per le istituzioni e le metodologie educative. Grazie a questa piattaforma, le competenze che gli studenti acquisiranno attraverso le diverse Challenge li aiuteranno a migliorare le loro prestazioni nella loro prossima vita professionale.

²Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84. Please also visit: <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>

Attraverso l'ambiente di apprendimento del progetto, gli studenti riconosceranno l'importanza della creatività come abilità trasversale cruciale, che li aiuterà ad affrontare meglio la crescente richiesta di innovazione in tutti i settori del mercato del lavoro. In generale, capiranno e impareranno meglio come utilizzare gli strumenti digitali e le metodologie creative e come migliorare la resilienza, dal momento che l'OCSE ha dichiarato che "la creatività e il pensiero critico sono competenze chiave per economie e società complesse, globalizzate e sempre più digitalizzate".

La piattaforma si basa su tre pilastri che abbracciano aziende, scuole e studenti:

- **Community:** accedendo a questo modulo, gli stakeholder hanno la possibilità di sfogliare i progetti (Challenge proposte dalle aziende), selezionare i progetti a cui sono interessati e connettersi con le scuole o le aziende che potrebbero lavorare su quei progetti.
- **Toolkit:** gli stakeholder hanno accesso a una libreria di contenuti didattici relativi ai metodi basati sulla creatività da utilizzare durante il WBL. Questo include, ad esempio, schede informative e contenuti video sui metodi e linee guida su come e quando utilizzare ciascun metodo.
- **Ambiente di apprendimento digitale:** le parti interessate possono lavorare insieme e sfruttare al meglio l'esperienza del WBL digitale. Questo modulo consente di avviare i progetti e di svilupparli utilizzando la metodologia SEED. Ogni sottosezione rappresenta una fase della metodologia e gli studenti possono indicare quando ogni fase è stata completata, quando i materiali pertinenti sono stati caricati sulla piattaforma e quando sono pronti a passare alla fase successiva.

Dopo aver completato ogni Challenge, tutti i protagonisti riceveranno una certificazione per la loro partecipazione. Tutte le parti interessate devono cooperare e lavorare insieme per raggiungere gli obiettivi del progetto. Le soluzioni creative e innovative sviluppate come risultato di questa cooperazione rappresenteranno un ottimo punto di partenza per gli studenti per entrare in contatto con il mondo professionale, e serviranno come progetti concreti che le aziende potranno decidere di implementare in una fase successiva.

3.3 Navigazione nella piattaforma SEED per le aziende

3.3.1 Registrazione dell'azienda

L'azienda può registrarsi alla piattaforma attraverso questo link:

<https://seedforfuture.eu/registration/>

I dati richiesti che un'azienda deve inserire sono:

- Nome dell'azienda
- Settore
- Sito web
- Email utente
- Nome utente
- Password (con conferma)

3.3.2 Creazione di una challenge

Dopo essersi registrate con successo, le aziende sono tenute a impostare/creare le Challenge. Dal menu della barra superiore, le aziende selezionano l'opzione "Invia una Challenge". Quando un'azienda entra nella [pagina di invio della challenge](#), l'utente troverà un modulo di invio in due formati diversi (pdf e doc). Le aziende possono scaricare il modulo, lavorare sulla Challenge e poi trasferirla nel modulo di presentazione della piattaforma. Quando un'azienda invia una Challenge, questa passa in stato di attesa e sarà approvata dagli amministratori del progetto SEED solo se la Challenge soddisfa i criteri generali della Challenge. Quando una Challenge viene approvata, viene pubblicata sul sito web SEED "**Bacheca delle Challenges**" (accessibile agli utenti registrati). Quando una scuola mostra interesse per una Challenge, un'e-mail informerà l'azienda dell'interesse e gli amministratori effettueranno l'abbinamento tra il mentor aziendale e il tutor scolastico.

Dopo essersi registrate con successo, le aziende hanno la possibilità di **seguire il processo di iscrizione relativo alla loro challenge**. Dal menu della barra superiore le aziende selezionano l'opzione "Tutte le challenges". Quindi selezionano la challenge creata e si iscrivono. Una volta selezionata la challenge, si aprirà l'ambiente di apprendimento della challenge e nella parte destra gli studenti potranno premere il pulsante "**Iscriviti**".

3.3.3 Accesso e navigazione nell'ambiente di apprendimento per le aziende

Quando le aziende si iscrivono a una Challenge, vengono automaticamente reindirizzate all'**ambiente di apprendimento digitale**. Quando le aziende entrano nell'ambiente di apprendimento, possono trovare:

- A sinistra, il curriculum con le sezioni della Challenge.
- Al centro, lo spazio di apprendimento principale che contiene testi, video, quiz, infografiche, immagini ecc.

Il primo passo per un'azienda è la compilazione dei moduli di valutazione. Esiste un **modulo di pre-valutazione** e un **modulo di post-valutazione** alla fine della Challenge (entrambi obbligatori). Ogni sfida prevede 6 diverse fasi da completare. Le fasi sono:

- Introduction
- Empathize
- Ideate
- Implement
- Evaluate
- Finalize

Ogni sezione comprende una barra laterale con gli strumenti di collaborazione che gli studenti sono incoraggiati a utilizzare per dare soluzioni alla Challenge. **Alla fine delle 4 fasi centrali** (Empathize, Ideate, Implement, Evaluate) c'è un **compito obbligatorio** da completare.

3.4 Navigazione nella piattaforma SEED per i tutor scolastici

3.4.1 Registrazione del tutor

I tutor (o instructor) si registrano alla piattaforma attraverso questo link:

<https://seedforfuture.eu/registration/>

I dati richiesti che un tutor scolastico deve inserire sono:

- Nome
- Cognome
- Area di insegnamento / Materie
- Scuola
- Email utente
- Nome utente
- Password (con conferma)

3.4.2 Iscrizione a una challenge

Dopo essersi registrati, i tutor possono mostrare interesse per una challenge. Dal menu della barra superiore, i tutor selezionano l'opzione "**Trova una challenge**".

Quando un tutor entra in una challenge, troverà un modulo "**Interesse per la Challenge**", che dovrà compilare per mostrare interesse per una challenge. Una volta inviato il modulo, gli amministratori della piattaforma effettueranno l'abbinamento tra le aziende e le scuole, che saranno successivamente informate via e-mail. Dopo l'invio del modulo di interesse, gli amministratori della piattaforma di progetto attivano l'ambiente di apprendimento.

Dopo aver mostrato interesse per una challenge, i tutor possono modificare i dettagli della challenge in base ai metodi basati sulla creatività che hanno selezionato. Quando i tutor hanno i permessi di "co-instructor" per una challenge, potranno modificarla con l'editor di frontend. L'editor di frontend si trova sotto l'opzione "La mia Challenge" nel menu della barra superiore.

Selezionando il "**Frontend Editor**", il tutor ha la possibilità di vedere solo le challenge a cui è assegnato come co-instructor. Una volta selezionata la challenge da modificare, si apre il "Pannello frontend" per modificare la challenge. Il pannello frontend comprende:

- Il menu del pannello con 3 opzioni: Generale, Curriculum e Impostazioni
- Il Layout della Challenge (Curriculum) sul lato sinistro, dove il tutor seleziona le sezioni della challenge per modificarle.
- Il "pannello di modifica", dove il tutor può modificare il contenuto principale della Challenge in ogni sezione e modulo.

Quando il contenuto è pronto, l'istruttore deve solo premere il pulsante "aggiorna".

I tutor che sanno gestire un sito web WordPress possono modificare una challenge accedendo alla [dashboard di WordPress](#) per modificare la sfida come co-instructor. Dalla dashboard, il tutor seleziona la challenge e scorre verso il basso per controllare il Curriculum. Nel curriculum, l'istruttore fa clic sull'opzione di modifica (icona della matita) per modificare la sezione con Elementor. Dopodiché, i tutor hanno la possibilità di nascondere e togliere le sezioni che vogliono mantenere e modificarle. I passi che i tutor devono seguire sono:

- Fare clic sui puntini nella sezione "**modifica sezione**":
- Dal menu sinistro di Elementor, fare clic sulla scheda "**avanzate**".
- Dalla scheda "**avanzate**" selezionare "**responsive**" e da "**visibilità**" fare clic sul selettore da "**mostra**" a "**nascondi**".

Quando i tutor finalizzano la **challenge**, devono ricordare di salvare (**aggiornare**) **tutte le modifiche** apportate alle sezioni. Infine, ma non meno importante, gli istruttori inviano il link finale della challenge ai loro studenti per l'iscrizione.

3.4.3 Accesso e navigazione nell'ambiente di apprendimento per i tutor

Quando i tutor accedono all'ambiente di apprendimento digitale, possono trovare:

- A sinistra, il curriculum con le sezioni della Challenge.
- Al centro, lo spazio di apprendimento principale che contiene testi, video, quiz, infografiche, immagini ecc.

Il primo passo per un tutor è la compilazione dei moduli di autovalutazione. Esiste un **modulo di pre-valutazione** e un **modulo di post-valutazione** alla fine della Challenge (entrambi obbligatori). Ogni sfida prevede 6 diverse fasi da completare. Le fasi sono:

- Introduction
- Empathize
- Ideate
- Implement
- Evaluate
- Finalize

Alla fine delle 4 fasi centrali (Empathize, Ideate, Implement, Evaluate) c'è un compito obbligatorio da completare. Ogni sezione comprende una barra laterale con gli strumenti di collaborazione che gli studenti sono incoraggiati a utilizzare per dare soluzioni alla Challenge.

3.5 Navigazione nella piattaforma SEED per gli studenti

3.5.1 Registrazione dello studente

Gli studenti devono registrarsi prima di poter navigare nella piattaforma SEED. Come studenti bisogna registrarsi alla piattaforma attraverso questo link: <https://seedforfuture.eu/registration/>

I dati richiesti che uno studente deve inserire sono:

- Nome
- Cognome
- Scuola
- Email utente
- Nome utente
- Password (con conferma)

3.5.2 Iscrizione a una challenge

Dopo essersi registrati con successo, gli studenti riceveranno dai loro tutor il link alla sfida a cui devono iscriversi. Altrimenti, gli studenti possono iscriversi alla sfida da soli, selezionando dal menu della barra superiore l'opzione "Tutte le Challenges". Quindi selezioneranno la challenge creata dal tutor e si iscriveranno. Selezionando la challenge, si aprirà l'ambiente di apprendimento della challenge e nella parte destra gli studenti potranno premere il pulsante "**Iscriviti**".

Quando lo studente si iscrive a una sfida, viene automaticamente reindirizzato all'**ambiente di apprendimento digitale**.

3.5.3 Accesso e navigazione nell'ambiente di apprendimento per gli studenti

Quando gli studenti entrano nell'ambiente di apprendimento, possono trovare:

- A sinistra il curriculum con le sezioni della challenge
- Al centro lo spazio di apprendimento principale che contiene testi, video, quiz, infografiche, immagini ecc.

Quando gli studenti completano una sezione, premono "Avanti", che si trova in basso a destra. In alto a destra c'è un pulsante di fuga "X" che gli studenti possono usare per uscire dal processo.

Il primo passo per uno studente è completare i moduli di autovalutazione. C'è un **modulo di pre-valutazione** e un **modulo di post-valutazione** alla fine della challenge (entrambi obbligatori).

Come già detto, ogni challenge prevede delle fasi da completare. Le fasi sono:

- Introduction
- Empathize
- Ideate
- Implement
- Evaluate
- Finalize

Alla fine delle 4 fasi centrali (Empathize, Ideate, Implement, Evaluate) c'è un compito obbligatorio da completare. Ogni sezione include anche una barra laterale con gli strumenti di collaborazione che gli studenti sono incoraggiati a utilizzare per fornire soluzioni alla challenge.

Al termine della challenge, le soluzioni fornite saranno valutate dalle aziende e dai loro mentor. Inoltre, quando gli studenti completano tutte le fasi di una challenge, ricevono una certificazione di completamento.

La **guida all'uso della Piattaforma SEED** per aziende, insegnanti e studenti è allegata al presente documento (vedi **Allegato II**).

4 La metodologia SEED

In questa sezione presentiamo una serie di metodi e strumenti che servono come base per la Metodologia SEED, nata per favorire l'apprendimento durante il WBL e il completamento di attività abilitate dal digitale che possono servire come parte della loro esperienza WBL. La metodologia si basa sul design thinking (Brown, 2008) e su altri metodi creativi ed è stata sviluppata a partire dai metodi utilizzati nei Contamination Labs dell'Università Ca' Foscari di Venezia. **La proposta SEED è stata progettata per essere inserita nei sistemi comunitari di work-based learning o per essere utilizzata dalle scuole come progetto speciale in contesti in cui ciò non sarebbe possibile.**

4.1 Logica e caratteristiche della metodologia

Poiché le modalità di funzionamento del WBL nei diversi Paesi sono diverse, la metodologia deve essere adattabile ai vari contesti istituzionali. Gli aspetti principali che sono stati considerati nello sviluppo della metodologia sono:

- I metodi dovrebbero essere supportati da una piattaforma digitale e comportare attività che possono essere svolte (anche) in un ambiente digitale.
- Gli studenti dovrebbero lavorare in gruppo e secondo una sfida proposta da un'azienda.
- I moduli, i metodi e le attività di apprendimento devono essere flessibili e applicabili a diversi contesti e settori.
- Tutte le attività di formazione che includono l'uso degli strumenti e dei metodi devono svolgersi sulla piattaforma digitale SEED.
- Per ogni fase del processo, la piattaforma dovrebbe suggerire i metodi appropriati da utilizzare e fornire linee guida su come utilizzare tali metodi.

Come già detto, i tre principali stakeholder della metodologia sono gli **studenti**, i **tutor** scolastici (insegnanti) e le **aziende**. Ognuno di loro ha esigenze diverse che devono essere prese in considerazione sia nei metodi proposti sia nella piattaforma digitale che li supporta. La metodologia supporta le aziende che propongono progetti per il WBL, gli insegnanti rivedono e assegnano i progetti e valutano i progressi degli studenti, e gli studenti imparano diversi metodi.

4.2 Fasi e attività della metodologia

La metodologia SEED si sviluppa lungo quattro fasi principali ed è basata su metodi di design thinking. Le fasi sono:

1. Preparazione e lancio del progetto (Introduction)

2. Conoscenza dell'azienda e del progetto proposto (Empathize)
3. Generare idee per affrontare il progetto proposto (Ideate)
4. Selezionare e implementare idee (Implement)
5. Valutare il progetto e i risultati dell'apprendimento (Evaluate e Finalize)

Nella fase di **Introduzione**, le aziende creano una Challenge (cioè un progetto per gli studenti da svolgere come parte delle loro attività di WBL) attraverso la piattaforma SEED e si mettono in contatto con scuole e studenti interessati a lavorare sulla sfida proposta. Le aziende sono partner fondamentali per coinvolgersi nella progettazione e realizzazione delle attività di WBL. Nel contesto del progetto SEED, le aziende creano opportunità per gli studenti di imparare e applicare competenze e forniscono mentor per supervisionare il lavoro degli studenti. Inoltre, possono contribuire a identificare le competenze chiave necessarie nei mercati del lavoro per lo sviluppo del curriculum. Gli insegnanti possono modificare le Challenge e selezionare i metodi creativi che gli studenti utilizzeranno mentre lavorano sulla Challenge nelle diverse fasi.

Nella fase **Empathize**, gli studenti utilizzano metodi creativi per iniziare attività di team building e familiarizzare con l'azienda con cui stanno lavorando. Nella fase **Ideate**, gli studenti imparano come utilizzare tecniche di brainstorming per analizzare le sfide e proporre possibili soluzioni. Nella fase **Implement**, gli studenti imparano come selezionare idee e creare prototipi (virtuali o fisici) della loro soluzione proposta. Nella fase **Evaluate**, gli studenti raccolgono feedback dagli stakeholder che possono valutare il loro lavoro e il risultato che hanno creato e di ciò che hanno imparato lungo il percorso. L'output del lavoro degli studenti può essere inviato attraverso la piattaforma SEED alla fine di ogni fase.

Ogni fase ha obiettivi e risultati attesi diversi e, pertanto, presenta metodi diversi. Tuttavia, le fasi di Empathize, Ideate e Implement seguono tutte lo stesso percorso:

- Gli studenti vengono introdotti agli obiettivi di ogni fase e ai metodi che saranno utilizzati.
- Gli studenti ottengono accesso alle linee guida su come e quando utilizzare i metodi creativi proposti.
- Alla fine di ogni fase, gli studenti possono caricare i risultati delle loro attività sulla piattaforma.
- Quando tutte le attività vengono contrassegnate come completate e i risultati sono stati caricati, gli studenti possono passare alla fase successiva.
- Alla fine del set completo di attività e quando tutti i risultati sono stati caricati, gli studenti possono concludere il progetto e fornire la loro valutazione dell'esperienza di apprendimento, mentre i tutor possono procedere con la valutazione.

Ad ogni fase del processo, gli studenti progrediscono attraverso l'attività sviluppando artefatti che alla fine saranno raccolti in un portfolio di risultati digitali conservati sulla piattaforma. Di conseguenza, i portfolio degli studenti riflettono le attività che hanno completato attraverso la piattaforma e servono come mezzo per verificare il loro apprendimento. Oltre ai modelli e alle linee guida integrati nella piattaforma, anche il Design Kit di IDEO (<https://www.designkit.org/methods#filter>) fornisce strumenti pratici e spiegazioni su diversi metodi e strumenti che possono essere utilizzati in ogni fase del processo, alcuni dei quali sono stati integrati nella metodologia proposta da SEED.

4.3 Fase 1: Introduzione

4.3.1 Definizione della sfida e caricamento sulla piattaforma SEED

L'obiettivo principale di questa fase è consentire alle aziende di proporre progetti su cui desiderano che gli studenti lavorino attraverso la piattaforma e permettere agli insegnanti di sfogliare i progetti e selezionare quelli su cui desiderano che i loro studenti lavorino. Il processo inizia quando le aziende si registrano sulla piattaforma e iniziano a creare una sfida di progetto (Challenge). Una Challenge è un progetto (creativo o tecnico) su cui un'azienda vorrebbe che gli studenti lavorassero entro un periodo di tempo definito. Articolando una Challenge, sia l'azienda che gli studenti definiscono il campo di azione per il progetto³.

Le Challenges possono essere ampie o specifiche e possono concentrarsi su diversi aspetti, tra cui (ma non solo):

- Trovare soluzioni innovative a un problema o una questione che l'azienda sta affrontando o potrebbe affrontare
- Sviluppare una nuova proposta su un tema definito (ad esempio, sostenibilità, innovazione digitale, ecc.)
- Sviluppare un prodotto o servizio specifico
- Migliorare prodotti o servizi esistenti

Le Challenges possono essere proposte da diverse tipologie di aziende. Tuttavia, quando si pensa alla Challenge che un'azienda desidera proporre, dovrebbero essere considerati diversi aspetti, tra cui:

- Gli esiti attesi: i progetti dovrebbero essere realizzabili per gli studenti, considerando la quantità di tempo e risorse disponibili e l'ambito delle loro competenze
- Il periodo di tempo entro il quale l'azienda si aspetta che gli studenti sviluppino il progetto (sfide più complesse possono richiedere più tempo per essere sviluppate, il che potrebbe non essere coerente con le normative di WBL in alcuni paesi o per alcuni tipi di scuole)
- Il tipo di competenze necessarie per sviluppare il progetto: per mantenere gli studenti motivati e massimizzare l'apprendimento, è importante considerare la coerenza tra il progetto proposto e le competenze che gli studenti possono offrire
- Il livello di supporto che ogni azienda sarà in grado di fornire agli studenti (ad esempio, in termini di numero di tutor o ore di supporto)

Per definire una Challenge, le aziende possono utilizzare una guida passo passo adattata dal kit di progettazione IDEO. Il processo può essere completato senza l'aiuto di un facilitatore esterno, ma consigliamo che gli insegnanti e i mentor aziendali lavorino insieme nel processo di definizione della Challenge per garantire che il progetto finale sia adatto agli studenti. La pagina seguente fornisce un'introduzione per le aziende per presentare una Challenge.

³ <https://www.designkit.org/methods/frame-your-design-challenge>

Submit a Challenge

Fill in the form to submit your challenge

Thank you for your interest in the SEED project. This form is aimed at identifying a project (which we will refer to as a "Challenge"), your company could propose to students to work on.

By "Challenge" we mean a (creative or technical) project a company would like students to work on within a defined time-period. The inspiration for a "Challenge" can be a problem or an opportunity the company is currently facing or would like to explore.

We kindly ask you to reply to the set of questions below to the best of your ability/knowledge. This will help both you and the schools to identify a suitable group of students to work on your Challenge. You can download the submission questions form by clicking the button.

Please take into account that saving incomplete drafts of this form is not possible. Therefore, please make sure that you have enough time and information to complete the form in full. In case you need a template of the form, please download it by clicking on the link below.

[Download the form \(.pdf\)](#)

[Download the form \(.doc\)](#)

Le domande guida nell'applicazione sono suddivise in tre gruppi principali: 1) dettagli anagrafici; 2) ambito del progetto; 3) aspettative e vincoli sullo sviluppo del progetto. Le domande specifiche nel modulo di candidatura includono:

1. Titolo della Challenge: Aggiungete un titolo per la vostra Challenge. Vi consigliamo di definire un titolo per la vostra Challenge dopo aver risposto alle altre domande del modulo.
2. Nome dell'azienda: Aggiungete il nome della tua azienda
3. Paese (Selezionate un'opzione): Grecia | Italia | Spagna | Slovenia | Altro paese UE (specificare)
4. Settore economico (Selezionate una o più opzioni):
 - Agricoltura e altri settori primari
 - Industria e costruzioni
 - Settore culturale e creativo
 - Tecnologia digitale
 - Trasporti e distribuzione
 - Turismo, ristorazione, ospitalità
 - Assicurazioni e banche, commercio al dettaglio
 - Servizi sanitari
 - Servizi legali
 - Istruzione
 - Pubblica amministrazione
 - Altro
5. Persona di contatto - Nome e cognome: Aggiungete i dati della persona di contatto
6. Indirizzo email: Indirizzo e-mail della persona di contatto
7. Sito web dell'azienda
8. Settore della Challenge (Selezionate tutte le opzioni applicabili. Considerate che il settore della vostra Challenge può essere lo stesso del settore primario in cui opera la vostra azienda o un settore diverso):

- Agricoltura e altri settori primari
 - Industria e costruzioni
 - Settore culturale e creativo
 - Tecnologia digitale
 - Trasporti e distribuzione
 - Turismo, ristorazione, ospitalità
 - Assicurazioni e banche, commercio al dettaglio
 - Servizi sanitari
 - Servizi legali
 - Istruzione
 - Pubblica amministrazione
 - Altro
9. Pensate al vostro attuale lavoro e alla vostra azienda. Provate a riflettere su un problema che state cercando di risolvere o un'opportunità che vorreste sfruttare. Cercate di identificare un problema o un'opportunità che la vostra azienda sta affrontando e su cui vorreste raccogliere idee e spunti dagli studenti e riassumetelo in circa 3 frasi. Può trattarsi di una sfida specifica o di un tema che vorreste esplorare e che ritenete rilevante per la vostra strategia
10. Perché pensate che la vostra azienda stia affrontando questo particolare problema o voglia sfruttare questa particolare opportunità?
11. Informazioni a supporto dell'esistenza di questo problema / sfida (incluse dati rilevanti / fatti / esperienze)
12. Quali competenze pensate siano necessarie per risolvere il problema/sfida che avete identificato? Selezionate tutte le opzioni applicabili:
- Ricerca di informazioni e dati (navigare, ricercare, filtrare, valutare e gestire dati, informazioni e i contenuti digitali)
 - Comunicazione e collaborazione (interagire, condividere, collaborare con gli altri attraverso le tecnologie digitali)
 - Creazione di contenuti digitali (sviluppare contenuti digitali)
 - Risolvere problemi (risolvere problemi tecnici e utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)
 - Empatia (comprensione delle emozioni, delle esperienze e dei valori di un'altra persona e saper dare risposte appropriate)
 - Comunicazione (utilizzo di strategie di comunicazione pertinenti, di codici e strumenti specifici a seconda del contesto e del contenuto)
 - Collaborazione (impegno in attività di gruppo e lavoro di squadra in cui si riconoscono e rispettano gli altri)
 - Pensiero critico (capacità di valutare informazioni e argomenti per sostenere conclusioni motivate e sviluppare soluzioni innovative)
 - Riconoscere le opportunità (usare la propria immaginazione e abilità per trovare opportunità e creare valore)
 - Creatività (sviluppare idee creative e propositive)
 - Dare valore alle idee (sfruttare al meglio idee e opportunità)
 - Pensiero etico e sostenibile (valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni)
 - Motivazione e perseveranza (concentrarsi e non rinunciare)

- Mobilitare gli altri (ispirare, entusiasmare e coinvolgere gli altri)
 - Pianificazione e gestione (elencare le priorità, organizzarsi)
 - Altro (conoscenze e competenze specifiche legate al tipo di lavoro): _____
13. Quali risultati o impatti vi aspettate di vedere da questo progetto? Identificate almeno un obiettivo per questo progetto che vorreste vedere realizzato.
14. Disponibilità dell'azienda: Indicate quando il mentor aziendale sarà disponibile per assistere lo sviluppo del progetto.
15. Desiderate coinvolgere scuole/studenti internazionali nello sviluppo del progetto?
- Sì, mi piacerebbe rendere questo un progetto internazionale
 - No, vorrei che questo resti un progetto locale
16. Panoramica della sfida: Aggiungete un breve riepilogo della sfida
17. Immagine in evidenza: Caricate un'immagine in evidenza per la vostra Challenge (dimensione massima: 1 MB)
18. Numero massimo di studenti: Quanti gruppi di studenti puoi gestire per supportare questa sfida?
- 1
 - 2
 - 3
 - più di 3
19. Scadenza per l'espressione di interesse: Le candidature delle scuole saranno aperte fino al
20. Consenso GDPR: Acconsento al trattamento dei dati personali che ho fornito e dichiaro il mio accordo con le normative sulla protezione dei dati nella dichiarazione sulla privacy dei dati.

Il modulo si conclude con un campo "stato della Challenge" che indica se la sfida è stata approvata o è in fase di revisione da parte degli amministratori del progetto SEED.

Un esempio di come applicare questo metodo allo sviluppo di una Challenge potrebbe essere quello di una compagnia di trasporti il cui principale business è portare le persone ad eventi e viaggi a livello regionale, nazionale e internazionale. L'azienda vorrebbe ottenere idee fresche dagli studenti su modi per far crescere il loro business e argomenti da considerare quando progettano la loro strategia per i prossimi 5 anni. Potrebbero coinvolgere gli studenti nello sviluppo di alcune di queste idee tramite un project work.

L'azienda potrebbe iniziare pensando a un problema che stanno affrontando, ad esempio il fatto che i clienti più giovani chiedono preventivi per portarli alle feste, ma molto spesso non confermano il servizio. Potrebbero quindi identificare tre possibili ragioni per questo: 1) I giovani adulti hanno limitate possibilità di spesa; 2) Cambiano spesso idea; 3) Non danno il giusto valore al servizio. Potrebbero poi pensare a dati che hanno raccolto che supporterebbero queste affermazioni. Ad esempio, potrebbero aver notato che questi clienti chiedono spesso modifiche al servizio e non conoscono il numero esatto di partecipanti, quindi chiedono offerte flessibili, e che spesso confrontano il costo di un autobus privato con treni o altri mezzi pubblici, il che li porta a scegliere alternative di viaggio più economiche o flessibili. Se questa azienda dovesse cercare di inquadrare questo problema in termini astratti, la domanda principale potrebbe essere: "Come possiamo rendere il nostro servizio di trasporto più flessibile e attraente per i giovani che hanno limitate possibilità di spesa, in modo che valorizzino la nostra offerta e diventino clienti fedeli per la nostra azienda?"

L'obiettivo finale di questa fase è ottenere che le aziende propongano diversi tipi di progetti (Challenge), purché siano fattibili entro tempi predefiniti che variano in base alle esigenze di ogni scuola o paese. Alla fine di questa fase, i progetti diventano visibili agli insegnanti che possono esprimere interesse e modificarli come dettagliato nella sezione precedente.

La fase di definizione della Challenge è seguita da un secondo passo in cui i progetti sono visibili agli studenti e agli insegnanti e possono entrambi sfogliare, visualizzare e selezionare i progetti su cui desiderano lavorare. In questa fase, i tutor scolastici possono selezionare e modificare le Challenge da completare nella loro scuola e formare gruppi di studenti da assegnare ai progetti, e le aziende ricevono l'espressione di interesse da parte delle scuole.

In questa fase, idealmente, i tutor scolastici e le aziende dovrebbero incontrarsi per definire i risultati attesi e i tempi e creare un accordo di apprendimento per gli studenti che parteciperanno al progetto. Come risultato di questa fase, l'attività viene formalizzata attraverso documentazione dedicata (in linea con le normative e i requisiti di ciascun paese) e agli studenti vengono assegnati i progetti su cui lavoreranno come parte delle loro attività di WBL. Sebbene la piattaforma non limiti il numero di studenti che possono lavorare su una Challenge in un determinato momento, raccomandiamo che gli insegnanti formino gruppi di massimo 6 studenti e che identifichino uno studente che agirà come coordinatore e punto di contatto per il gruppo.

4.3.2 Avvio del progetto

Dopo che agli studenti sono stati ufficialmente assegnati i progetti, le attività possono iniziare. Le aziende, gli insegnanti e gli studenti possono organizzare un meeting iniziale per incontrarsi e familiarizzare con il progetto. In questa fase, le parti interessate dovrebbero definire il calendario e le attività legate al progetto, nonché il modo in cui gli esiti finali saranno valutati. È anche consigliato che:

- Le aziende inviino agli studenti materiali introduttivi per consentire loro di familiarizzare con l'azienda e la sfida su cui dovranno lavorare.
- Gli insegnanti identifichino uno o più studenti in ogni gruppo che fungeranno da coordinatori e referenti per il progetto, e si assicurino che le attività saranno completate in tempo.

4.4 Fase 2: Project work

4.4.1 Empathize

L'obiettivo di questa fase è che gli studenti si impegnino nella costruzione del team e acquisiscano una conoscenza di base dell'azienda e del progetto proposto. La durata di questa fase può variare, ma suggeriamo che duri tra una e due settimane a seconda se gli studenti partecipino anche a lezioni durante quelle settimane o meno. Come le altre fasi del lavoro di progetto, la fase di Empathize comprende elementi di apprendimento sincrono e asincrono. In questa fase, gli studenti si impegnano in due attività principali:

1. Familiarizzare con l'azienda attraverso un'attività preferita o più attività - ad esempio, facendo una ricerca sull'azienda, analizzando il modello di business dell'azienda e/o intervistando i rappresentanti dell'azienda.

2. Analizzare la sfida che stanno cercando di risolvere. Si consiglia vivamente agli studenti di fare prima una ricerca sulla sfida e poi riflettere su di essa per comprenderla meglio. Per fare ricerca sul problema, si suggerisce agli studenti di raccogliere dati oggettivi sul problema/opportunità su cui si focalizza la sfida e di studiare il pubblico di riferimento della sfida creando delle "user persona". Quando hanno raccolto tutti questi dati e informazioni, si suggerisce vivamente agli studenti di riflettere sulla sfida per comprenderla meglio e analizzare le intuizioni raccolte attraverso la ricerca.

Gli strumenti di apprendimento asincroni da utilizzare in questa fase possono includere:

- Un video preregistrato o una descrizione testuale degli obiettivi di questa fase e dei risultati attesi dell'attività (in questo caso, il risultato atteso sarebbe quello di familiarizzare con l'azienda e la sfida che l'azienda sta affrontando).
- Materiali didattici sulle metodologie basate sulla creatività da utilizzare in questa fase e modelli per gli studenti per completare le attività richieste.

Le attività di apprendimento sincrone su cui gli studenti possono lavorare durante questa fase possono includere:

- Fare ricerca online sull'azienda e sul problema che l'azienda ha chiesto loro di risolvere, estendendo la ricerca anche a realtà simili.
- Rappresentare il modello di business dell'azienda attraverso un modello di Business Model Canvas (o Mission Model Canvas) che può essere trovato online e integrato nella piattaforma SEED.
- Condurre da tre a cinque interviste con rappresentanti dell'azienda per comprendere meglio il business e la sfida.
- Utilizzare altre metodologie basate sulla creatività (come il metodo PNI e/o il Productive Thinking Model) come dettagliato nel Toolkit SEED di metodi creativi per analizzare la sfida.
- Creare una o più "user persona" che servirebbero come rappresentazione della persona che interagirebbe con la loro soluzione utilizzando modelli digitali.
- Organizzare le intuizioni raccolte tramite una Mappa Mentale utilizzando un modello digitale.

La piattaforma digitale SEED integra linee guida su come utilizzare ciascuno di questi metodi, inclusi gli strumenti necessari e il tempo suggerito per ciascuna attività e metodo.

Alla fine della fase di Empathize, gli studenti possono completare questo passaggio svolgendo un "**Compito di Empathize**" sulla piattaforma, che include una casella di testo per riportare le loro intuizioni e una casella di caricamento file per caricare eventuali documenti aggiuntivi pertinenti (combinati in un unico file). Ad esempio, possono caricare il modello di Business Model Canvas che hanno creato e/o un documento scritto digitalmente sulla loro analisi dell'azienda e del problema. Alla fine di questa fase, gli studenti possono anche fare una rapida revisione con i mentor dell'azienda per presentare il progresso e assicurarsi di essere sulla giusta strada.

4.4.2 Ideate

L'obiettivo della fase Ideate è permettere agli studenti di fare una sessione di brainstorming sulle possibili soluzioni alla sfida presentata loro dall'azienda. In questa fase, gli studenti partono dall'analisi della sfida completata nella fase precedente, imparano tecniche di brainstorming e propongono possibili soluzioni. Il risultato di questa fase può comprendere molte soluzioni diverse,

che vengono poi filtrate fino a quando gli studenti identificano una soluzione che desiderano portare avanti nella fase successiva (Implement). Come le altre fasi del progetto, anche l'ideazione include elementi di apprendimento sincrono e asincrono. La durata di questa fase può variare da poche ore a pochi giorni o settimane a seconda del tipo di progetto (challenge) che gli studenti stanno sviluppando. Il periodo suggerito va da una a due settimane, con sprint durante i quali gli studenti sperimentano diversi metodi creativi per generare più idee.

Gli strumenti di apprendimento asincroni possono includere:

- Un video preregistrato sugli obiettivi di questa fase e sui risultati attesi dell'attività (in questo caso, fare brainstorming su possibili soluzioni e scegliere la soluzione che desiderano portare avanti nella fase successiva).
- Materiali didattici sulle metodologie basate sulla creatività da utilizzare in questa fase e modelli per gli studenti per completare le attività richieste.

Le attività di apprendimento sincrone su cui gli studenti possono lavorare durante questa fase possono includere:

- Utilizzare metodi basati sulla creatività come il metodo SCAMPER o il metodo di generazione di idee 4X4X4 utilizzando modelli digitali disponibili sulla piattaforma. In particolare, se la sfida riguarda il lavoro su un prodotto/servizio esistente, si raccomanda di utilizzare il metodo SCAMPER; se la sfida non si basa su un prodotto/servizio esistente, ma richiede una soluzione completamente nuova, gli studenti possono utilizzare attività come brainwriting e/o 4x4x4.
- Raccogliere ispirazione per iniziare a produrre le migliori idee attraverso l'uso di mood board e/o tecniche di schizzi.
- Dopo il processo di generazione, gli studenti possono raccogliere potenziali idee attraverso i metodi '6 thinking hats' e 'productive thinking model', o il metodo 'PNI'.
- Infine, se hanno ancora diverse idee potenziali per la soluzione e trovano difficoltà nel scegliere la migliore, possono selezionare la soluzione migliore utilizzando il metodo del 1x1x1 e/o il voto a punti (dot voting).

La piattaforma digitale SEED integra linee guida su come utilizzare ciascuno di questi metodi, inclusi gli strumenti necessari e il tempo suggerito per ciascuna attività e metodo. Gli studenti possono segnare le attività che hanno completato non appena hanno concluso e sono pronti per caricare l'esito delle loro attività sulla piattaforma.

Per quanto riguarda la fase precedente, gli studenti possono completare questo passaggio svolgendo un "**Compito - Ideate**" sulla piattaforma, che include una casella di testo per riportare le loro intuizioni e una casella di caricamento file per caricare eventuali documenti aggiuntivi pertinenti (combinati in un unico file). Ad esempio, possono caricare i risultati della loro attività di brainstorming o le persone utente che hanno creato sulla piattaforma per la revisione da parte del mentor esterno. Gli studenti possono fare una rapida revisione con i mentor dell'azienda alla fine di questa fase per presentare il loro progresso e assicurarsi di essere sulla giusta strada. Alla fine di questa fase, gli studenti dovrebbero arrivare a selezionare una soluzione che desiderano portare avanti nella fase di implementazione.

L'Appendice 1 fornisce un esempio su come progettare un'attività di brainstorming per generare idee.

4.4.3 Implement

L'obiettivo di questa fase è creare un prototipo fisico o virtuale della soluzione scelta. In questa fase, gli studenti partono dalla soluzione scelta nella fase precedente, apprendono le tecniche di prototipazione e imparano a proporre la loro soluzione finale all'azienda. Il risultato di questa fase sarà la presentazione della soluzione finale che, insieme agli altri materiali sviluppati nelle fasi precedenti, potrà servire come base per la valutazione del lavoro degli studenti e dei risultati dell'apprendimento. Come le altre fasi del project work, anche l'implementazione comprende elementi di apprendimento sincrono e asincrono. La durata di questa fase può variare da poche ore ad alcuni giorni o settimane o addirittura mesi, a seconda del tipo di progetto (challenge) che gli studenti stanno sviluppando. Il tempo suggerito è di due settimane, ma ci possono essere progetti con un livello di complessità maggiore che possono richiedere diverse settimane prima che sia pronto un prototipo della soluzione.

Gli strumenti di apprendimento asincrono possono includere:

- Un video preregistrato o una descrizione testuale degli obiettivi di questa fase e dei risultati attesi dell'attività (in questo caso, creazione di un prototipo e di un pitch della soluzione scelta).
- Materiali didattici sui metodi basati sulla creatività da utilizzare in questa fase e modelli per gli studenti per completare le attività richieste

Le attività di apprendimento sincrono su cui gli studenti potrebbero lavorare durante questa fase possono includere:

- Utilizzare i metodi di sviluppo delle idee, tra cui i 6 cappelli per pensare, il fiore di loto, il business model canvas e il mission model canvas
- Creare una rappresentazione visiva o un prototipo funzionante della loro idea utilizzando metodi basati sulla creatività come moodboard, schizzi visivi, diagrammi, disegni, animazioni, business/mission model canvas, storyboard e/o wireframe combinati con metodi come i sei cappelli per pensare per visualizzare la soluzione scelta dagli studenti e considerare i diversi aspetti legati al suo sviluppo
- Creare una presentazione della propria idea, ovvero una narrazione sull'essenza dell'idea, su come funziona e su chi ne beneficia. La creazione di un pitch è utile per presentare l'idea agli altri, ma può anche aiutare a chiarire gli elementi chiave dell'idea. Il pitch verrà utilizzato alla fine di questa fase per presentare i risultati del progetto. Oltre a questo pitch, gli studenti possono anche creare e presentare una breve guida del prototipo.

La piattaforma digitale SEED integra le linee guida su come utilizzare ciascuno di questi metodi, comprese le attrezzature necessarie e il tempo suggerito per ogni attività e metodo. Gli studenti possono segnare le attività che hanno completato non appena hanno terminato e sono pronti a caricare il risultato della loro attività sulla piattaforma.

Nelle fasi precedenti, gli studenti possono terminare questa fase completando un "**Compito - Implement**" sulla piattaforma, che include una casella di testo per riportare le loro intuizioni e una casella di caricamento file per caricare qualsiasi documento aggiuntivo pertinente (combinato in un unico file). Possono ad esempio caricare il loro moodboard e i loro schizzi, il piano di progetto che hanno sviluppato e la loro presentazione. Gli studenti possono avere delle rapide revisioni ricorrenti

con i mentor aziendali per presentare i progressi e assicurarsi di essere sulla strada giusta. Alla fine di questa fase, gli studenti dovrebbero essere pronti a presentare il risultato della loro attività ai mentor aziendali e ai tutor scolastici.

L'Appendice 2 fornisce un esempio di come creare un esercizio di sketching per piccoli gruppi.

4.5 Fase 3: Revisione e valutazione finale

Alla fine del processo, gli studenti sono pronti a presentare il risultato del loro lavoro a mentor esterni (aziendali) e tutor interni (scolastici). L'obiettivo di questa fase per tutte le parti interessate è quello di presentare, rivedere e valutare l'attività di WBL e, infine, certificare gli obiettivi di apprendimento degli studenti e le ore di WBL che hanno dedicato al progetto. Questa fase potrebbe iniziare con un incontro tra studenti, tutor e mentor in cui gli studenti presentano i risultati del loro lavoro. Durante questo incontro, gli studenti presenteranno la soluzione proposta utilizzando la presentazione sviluppata durante l'ultima fase, così come il piano di progetto o il prototipo funzionante che hanno sviluppato (se presente). Al termine dell'incontro, i mentor aziendali possono presentare la loro valutazione (si veda il successivo paragrafo 4.5.1 intitolato "Evaluate"). I tutor della scuola possono esaminare le attività contrassegnate come completate dagli studenti e il portfolio di materiali che hanno caricato in ogni fase attraverso la Piattaforma e fornire una valutazione dell'attività compilando un modulo sulla Piattaforma. Infine, anche gli studenti possono valutare l'attività utilizzando un modulo di valutazione disponibile sulla Piattaforma. Quando tutte le valutazioni sono state completate, l'attività è conclusa e gli studenti possono ricevere una certificazione delle ore di WBL che hanno completato.

4.5.1 Evaluate

Alla fine del progetto, gli studenti possono creare un questionario per la raccolta di feedback o un'intervista per raccogliere il feedback del pubblico a cui hanno presentato il prototipo e creare una sintesi della valutazione ricevuta. Si suggerisce che ogni gruppo di studenti raccolga almeno un feedback sulla soluzione presentata e che il feedback venga raccolto poco dopo la presentazione del prodotto al pubblico.

La raccolta di feedback da parte di stakeholder esterni e la riflessione su di essi, sia a livello individuale che di gruppo, è un modo importante per gli studenti di sviluppare ulteriormente le loro competenze, in quanto consente loro di convalidare gli elementi della loro soluzione proposta che gli stakeholder esterni hanno apprezzato e quelli che non hanno funzionato. Inoltre, la raccolta di feedback è anche un ottimo modo per gli studenti di riflettere sulla propria esperienza di apprendimento e identificare ciò che ha funzionato bene e ciò che potrebbe essere migliorato.

Esistono diversi modi per raccogliere feedback dagli stakeholder esterni, tra cui:

- interviste individuali con diversi membri del pubblico target del progetto
- interviste di gruppo con diversi membri del pubblico a cui è rivolto il progetto
- questionari online anonimi (ad esempio, attraverso Google form o SurveyMonkey o strumenti gratuiti simili)

La durata suggerita di questa fase può variare da poche ore a qualche giorno, a seconda della modalità di raccolta dei feedback scelta dagli studenti. Le interviste consentono di ottenere un feedback approfondito, ma richiedono più tempo per essere pianificate e completate, mentre il questionario online può essere distribuito facilmente e compilato in pochi minuti.

Le domande che possono essere incluse in un modulo di feedback comprendono sia domande aperte che richiedono risposte narrative da parte dei rispondenti, sia domande a risposta chiusa, a scelta multipla o basate su una scala, che richiedono ai rispondenti di selezionare una o più opzioni da un elenco di risposte precompilate o di indicare la loro risposta su una scala da un minimo di uno a un massimo di 3, 5 o 7. L'Appendice 3 fornisce un esempio di feedback basato su un sondaggio che include domande a scelta multipla e su scala. Si suggerisce di includere le domande più importanti a metà del sondaggio. Di solito è bene iniziare con domande facili che non richiedono un grande sforzo cognitivo da parte dell'intervistato (per esempio, le domande demografiche), poi includere le domande più impegnative dal punto di vista cognitivo e concludere il sondaggio con un'altra serie di domande "più facili". Se il feedback viene raccolto attraverso un'intervista, si suggerisce agli studenti di preparare una guida all'intervista con circa 5 domande chiave da porre all'intervistato.

Un esempio di temi che possono essere trattati in un sondaggio o in un'intervista di valutazione sono:

- Dati demografici dell'intervistato (ad esempio, tipo di organizzazione, tipo di lavoro, età, ecc.)
- Soddisfazione complessiva per il progetto SEED
- Soddisfazione generale per i risultati proposti dagli studenti
- Domande specifiche sulla soddisfazione per i risultati ottenuti in ogni fase o in una fase specifica del progetto.
- Suggerimenti o raccomandazioni per il futuro del progetto

Altre domande possono includere, ad esempio:

- **Domande di opinione generale**, come ad esempio: Cosa ne pensa di questo concetto? Su una scala da uno a dieci, quanto le piace questa soluzione? Perché? Che cosa ricorda di più?
- **Domande sui vantaggi e le carenze percepite**, come ad esempio: Quali sono, secondo lei, i principali benefici/vantaggi di questa idea? Cosa pensate che manchi o sia superfluo? Cosa cambiereste o non cambiereste mai?
- **Domande sull'intenzione d'uso**, come ad esempio: Su una scala da uno a dieci, quanto sareste disposti a utilizzare questo prodotto/servizio una volta lanciato? Perché? Quali sono le caratteristiche attuali che vi spingerebbero a usarlo? Quali sono le caratteristiche che vi mancano e che vi farebbero desiderare di usarlo?
- **Domande sulla reazione emotiva**, come ad esempio: Come vi fa sentire questo prodotto/servizio? Su una scala da uno a cinque, quanto vi sentite entusiasti, annoiati, frustrati ecc. da questa idea? Perché?

L'Appendice 3 fornisce un esempio di modulo di valutazione per gli stakeholder esterni. Le linee guida allegate a questo toolkit forniscono ulteriori informazioni su questa fase (vedi **Allegato II**).

Una fase successiva alla raccolta dei feedback consiste nell'analizzarli per identificare temi comuni o possibili aree di miglioramento. Gli studenti possono, ad esempio, raggruppare risposte simili e contare quelle più frequenti, calcolare la media o le risposte più comuni alle domande a scelta

singola o multipla e rappresentare visivamente tali risposte utilizzando grafici o altri strumenti di visualizzazione dei dati. L'obiettivo dell'analisi è identificare le tendenze nelle risposte degli interessati e creare un breve riassunto delle scoperte e delle scoperte più importanti degli studenti.

4.5.2 Finalize

Dopo aver completato la sfida, a tutti gli interessati viene chiesto di compilare un modulo di valutazione sulla piattaforma digitale. Il contenuto di questo modulo è diverso a seconda del ruolo ricoperto nel progetto (studente, tutor scolastico o mentor aziendale).

Agli studenti viene chiesto di valutare in che misura il lavoro sulla sfida li ha aiutati a sviluppare:

- Competenze digitali
- Competenze imprenditoriali
- Competenze di apprendimento life-long
- Le competenze e conoscenze relative al loro campo di studio e al tipo di lavoro per il quale si stanno formando

Agli insegnanti viene chiesto di valutare:

- La misura in cui la loro esperienza con il progetto SEED li ha motivati a includere più regolarmente la formazione all'imprenditorialità nel loro lavoro
- Il grado di integrazione di diversi metodi, incarichi e progetti legati all'imprenditorialità nelle loro attività didattiche
- In che misura vorrebbero incorporare nel loro insegnamento metodi di apprendimento attivi e basati sulla creatività (come il project work e l'apprendimento autonomo)
- In che misura ritengono che l'imprenditorialità e l'insegnamento delle competenze imprenditoriali siano importanti per le scuole superiori
- La misura in cui sono consapevoli o hanno provato a implementare attività di apprendimento che incorporano competenze come l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la sicurezza e il benessere, l'uso responsabile e il problem solving, e se l'esperienza del progetto SEED li ha motivati a creare più opportunità di apprendimento per gli studenti per sviluppare queste competenze.
- La misura in cui sono consapevoli e hanno provato a implementare attività di apprendimento che incorporano competenze come l'apprendimento collaborativo, l'apprendimento autoregolato, le tecnologie emergenti, il coinvolgimento attivo degli studenti e l'apprendimento blended, e se l'esperienza del progetto SEED li ha motivati a creare più opportunità di apprendimento per gli studenti per sviluppare queste competenze.

Il modulo di valutazione per studenti e insegnanti si conclude con una serie di domande sull'esperienza dell'utente con la piattaforma e la metodologia SEED, personalizzate per ogni tipo di utente.

Ai mentor aziendali viene chiesto di valutare in che misura il progetto SEED li abbia motivati a incoraggiare un maggior numero di attività di rete con le scuole, oltre a una serie di domande relative alla loro valutazione dell'importanza di diverse competenze per gli studenti attuali e futuri.

5 SEED in pratica

5.1 Test del Toolkit SEED

Per valutare l'usabilità e l'efficacia del SEED Toolkit, sia la piattaforma online che la metodologia sono state testate in ambienti concreti di apprendimento work-based in quattro Paesi: Italia, Grecia, Spagna e Slovenia. Questa fase ha comportato il coinvolgimento di operatori educativi locali, come insegnanti, formatori e mentor aziendali, dei Paesi partner per partecipare alla sperimentazione del Toolkit co-progettato, comprese la piattaforma online e la metodologia. Questi soggetti hanno implementato il Toolkit SEED all'interno di esperienze di WBL.

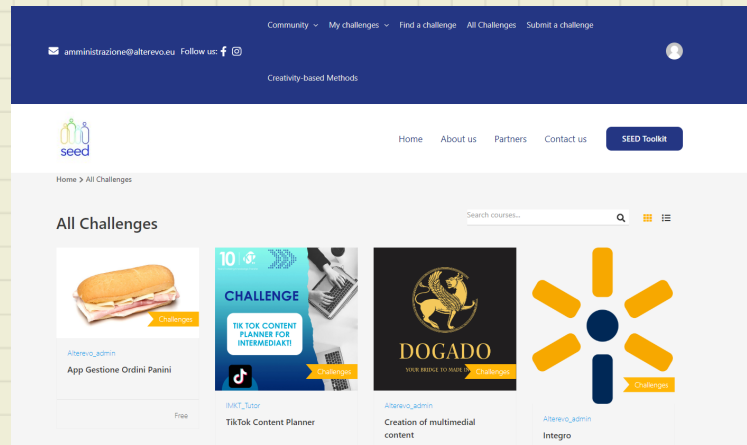
Durante la fase preparatoria, i tutor scolastici e le aziende hanno collaborato per sviluppare e proporre agli studenti "sfide progettuali". Attraverso un intenso lavoro di gruppo, gli studenti hanno imparato a immedesimarsi nelle sfide, hanno condotto ricerche, generato potenziali soluzioni e le hanno implementate utilizzando tecniche di prototipazione rapida. Le scuole e le aziende hanno poi ricevuto il risultato di questo lavoro e hanno valutato le competenze degli studenti alla fine del processo.

La metodologia trae ispirazione dai più diffusi framework di design thinking, ma incorpora vari metodi basati sulla creatività per aiutare gli studenti a imparare a generare, selezionare e implementare idee per nuovi progetti. Questo approccio è facilitato da una piattaforma digitale che guida gli studenti, le aziende e i tutor scolastici attraverso le diverse attività e fasi del processo, integrate con il SEED Toolkit e gli strumenti digitali. La piattaforma include linee guida sull'utilizzo di diversi metodi creativi, specificando le attrezzature necessarie, i tempi e le attività suggerite. Inoltre, gli studenti hanno avuto la possibilità di contrassegnare le attività completate e di caricare i risultati per un'ulteriore valutazione.

Complessivamente, 9 tutor scolastici, 9 mentor aziendali e 75 studenti (su 102 iscritti alla piattaforma) hanno partecipato attivamente alla risoluzione di 9 challenge aziendali (55 hanno completato la sfida al 100%). Alcune di queste challenge sono presentate nell'Appendice 4.

5.2 “Challenge” sviluppate

Durante la fase introduttiva del progetto SEED, le aziende hanno partecipato attivamente creando sfide coinvolgenti per gli studenti nell'ambito delle loro attività di WBL. Complessivamente, le aziende hanno presentato un totale di 24 challenge, la maggior parte delle quali legate al settore delle tecnologie digitali, al settore culturale e creativo e all'istruzione, ma anche all'agricoltura e ad altri settori primari, all'industria e all'edilizia, all'alimentazione e alla ristorazione e ad altri ancora. La piattaforma SEED è orgogliosa di presentare una gamma diversificata di 17 challenge, ognuna delle quali rappresenta un'opportunità unica per i partecipanti di impegnarsi e contribuire con le proprie competenze. Tra queste challenge, alcune attendono ancora di essere risolte dai partecipanti che non sono attualmente coinvolti nel progetto.



La piattaforma SEED ha facilitato i collegamenti tra aziende, scuole e studenti entusiasti che hanno espresso il loro interesse ad affrontare le challenge proposte. Questa collaborazione dinamica ha portato alla realizzazione di **nove challenge di grande impatto**. Le aziende hanno svolto un ruolo cruciale come partner fondamentali nella progettazione e nell'implementazione delle attività WBL, offrendo agli studenti preziose opportunità di apprendimento e di applicazione delle loro competenze. Inoltre, hanno fornito tutoraggio e supervisione per guidare gli studenti durante il loro lavoro.

Inoltre, le aziende hanno avuto l'opportunità di contribuire con le loro conoscenze sulle competenze critiche richieste dal mercato del lavoro, contribuendo allo sviluppo di programmi di studio pertinenti. Agli insegnanti è stata concessa la possibilità di personalizzare le challenge e selezionare i metodi creativi che gli studenti hanno utilizzato durante le diverse fasi del progetto.

Nella fase di Empathize, gli studenti si sono impegnati in attività di team-building e hanno familiarizzato con le aziende con cui erano partner, utilizzando metodi creativi per favorire la collaborazione. Passando alla fase Ideate, gli studenti hanno imparato e applicato le tecniche di brainstorming per analizzare le challenge presentate e proporre potenziali soluzioni. Durante la fase di Implement, gli studenti hanno acquisito una preziosa esperienza nella selezione delle idee e nella loro trasformazione in prototipi tangibili, virtuali o fisici, per mostrare le soluzioni proposte. Quando il progetto è passato alla fase di valutazione, gli studenti hanno cercato attivamente il feedback delle parti interessate che hanno valutato il loro lavoro. Gli studenti hanno anche condotto le proprie valutazioni, riflettendo sui risultati creati e sulle lezioni apprese durante il processo. Alla fine di ogni fase, gli studenti hanno presentato il loro lavoro attraverso la piattaforma SEED, mostrando i loro progressi e risultati. A causa dei diversi livelli di difficoltà e complessità, la risoluzione delle challenge nell'ambito del progetto SEED ha richiesto dai 3 ai 6 mesi. Ogni challenge ha presentato una serie di complessità uniche, che hanno richiesto ai partecipanti di investire tempo e sforzi sostanziali per sviluppare soluzioni complete ed efficaci.

Mentre la maggior parte delle challenge all'interno del progetto SEED si è concentrata sui collegamenti locali tra aziende e scuole, è stata lanciata anche un'entusiasmante **challenge internazionale** per ampliare la portata della collaborazione. Questa challenge internazionale, "Give metal a second chance" pubblicata dall'azienda Metalmont, ha riunito un'azienda e due scuole di Paesi diversi, ovvero Italia e Slovenia. È stata un'opportunità straordinaria di scambio e collaborazione interculturale e ha messo in evidenza l'impegno del progetto nel promuovere partenariati internazionali e prospettive globali nelle iniziative di WBL. Superando i confini geografici,

questa challenge ha offerto esperienze e spunti unici sia all'azienda partecipante sia alle scuole coinvolte.

Attraverso la challenge di Metalmont, i partecipanti italiani e sloveni hanno potuto impegnarsi in un processo di risoluzione dei problemi condiviso, facendo leva sulle loro diverse esperienze, capacità e competenze. La collaborazione tra l'azienda e le scuole ha fornito un ambiente di apprendimento ricco, in cui sono state celebrate le differenze culturali e sono nate soluzioni innovative. La challenge ha esemplificato l'impegno del progetto SEED a promuovere partenariati locali e internazionali, arricchendo ulteriormente le esperienze di WBL per tutti i partecipanti coinvolti.

Di seguito, nell'Appendice 4, troverete delle schede di riepilogo delle Challenges sviluppate che forniscono una breve panoramica di ciascuna challenge, degli enti partecipanti, dei metodi creativi impiegati e un assaggio delle soluzioni innovative sviluppate dagli studenti e dalle aziende coinvolte.

5.3 Esperienza dei partecipanti

Lavorare in un ambiente di apprendimento digitale basato sul lavoro completamente online ha fornito esperienze diverse ai diversi gruppi target coinvolti: studenti, tutor e mentor. Per valutare le loro esperienze e lo sviluppo delle competenze legate a questo metodo di apprendimento, sono stati utilizzati come strumenti di valutazione primari questionari di autovalutazione e la raccolta di opinioni.

Nel determinare le competenze da valutare, l'attenzione si è concentrata soprattutto sulle competenze imprenditoriali, digitali e di vita, in quanto costituiscono la base dell'apprendimento permanente e delle competenze del XXI secolo. Per garantire una valutazione completa, sono state selezionate competenze specifiche basate su quadri di riferimento europei consolidati come EntreComp, DigComp 2.2 e LifeComp.

Per valutare i progressi degli studenti nello sviluppo delle competenze e misurare l'impatto sulle pratiche di insegnamento per promuovere le competenze imprenditoriali e digitali, sono stati utilizzati questionari online pre- e post-valutazione. Questa metodologia ha permesso di misurare la crescita e il cambiamento, fornendo preziose indicazioni sullo sviluppo delle competenze degli studenti e sull'efficacia degli approcci didattici.

La stessa metodologia di valutazione è stata applicata ai tutor, con un'attenzione specifica alla valutazione della loro collaborazione con le scuole e al livello di coinvolgimento nelle attività di apprendimento basato sul lavoro. Questa valutazione ha permesso ai tutor di riflettere sui loro contributi e di identificare le aree di miglioramento, migliorando in ultima analisi l'efficacia della loro guida e del loro sostegno agli studenti.

Raccogliendo attivamente il feedback dei partecipanti, abbiamo cercato di raccogliere informazioni preziose sulle loro interazioni, sul loro impegno e sulla loro soddisfazione complessiva per l'ambiente di apprendimento digitale. Il loro feedback è servito come base per il miglioramento continuo, consentendoci di perfezionare la piattaforma digitale, i metodi didattici e i sistemi di supporto per soddisfare meglio le esigenze e le aspettative dei partecipanti. Accogliendo il loro feedback, abbiamo potuto creare un ambiente più efficace e coinvolgente che massimizza i benefici del WBL in un ambiente digitale.

5.3.1 Sviluppo delle competenze

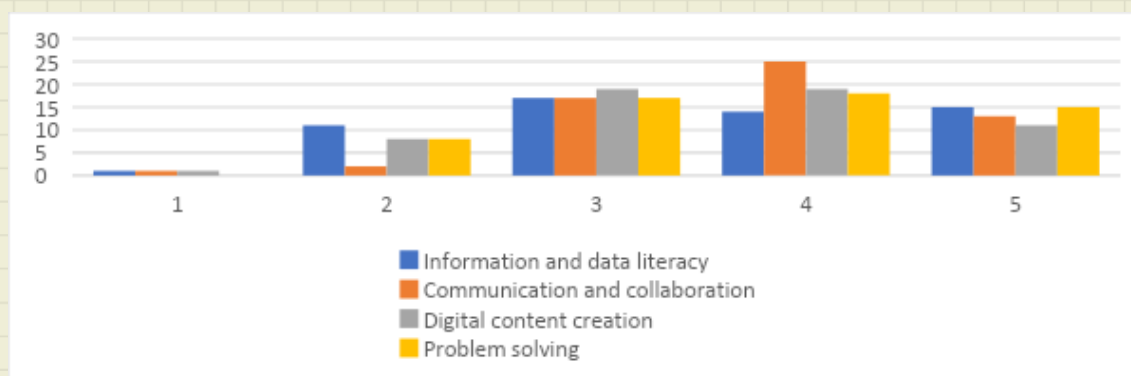
Sviluppo delle competenze degli studenti

Il questionario di autovalutazione ha fornito agli **studenti** una preziosa opportunità per valutare le loro competenze digitali, imprenditoriali e di vita sia prima che dopo aver partecipato alle attività di risoluzione di una challenge. Attraverso un'attenta analisi dei risultati del questionario, siamo stati in grado di comprendere i loro punti di forza, le aree in cui percepivano carenze e le competenze specifiche acquisite durante il processo.

Confrontando le risposte pre- e post-valutazione, abbiamo potuto identificare aree significative di crescita e sviluppo. Questa valutazione completa ci ha permesso di capire i progressi degli studenti, di evidenziare i loro risultati e di determinare le competenze specifiche che hanno potenziato. Inoltre, il questionario di autovalutazione ha fornito un feedback prezioso che ci ha aiutato ad adattare le future esperienze di apprendimento per affrontare le aree in cui gli studenti si sentivano carenti. Questo approccio basato sui dati ci ha permesso di identificare le opportunità di ulteriore crescita e di fornire un supporto mirato per migliorare le loro competenze complessive.

All'inizio del loro lavoro sulle challenge, gli studenti hanno valutato le loro competenze con il questionario online della piattaforma SEED, utilizzando una scala di valutazione da 1 a 5 (1 - non so cosa sia; 2 - posso farlo con l'aiuto di un insegnante o di un compagno di classe; 3 - ho piccoli problemi, ma posso trovare una soluzione alle sfide da solo; 4 - risolvo le sfide in quest'area senza problemi, in modo indipendente e sicuro; 5 - posso aiutare gli altri a risolvere le sfide in quest'area). Nella fase preliminare sono stati raccolti 58 questionari dagli studenti. Secondo la loro autovalutazione, gli studenti hanno ben sviluppato le loro **competenze digitali**. In particolare, le competenze di comunicazione e collaborazione (che comprendono l'interazione, la condivisione e la collaborazione attraverso le tecnologie digitali) sono state valutate positivamente (media: 3,8), in quanto la maggior parte (66) degli studenti è in grado di risolvere le sfide senza problemi, in modo indipendente e sicuro, o addirittura di aiutare gli altri a risolvere le sfide in questo settore. Segue la capacità di problem solving (media: 3,7), che comprende la risoluzione di problemi tecnici e l'uso creativo delle tecnologie digitali, dove il 57% degli studenti è in grado di risolvere le sfide in modo indipendente e sicuro o di aiutare gli altri a farlo. Più della metà degli studenti ha valutato in modo simile anche le proprie capacità di creazione di contenuti digitali (52%) e l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati (50%), che comprende la navigazione, la ricerca, il filtraggio, la valutazione e la gestione di dati e contenuti digitali.

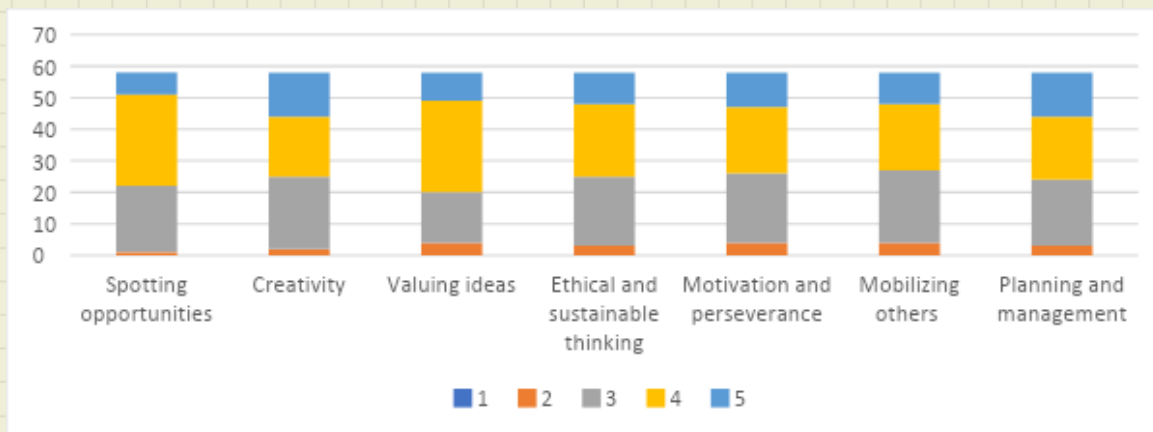
Grafico 1: Competenze digitali prima del lavoro sulla challenge - autovalutazione degli studenti



Scala di valutazione: 1 - Non so cosa sia; 2 - Posso farlo con l'aiuto di un insegnante o di un compagno di classe; 3 - Ho piccoli problemi, ma riesco a trovare una soluzione alle sfide da solo; 4 - Risolvo le sfide in quest'area senza problemi, in modo indipendente e sicuro; 5 - Posso aiutare gli altri a risolvere le sfide in quest'area.

Osservando le **competenze imprenditoriali**, possiamo notare che gli studenti si sono autovalutati più sicuri (tasso medio 3,8) nella **creatività** (sviluppo di idee creative e mirate) e nella **pianificazione e gestione** (definizione delle priorità, organizzazione e follow-up), dove un quarto degli studenti si sente sempre sicuro. Con un punteggio di 3,7, si collocano le competenze relative a individuare le opportunità (usare l'immaginazione e le capacità per identificare le opportunità per creare valore), valorizzare le idee (sfruttare al meglio le idee e le opportunità), pensare in modo etico e sostenibile (valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni), motivazione e perseveranza (riesco a rimanere concentrato e a non arrendermi). La mobilitazione degli altri (so ispirare, entusiasmare e coinvolgere gli altri) segue con un ritardo trascurabile (3,6).

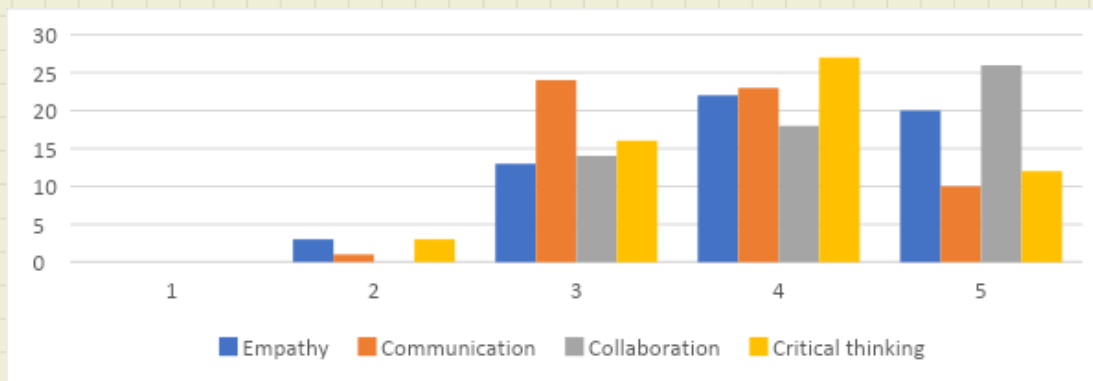
Grafico 2: Competenze imprenditoriali prima del lavoro sulla challenge - autovalutazione degli studenti



Scala di valutazione: 1 - Mai; 2 - Raramente; 3 - Di solito; 4 - Quasi sempre; 5 - Sempre.

Per quanto riguarda le **competenze di apprendimento permanente (life-long)**, gli studenti ritengono di essere quasi sempre in grado di impegnarsi in attività di gruppo e nel lavoro di squadra riconoscendo e rispettando gli altri (capacità di **collaborazione**) - 4,2 e di comprendere le emozioni, le esperienze e i valori di un'altra persona e di fornire risposte adeguate (**empatia**) - 4,0, seguiti dall'essere in grado di valutare le informazioni e le argomentazioni a sostegno di conclusioni ragionate e di sviluppare soluzioni innovative (pensiero critico) per la maggior parte del tempo - 3,8 e di utilizzare strategie di comunicazione pertinenti, codici e strumenti specifici del dominio, a seconda del contesto e del contenuto (comunicazione) - 3,7 di solito o per la maggior parte del tempo.

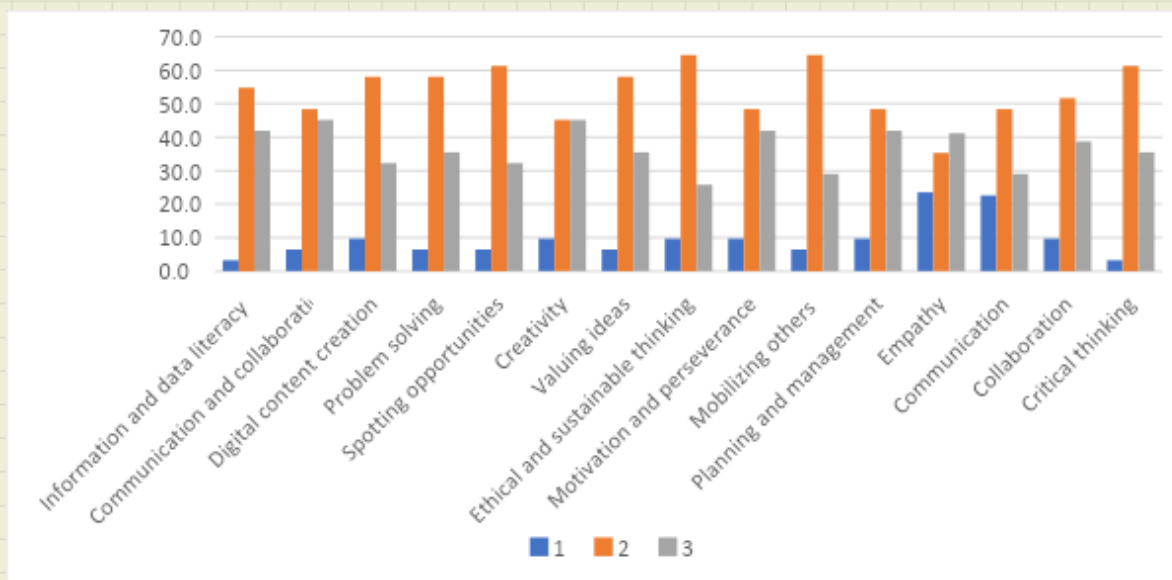
Grafico 3: Competenze di apprendimento permanente prima del lavoro sulla challenge - autovalutazione degli studenti



Scala di valutazione: 1 - Mai; 2 - Raramente; 3 - Di solito; 4 - Quasi sempre; 5 - Sempre.

Dopo aver completato il lavoro sulla challenge, sono state raccolte 31 risposte di studenti che hanno valutato in che misura il lavoro sulla challenge li ha aiutati a sviluppare le stesse competenze, utilizzando una scala di valutazione da 1 a 3 (1 - non vedo alcun cambiamento, 2 - ho acquisito alcune competenze e fiducia in questo settore, 3 - sono molto più sicuro e abile in questo settore). Per quanto riguarda le **competenze digitali**, i partecipanti hanno dichiarato di aver acquisito alcune competenze e di essere più sicuri in tutte le aree, con una media di 2,3 (da 2,2 a 2,4). Molto simili sono stati i risultati per le **competenze imprenditoriali**, pari a 2,3 (tra 2,2 e 2,4), e quelli per le **competenze di apprendimento permanente**, con un tasso medio di 2,2 (tra 2,1 e 2,3).

Grafico 4: La misura in cui il lavoro sulla challenge ha aiutato gli studenti a sviluppare competenze digitali, imprenditoriali e di apprendimento permanente - autovalutazione degli studenti



Scala di valutazione: 1 - Non vedo alcun cambiamento, 2 - Ho acquisito alcune competenze e fiducia in quest'area, 3 - Sono molto più sicuro e abile in quest'area.

La maggior parte degli studenti ha anche dichiarato di aver acquisito competenze e fiducia nel proprio campo di studi, in relazione al lavoro per il quale sono stati formati (media 2,4 sulla scala 1-3).

In sintesi, possiamo concludere che gli studenti hanno migliorato significativamente le loro competenze digitali, imprenditoriali e di vita lavorando alle challenge SEED.

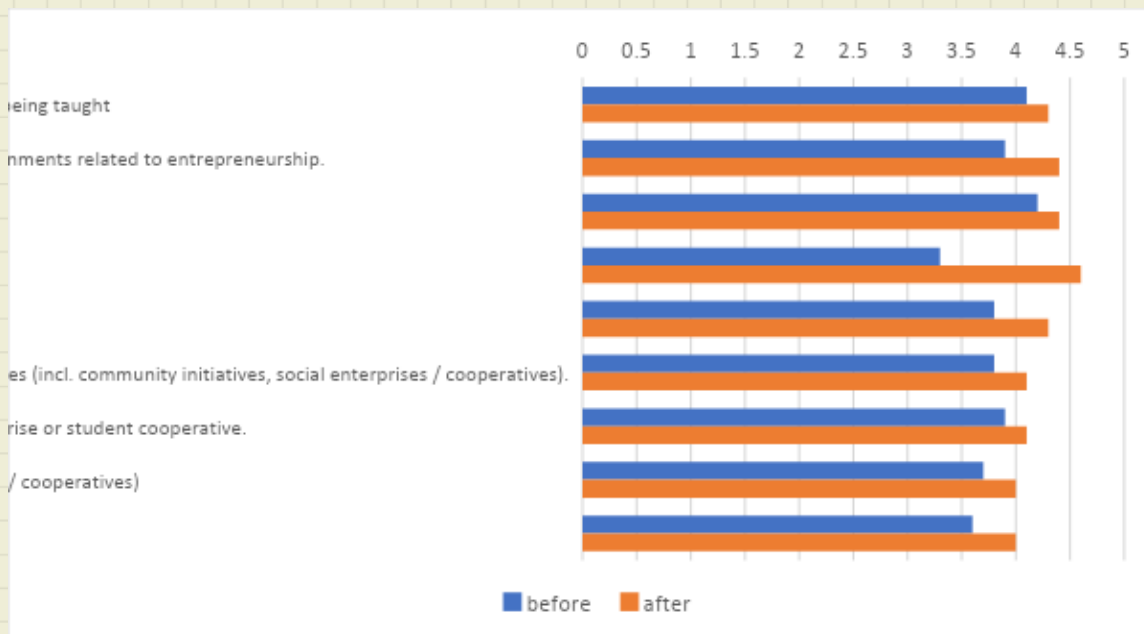
Sviluppo delle competenze dei tutor

Oltre all'autovalutazione degli studenti, i **tutor/insegnanti** delle scuole stesse si sono impegnati in una valutazione completa di vari elementi legati alla promozione dello sviluppo delle competenze imprenditoriali e digitali degli studenti. Hanno risposto a 13 questionari prima e a 7 dopo il completamento delle challenge.

Per quanto riguarda l'imprenditorialità nelle loro scuole, i tutor/insegnanti hanno dichiarato, su una scala da 1 a 5, che è abbastanza importante per le loro scuole (4,2) e che gli insegnanti sono incoraggiati a fare rete con le aziende (4,1). Un po' più bassa è stata la valutazione dell'affermazione secondo cui gli insegnanti hanno l'opportunità di partecipare a corsi di formazione sull'educazione all'imprenditorialità (3,8) e la frequenza con cui l'educazione all'imprenditorialità viene inclusa nel loro lavoro (3,8). Dopo le esperienze SEED, pianificheranno sicuramente come includere l'educazione all'imprenditorialità nel loro lavoro in modo più regolare (4,1) e discuteranno più spesso con gli studenti di come l'imprenditorialità sia collegata alla materia insegnata (4,3).

Per quanto riguarda i metodi di educazione all'imprenditorialità, gli insegnanti hanno valutato i diversi metodi di educazione all'imprenditorialità che già utilizzano e come l'esperienza SEED abbia influenzato tali pratiche. Dai risultati è evidente che anche se gli insegnanti utilizzano spesso questi metodi, l'esperienza SEED ha rafforzato il loro desiderio di utilizzarli ancora più spesso.

Grafico 5: L'uso di metodi per la formazione imprenditoriale nella loro pratica di insegnamento prima e dopo l'esperienza SEED - autovalutazione dei tutor/docenti



Valorii medi su scala 1 - 5 (1 - completamente in disaccordo, 2 - in disaccordo, 3 - non in accordo o in disaccordo, 4 - in accordo, 5 - completamente in accordo).

Allo stesso modo, sono stati valutati gli elementi di guida degli studenti, per i quali, nonostante la pratica già in atto, i tutor/insegnanti intendono svolgere queste attività ancora più spesso.

Tabella 1: Orientamento dei discenti nella loro pratica didattica prima e dopo l'esperienza SEED - autovalutazione dei tutor/docenti

	prima	dopo
Incoraggiare gli studenti a identificare e analizzare le diverse esigenze di azione.	3,8	4,1
Incoraggiare gli studenti a valutare le idee e a fare delle scelte tra di esse.	4,0	4,1
Incoraggiare gli studenti a trovare le risorse necessarie per mettere in pratica la loro idea.	3,8	3,9
Incoraggiare gli studenti a lavorare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni.	4,1	4,4
Incoraggiare gli allievi a credere nelle proprie competenze.	4,1	4,4
Incoraggiare gli studenti a prendere l'iniziativa.	4,0	4,4
Creare situazioni di apprendimento in cui gli allievi debbano esercitarsi a tollerare l'insicurezza.	3,5	3,9
Organizzare le lezioni in modo che gli studenti siano ispirati a impegnarsi in attività creative.	3,9	4,4

Valori medi su scala 1 - 5 (1 - completamente in disaccordo, 2 - in disaccordo, 3 - non in accordo o in disaccordo, 4 - in accordo, 5 - completamente in accordo).

Nel valutare l'importanza dell'imprenditorialità, tutti gli elementi sono stati valutati con valori più alti dai tutor/insegnanti dopo l'esperienza SEED.

Tabella 2: L'importanza dell'imprenditorialità prima e dopo l'esperienza SEED - valutazione dei tutor/docenti

Importanza dell'imprenditorialità	prima	dopo
Il ruolo attivo degli studenti è importante nella pianificazione delle attività imprenditoriali.	4,2	4,4
È importante che gli studenti facciano esperienze autentiche di imprenditorialità.	4,2	4,6
È importante che gli studenti abbiano l'opportunità di provare, avere successo e fallire.	4,0	4,0
L'apprendimento di abilità e competenze imprenditoriali è importante.	4,2	4,6
L'imprenditorialità dovrebbe essere promossa in misura maggiore nelle scuole.	3,8	4,4

Valori medi su scala 1 - 5 (1 - completamente in disaccordo, 2 - in disaccordo, 3 - non in accordo o in disaccordo, 4 - in accordo, 5 - completamente in accordo).

Nel valutare come stanno facilitando le competenze digitali degli studenti (alfabetizzazione all'informazione e ai dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti, sicurezza e benessere, uso responsabile e problem solving), i tutor/insegnanti hanno principalmente sperimentato con i loro studenti o implementato varie attività di apprendimento, in modo che gli studenti potessero sviluppare queste competenze. Raramente hanno condotto iniziative basate su progetti per lo sviluppo di queste competenze o hanno contribuito con gli studenti alla creazione di strategie che promuovono lo sviluppo di queste competenze nella loro scuola e nel loro ambiente. Quasi tutti i tutor/insegnanti (86%) che hanno risposto al questionario hanno dichiarato di voler creare ulteriori opportunità di apprendimento dopo l'esperienza SEED.

Quasi la metà dei tutor/insegnanti (46%) utilizza diverse tecnologie digitali per supportare e potenziare l'apprendimento collaborativo degli studenti, sia in presenza che online, e seleziona e utilizza tecnologie digitali nelle proprie progettazioni didattiche basandosi sulle loro caratteristiche, per migliorare e sostenere l'apprendimento collaborativo degli studenti. Sebbene il 57% dei tutor/insegnanti che hanno risposto al questionario abbia dichiarato di progettare già attività di apprendimento per sostenere questa competenza, alcuni intendono creare ulteriori opportunità di apprendimento dopo l'esperienza con SEED.

La maggior parte dei tutor/insegnanti (62%) ha dichiarato di selezionare e utilizzare tecnologie digitali nelle proprie progettazioni didattiche basandosi sulle loro caratteristiche, in modo da agevolare le abilità di auto-regolazione e l'autonomia degli studenti o persino riflettere su di esse e supportarli per (ri)progettare il loro apprendimento, attraverso l'uso di tecnologie digitali, promuovendo la loro auto-regolazione e autonomia come studenti, insieme ai loro alunni.

Il 69% dei tutor/insegnanti ha dichiarato di utilizzare varie tecnologie emergenti per offrire ai propri studenti nuove esperienze di apprendimento e nuovi tipi di apprendimento, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali o comunque ne è consapevole. Molto spesso, progettano già attività di apprendimento per supportare questa competenza o hanno in programma di creare ulteriori opportunità di apprendimento in futuro.

Il 31% dei tutor/insegnanti seleziona e utilizza tecnologie digitali nelle proprie progettazioni didattiche per favorire il coinvolgimento attivo degli studenti nell'apprendimento individuale e collaborativo, mentre altri cercano di utilizzarle o le utilizzano, o addirittura (ri)progettano le attività di apprendimento basandosi sui feedback degli studenti, co-creando nuovi modi per interagire e coinvolgerli attivamente con le tecnologie digitali e avviando e promuovendo spazi di apprendimento digitalmente potenziati all'interno della scuola e della comunità più ampia, dove gli studenti sono attivamente coinvolti nelle attività di apprendimento.

I tutor/insegnanti utilizzano principalmente diverse piattaforme e strumenti digitali per supportare approcci di apprendimento a distanza e blended, migliorando i processi e i risultati dell'apprendimento degli studenti, con alcuni di loro analizzandoli e impiegandoli nelle proprie progettazioni didattiche o addirittura riflettendo e ridisegnando l'insegnamento e l'apprendimento, contribuendo alla progettazione di una strategia di apprendimento a distanza e blended. Tuttavia, allo stesso tempo, il 23% di coloro che hanno risposto al sondaggio non è a conoscenza di questa competenza. Più della metà (57%) ha dichiarato di voler creare maggiori opportunità di apprendimento per i propri studenti dopo l'esperienza con SEED.

Attraverso questo processo di autovalutazione, i tutor/insegnanti hanno potuto individuare aree di forza e aree che richiedevano miglioramento nei loro sforzi per promuovere le competenze imprenditoriali e digitali degli studenti. Questa auto-riflessione ha permesso loro di affinare le proprie metodologie, adattare le tecniche didattiche e introdurre nuove risorse o interventi se necessario.

Attraverso l'autovalutazione attiva dei propri contributi, i tutor/insegnanti hanno dimostrato il loro impegno per il miglioramento continuo e hanno garantito un ambiente di apprendimento centrato sugli studenti. Questo processo di autovalutazione è stato uno strumento prezioso per potenziare le pratiche di insegnamento dei tutor, risultando in un supporto e una guida più efficaci per lo sviluppo delle competenze degli studenti.

Sviluppo delle competenze dei mentor

Anche la terza categoria di partecipanti, ovvero i mentor delle aziende, è stata coinvolta nell'attività di autovalutazione, rispondendo al questionario prima (12 risposte) e dopo (5 risposte) la collaborazione con gli studenti e i loro tutor/insegnanti e identificando i cambiamenti apportati dalla partecipazione al progetto SEED.

I mentor hanno valutato alcune delle pratiche di collaborazione con gli studenti e le scuole nel presente e nel futuro, dal quale è emerso che la collaborazione nel progetto SEED li ha incoraggiati a cooperare ancora di più.

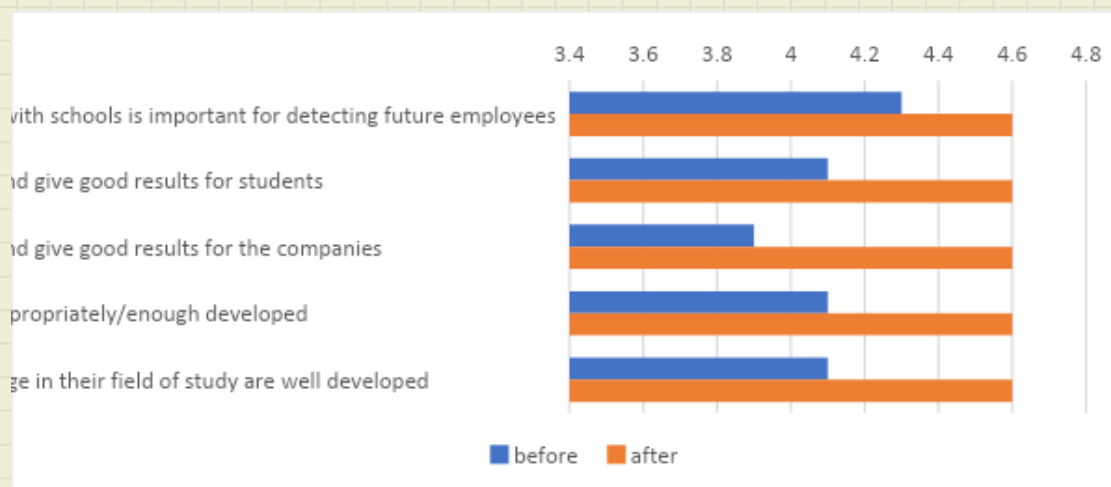
Tabella 3: Pratica attuale e futura di collaborazione con studenti e scuole - valutazione dei mentor

Nella nostra azienda...	ora	in futuro
...siamo incoraggiati a stabilire contatti con le scuole	4,4	4,6
...sosteniamo gli studenti nello sviluppo della propria mini-azienda, attività imprenditoriale o cooperativa studentesca	4,5	4,6
...siamo incoraggiati ad ospitare studenti provenienti da diverse scuole e parlare loro del nostro lavoro	4,5	4,6
...siamo incoraggiati a visitare diverse istituzioni educative	4,4	4,6

Valutazioni medie su una scala da 1 a 5 (1 - completamente in disaccordo, 2 - in disaccordo, 3 - né d'accordo né in disaccordo, 4 - d'accordo, 5 - completamente d'accordo).

I tutor hanno anche dichiarato che è importante che gli studenti abbiano l'opportunità di provare, avere successo e fallire (4,7), di imparare competenze imprenditoriali (4,4), di acquisire esperienze autentiche nel campo imprenditoriale (4,3) e di avere un ruolo attivo nella pianificazione delle attività imprenditoriali (4,2). Dopo l'esperienza con SEED, hanno persino rafforzato la loro opinione su questi aspetti, assegnando un punteggio di 4,6 a tutti gli elementi. Hanno anche rafforzato la loro opinione sull'importanza di promuovere l'imprenditorialità in misura maggiore nelle scuole, passando da 4,2 a 4,6.

Grafico 6: Credenze e pensieri dei tutor relativi alla collaborazione con le scuole, all'apprendimento basato sul lavoro e alle competenze specifiche degli studenti.



Valutazioni medie su una scala da 1 a 5 (1 - completamente in disaccordo, 2 - in disaccordo, 3 - né d'accordo né in disaccordo, 4 - d'accordo, 5 - completamente d'accordo).

Inoltre, le convinzioni e i pensieri dei mentor relativi alla cooperazione con le scuole, all'apprendimento basato sul lavoro e alle specifiche competenze degli studenti sono cambiati, così da essere ancora più convinti che queste questioni siano importanti (vedi il grafico sopra). La partecipazione al progetto SEED, in generale, ha rafforzato la loro volontà di partecipare a formazioni legate all'educazione imprenditoriale e di essere più attivi nella cooperazione con le scuole (il punteggio è aumentato da 4,3 a 4,6).

Attraverso il processo di valutazione, i mentor hanno valutato il grado di coinvolgimento della propria azienda nel supportare e collaborare con le scuole per le iniziative di WBL. Partecipando attivamente all'autovalutazione, i tutor hanno ottenuto preziose intuizioni sui punti di forza e sulle aree di miglioramento del coinvolgimento della loro azienda con le scuole e le attività di apprendimento basate sul lavoro. Ciò ha permesso loro di individuare strategie per migliorare il supporto aziendale, ottimizzare i risultati di apprendimento per gli studenti e favorire una partnership reciproca vantaggiosa tra l'azienda e le istituzioni educative.

Attraverso le attività collettive di autovalutazione, coinvolgendo studenti, tutor e mentor, il progetto SEED ha favorito una cultura di miglioramento continuo, promuovendo lo sviluppo di competenze imprenditoriali e digitali e migliorando il successo complessivo delle iniziative di WBL.

5.3.2 Esperienza dell'utente nell'ambiente digitale SEED

Dato che l'integrazione dell'apprendimento basato sul lavoro (WBL) all'interno di un ambiente digitale non è ancora una pratica diffusa nelle scuole e nelle aziende, ciò ha presentato una sfida unica per i partecipanti. Di conseguenza, eravamo particolarmente interessati a raccogliere il loro feedback e le loro opinioni riguardo alla loro esperienza utente.

Le principali sfide incontrate erano principalmente legate all'ambiente digitale e alle competenze digitali richieste per utilizzare efficacemente la piattaforma.

Esperienza degli studenti

Gli studenti hanno dichiarato che la piattaforma SEED era in qualche modo facile da usare (3,0 su una scala da 1 a 5); allo stesso modo, è emersa la difficoltà di collaborare con altri studenti, insegnanti e tutor aziendali attraverso la piattaforma (3,1) e la funzione di comunicazione (2,9). Oltre alla piattaforma SEED, gli studenti hanno utilizzato principalmente i loro telefoni cellulari per la collaborazione e la comunicazione, e in alcuni casi anche servizi di archiviazione come Dropbox e Google Drive, oltre ad altre applicazioni web (Miro, Canva, ecc.). Tuttavia, la possibilità di collaborare con altri studenti, insegnanti e mentor aziendali è stata quella più apprezzata dagli studenti. Al contrario, ciò che è stato meno gradito riguardava i problemi di accesso e il fatto che a volte non fosse così semplice da capire e utilizzare.

L'esperienza complessiva con la piattaforma è stata positiva, valutata con un punteggio di 3,4 (su una scala da 1 a 5). Anche l'esperienza con la metodologia SEED è stata valutata come interessante e coinvolgente (3,6) e piuttosto facile da comprendere (3,3) e trovare sulla piattaforma (3,2). La maggior parte degli studenti (77%) è riuscita a utilizzare efficacemente uno o più dei metodi basati sulla creatività proposti da SEED (Business model canvas, Scamper, Brainwriting, ecc.), che conoscevano già (3,3) e hanno trovato utili (3,5).

Per quanto riguarda la collaborazione con altri studenti, gli studenti hanno dichiarato che è stata interessante e coinvolgente (3,9) e ha portato un valore aggiunto allo sviluppo delle soluzioni ai loro

problemi (3,9). Tuttavia, riguardo alla collaborazione, hanno incontrato una certa timidezza nelle relazioni online e difficoltà nel creare gruppi di lavoro online coesi.

Gli studenti sono stati molto d'accordo sul fatto che la partecipazione a SEED contribuirà alla loro crescita professionale o accademica (4,1). Anche la collaborazione con l'azienda è stata piuttosto coinvolgente (3,8). In breve, i risultati del loro lavoro sono stati piuttosto soddisfacenti (3,9). Pertanto, gli studenti raccomanderebbero l'esperienza SEED ai loro amici (3,6) e probabilmente utilizzerebbero nuovamente la metodologia SEED. Gli studenti hanno apprezzato il progetto e si sono dimostrati grati per l'esperienza.

Esperienza dei tutor/insegnanti

Dopo aver utilizzato la piattaforma e la metodologia SEED per risolvere le challenge delle aziende, i tutor/insegnanti che hanno compilato il questionario hanno classificato su una scala da 1 a 5 la facilità di utilizzo della piattaforma (3,3), le sue caratteristiche di comunicazione (3,5) e di collaborazione (3,5). Tuttavia, molto probabilmente raccomanderebbero la piattaforma SEED a un amico o a un collega (3,8).

Esperienza dei mentor

L'esperienza con la piattaforma SEED è stata strettamente correlata alle competenze digitali dei mentor e alla loro capacità di utilizzare strumenti digitali simili. Pur incontrando delle sfide, i mentor le hanno accolte come preziose opportunità di apprendimento. Hanno visto queste sfide come opportunità per migliorare le loro capacità di risoluzione dei problemi e promuovere la creatività.

In sintesi, grazie al suo design user-friendly, i partecipanti hanno familiarizzato rapidamente con la piattaforma SEED, riducendo al minimo il tempo dedicato alla navigazione degli aspetti tecnici. Tuttavia, vale la pena notare che, nel complesso, gli studenti hanno dimostrato un maggior livello di empatia e comfort nell'utilizzo della piattaforma digitale. Sono apparsi più adattabili all'ambiente online e hanno mostrato la volontà di esplorare e impegnarsi con le funzionalità della piattaforma. La loro apertura alle esperienze digitali ha facilitato una transizione più agevole e una maggiore competenza nell'utilizzo della piattaforma per le attività di apprendimento basate sul lavoro. Ciò è meglio supportato dall'affermazione di uno dei mentor:

"Anche se non ho grandi competenze tecnologiche, è stato emozionante vedere gli studenti discutere e creare idee per la nostra azienda attraverso la piattaforma SEED.. Il risultato finale è davvero sorprendente".
(Tommaso Testi, Dolciaria Artigianale Testi C. & Figli Snc)

Queste challenge evidenziano l'importanza di fornire supporto, formazione e risorse adeguate per dotare i partecipanti delle competenze digitali e della fiducia necessarie per navigare efficacemente nell'ambiente di apprendimento digitale basato sul lavoro. Affrontando queste sfide, i partecipanti possono sfruttare appieno il potenziale della piattaforma e beneficiare delle opportunità che offre per la collaborazione, l'apprendimento e lo sviluppo delle competenze.

In alcuni casi, i tutor e i mentor partecipanti hanno incontrato difficoltà nel comunicare efficacemente tra loro. Sembrava che, a causa di vincoli di tempo, mancasse la motivazione necessaria per attuare pienamente i piani di lezione e fornire un supporto adeguato agli studenti. Nonostante queste difficoltà, gli studenti sono riusciti a produrre un lavoro lodevole. Erano particolarmente entusiasti di affrontare le challenge internazionali. Il loro desiderio di completare i compiti e di fornire risultati di buona qualità era evidente. Impegnarsi con la metodologia SEED ha

fornito loro un cambiamento rinfrescante nell'approccio alla risoluzione dei problemi, offrendo una preziosa esperienza pratica.

Nel complesso, il progetto SEED riconosce l'importanza di superare le sfide digitali e continua a impegnarsi per migliorare l'esperienza dell'utente, assicurando che tutti i partecipanti possano utilizzare con sicurezza ed efficacia la piattaforma digitale per ottenere risultati di successo nell'apprendimento basato sul lavoro.

5.4 Prospettive future

Il toolkit SEED è stato testato da varie organizzazioni educative in diversi ambienti scolastici, fornendo loro preziose indicazioni sulla potenziale integrazione di questo metodo di apprendimento online basato sul lavoro (WBL) nel curriculum scolastico, adattato al sistema educativo specifico di ciascun Paese.

In diversi contesti educativi, i partecipanti hanno riconosciuto numerose possibilità per la futura implementazione della metodologia e del toolkit SEED. Nel caso dell'Italia, una strada promettente per l'implementazione è rappresentata dalle unità di apprendimento obbligatorie note come Unità di Apprendimento (UDA), che sono organizzate e programmate da ogni scuola superiore. Le UDA comprendono argomenti multidisciplinari che hanno un impatto su diverse materie e gli insegnanti spesso faticano a generare idee innovative. Incorporando la metodologia e le sfide SEED, si potrebbe proporre un'opzione interessante per le UDA del quarto e quinto anno di scuola superiore. Questo approccio motiverebbe gli studenti a confrontarsi con uno scenario di vita reale stimolante e in linea con il programma di studi.

Opportunità simili sono state individuate in Slovenia, dove ogni scuola secondaria prevede un'attività di apprendimento obbligatoria sulla cittadinanza attiva durante il terzo anno. In questo contesto, gli studenti potrebbero affrontare le sfide presentate da ONG, istituzioni governative o comuni. Inoltre, la natura flessibile dei programmi di studio aperti in Slovenia consente di integrare il Toolkit SEED e le challenge. Potrebbe essere designato come una materia separata, che in quanto tale diventa obbligatoria per tutti gli studenti. Inoltre, la metodologia potrebbe essere incorporata nei moduli professionali esistenti, consentendo esperienze di apprendimento autentiche e pratiche.

Durante la fase di test, gli operatori del settore educativo sono stati in grado di identificare le attività che potrebbero incentivare le scuole e le aziende a utilizzare la piattaforma e la metodologia SEED. Le loro idee per un uso sostenibile della metodologia e del toolkit SEED riguardano:

- Sessioni gratuite di formazione e facilitazione per i tutor scolastici, con l'obiettivo di approfondire metodi e processi basati sulla creatività e l'uso di strumenti di supporto digitali.
- Progetti di cittadinanza attiva, in cui partendo dalle scuole già coinvolte, si potrebbero sviluppare challenge internazionali legate a temi di educazione civica che sono per loro natura interdisciplinari e flessibili.
- Challenge legate agli SDG, che mirano ad affrontare gli obiettivi di sviluppo sostenibile.
- Visite di studio presso le aziende di cui gli studenti hanno risolto le challenge, al fine di ottenere un'impressione dal vivo e creare contatti.

- SPROUT Online Festival, dove il "seme" del progetto potrebbe "germogliare" in un festival online promosso dai partner del progetto in cui - attraverso la modalità dell'hackathon - possono essere coinvolte nuove aziende, tutor e studenti per sperimentare la piattaforma SEED e generare nuove idee creative con un approccio di empowerment degli studenti.
- Collegamento con i progetti di mobilità Erasmus+ KA1, in cui viene fornito supporto alle esperienze di tirocinio all'estero integrando l'uso della piattaforma SEED per collegare brevi tirocini a una challenge aziendale reale e concreta.
- Scambio internazionale degli studenti partecipanti per arricchire il loro percorso formativo, fornendo loro preziose competenze, conoscenze e prospettive globali e preparandoli a diventare cittadini globali in grado di contribuire in modo significativo alle challenge e alle opportunità del nostro mondo interconnesso.

Nel complesso, il Toolkit SEED rappresenta una soluzione promettente per le istituzioni scolastiche che desiderano migliorare i loro programmi di studio incorporando metodi di apprendimento dinamici e pertinenti, promuovendo l'impegno degli studenti e preparandoli alle sfide del mondo reale. Per garantire un'implementazione di successo, sono fondamentali diversi passaggi.

In primo luogo, è essenziale fornire una formazione completa agli insegnanti per utilizzare efficacemente il kit di strumenti SEED. Si raccomanda di sviluppare un modulo di apprendimento dedicato che possa essere incluso nel catalogo dei programmi per gli insegnanti. In molti Paesi, la partecipazione a tali programmi consente agli insegnanti di vedersi riconosciuti crediti oppure aggiornamenti professionali, aumentando la loro motivazione a impegnarsi nella metodologia SEED. Offrendo un programma di formazione strutturato, gli insegnanti possono sviluppare le competenze e la comprensione necessarie per massimizzare i benefici del Toolkit SEED nelle loro classi.

Inoltre, è fondamentale coinvolgere gli enti educativi che hanno influenza e potere decisionale sui contenuti educativi. La collaborazione con questi enti aiuterà a integrare la metodologia SEED nei programmi educativi e nei curricula ufficiali. Allineandosi ai quadri educativi consolidati, il Toolkit SEED può ottenere un'accettazione e un riconoscimento più ampi all'interno del sistema educativo. Il coinvolgimento di questi enti influenti nel programma garantisce che la metodologia SEED diventi parte integrante del panorama educativo, consentendo a un maggior numero di scuole e insegnanti di adottarla.

Inoltre, la presentazione di casi di successo e di testimonianze di scuole e aziende che hanno già implementato la piattaforma SEED può essere molto influente. Evidenziando i risultati positivi e l'impatto della metodologia SEED, gli operatori educativi possono generare interesse e motivazione in altre scuole e aziende ad adottare questo approccio innovativo.

Combinando la formazione degli insegnanti, l'impegno con gli enti educativi e la presentazione di implementazioni di successo, gli operatori educativi possono creare un ecosistema di supporto che incoraggi l'adozione diffusa della piattaforma e della metodologia SEED, portando in ultima analisi a un miglioramento dei risultati educativi per gli studenti e a una maggiore collaborazione tra scuole e partner industriali.

Per massimizzare l'impatto del Toolkit SEED, è essenziale sfruttare le numerose opportunità di incontri ed eventi in cui le scuole possono scambiare idee e buone pratiche con comitati scientifici

scolastici, autorità nazionali, aziende e altre parti interessate. Questi incontri servono come piattaforme preziose per mostrare i punti di forza e le opportunità associate all'utilizzo del Toolkit SEED. Partecipando attivamente a questi eventi, le organizzazioni educative possono presentare efficacemente i vantaggi e le possibilità che derivano dall'implementazione del Toolkit SEED nei rispettivi contesti. Possono evidenziare come il toolkit promuova metodi di insegnamento innovativi, favorisca la collaborazione tra scuole e partner esterni e migliori le competenze pratiche e le capacità di risoluzione dei problemi del mondo reale degli studenti. Inoltre, la presentazione del kit di strumenti alle aziende e ai rappresentanti dell'industria può evidenziare la rilevanza delle abilità e delle competenze sviluppate attraverso la metodologia SEED. Ciò può favorire partenariati e collaborazioni tra le scuole e il settore privato, consentendo agli studenti di acquisire un'esposizione alle sfide del mondo reale e ai molteplici percorsi di carriera.

Cogliendo queste opportunità di networking e di scambio di conoscenze, le scuole possono comunicare efficacemente i benefici e le opportunità associate all'adozione del SEED Toolkit, favorendone l'adozione diffusa e la sostenibilità a lungo termine negli ambienti educativi.


Il successo della challenge internazionale ha evidenziato anche il potenziale per future collaborazioni transfrontaliere nell'ambito del progetto SEED. Ha dimostrato la capacità del progetto di mettere in contatto partecipanti di diversi Paesi, favorendo la comprensione reciproca, lo scambio culturale e lo sviluppo di competenze imprenditoriali e digitali su scala internazionale.

6 Riferimenti metodologici

- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- IDEO Blog. “What is Design Thinking?” disponibile all’indirizzo:
- <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>
- IDEO Design Kit, disponibile all’indirizzo: <https://www.designkit.org/>

Appendice 1. Esempio di attività di brainstorming per la generazione di idee in gruppo

General instructions



1. Grab a piece of paper to write down your ideas individually
2. Choose one person in your group who's going to keep track of time and write in the jamboard's pre-created post-its
3. Do the activity in 4 rounds:
 - Round 1: everyone writes their first idea on paper (2 mins) and then shares with the group (1 min), writer reports ideas on the jamboard
 - Round 2: everyone writes their second idea on paper (2 mins) and then shares with the group (1 min), writer reports ideas on the jamboard
 - Round 3: everyone writes their third idea on paper (2 mins) and then shares with the group (1 min), writer reports ideas on the jamboard
 - Discuss as all ideas as a group and assign a score from 1 to 5 to each idea based on how much you like the idea as a group (10 mins)

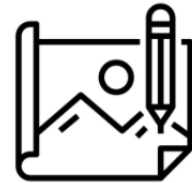
Final goal: generate 12 ideas individually and converge to those that everyone likes the most as a group.

You are a transportation company whose main business is to bring people to events and trips at the regional, national, and international level. Your design challenge is: how might we make our business more environmentally sustainable in the next 5 years?

Idea 1	Idea 1	Idea 1
Idea 2	Idea 2	Idea 2
Idea 3	Idea 3	Idea 3

Appendice 2. Esempio di attività di sketching in gruppo

General instructions



1. Grab a piece of paper to draw your sketches individually
 2. Choose one person in your group who's going to keep track of time
 3. Do the activity in 2 rounds:
 - Round 1: everyone draws a sketch of the SEED platform dashboard for one user
 - One person draws the student's dashboard
 - One person draws the teacher's dashboard
 - One person draws the company's dashboard
 Try to put yourself in the shoes of the stakeholder you are less familiar with (e.g., teachers design company, companies design teachers/students)
 Take 10 minutes to sketch your designs
 - Round 2: Discuss everyone's sketches as a group for 15 minutes (5 minutes each)
- You may take a picture of your designs and copy the picture in your room jamboard (optional)

Appendice 3. Esempio di modulo di valutazione del feedback per gli stakeholder esterni

Modello di questionario di valutazione per aziende

Questo è un modello di questionario di valutazione che gli studenti possono chiedere alle aziende di compilare alla fine del progetto. Gli studenti possono anche integrare questo modello con domande aggiuntive volte a raccogliere informazioni dall'azienda su aspetti specifici del progetto su cui hanno lavorato e su cui vorrebbero ricevere un feedback, o su competenze specifiche che vorrebbero che l'azienda valutasse.

Desideriamo ringraziarvi per aver partecipato al progetto SEED come azienda e per aver proposto agli studenti una sfida su cui lavorare. La vostra partecipazione è molto apprezzata. Con questo modulo, vorremmo raccogliere la vostra valutazione della vostra esperienza con SEED e la vostra valutazione dei risultati che avete ricevuto dagli studenti che hanno collaborato con la vostra azienda a questo progetto. La vostra opinione sarà una grande opportunità di apprendimento per gli studenti e i facilitatori.

Sezione 1. Dati demografici

- Nome dell'azienda
- Nome della scuola
- Nome del progetto

Sezione 2. Soddisfazione complessiva per il progetto SEED (scala 1-7 Disaccordo-Accordo)

- Ho trovato il progetto utile per la mia azienda
- Partecipare a questo progetto ha aiutato me/la mia azienda a promuovere l'interdisciplinarietà e la collaborazione tra i vari dipartimenti
- Partecipare a questo progetto mi ha aiutato a comprendere meglio le esigenze del personale, degli studenti e degli stakeholder esterni.
- Partecipare a questo progetto ha aiutato me/la mia azienda a sviluppare nuove strategie
- Partecipare a questo progetto ha aiutato me/la mia azienda a identificare opportunità che non avevo considerato prima

Sezione 3. Soddisfazione complessiva per l'output proposto dagli studenti (scala 1-7 Disaccordo-Accordo)

- Ho trovato la soluzione proposta dagli studenti stimolante
- La soluzione proposta dagli studenti si adatta bene al problema
- Sono soddisfatto della gamma di soluzioni prese in considerazione dagli studenti
- Sono soddisfatto del livello di conoscenza e competenza dimostrato dagli studenti durante la partecipazione a questo progetto.
- Sarei disposto a implementare nella mia azienda la soluzione proposta dagli studenti

Sezione 4. Soddisfazione specifica per ogni fase

Si prega di valutare su una scala da 1 (per nulla soddisfatto) a 5 (estremamente soddisfatto) il grado di soddisfazione dei risultati forniti dagli studenti per ciascuna delle seguenti fasi:

- *Empathize (fornire esempi di deliverable per questa fase, ad esempio desk research / business model canvas / qualsiasi cosa testimoni la ricerca condotta sull'azienda partner) - 1-5 + NA*
- *Definire e ideazione (soluzione finale proposta, ecc.)*
- *Implementation (prototipo, piano di implementazione, presentazione, ecc.)*

Sezione 5. Ulteriori osservazioni e raccomandazioni

- Come considerate la possibilità di implementare la soluzione proposta dagli studenti in azienda? (domanda aperta)*
- Avete suggerimenti, raccomandazioni o osservazioni aggiuntive da fare?*

Domanda finale. Restare coinvolti in SEED

Quanto è probabile che proponga altre sfide agli studenti utilizzando la piattaforma SEED? Indicate la probabilità su una scala da 1 (per nulla probabile) a 5 (estremamente probabile).

- Per nulla probabile
- Improbabile
- Alquanto probabile
- Molto probabile
- Estremamente probabile

Appendice 4. Schede di riepilogo delle Challenges SEED

Erasmus+ SEED RISULTATI PROGETTI PILOTA



* SCHEDE DI RIEPILOGO DELLE CHALLENGES SEED



LE SFIDE AZIENDALI IN BREVE



DARE AL METALLO UNA SECONDA POSSIBILITÀ



Nome dell'azienda: Metalmont srl

Descrizione della Challenge (sfida):

Metalmont è una rinomata azienda specializzata nella progettazione, produzione e commercializzazione di macchine e soluzioni per la movimentazione e la pulizia dei cereali in impianti di stoccaggio, silos e magazzini piani, sia in Italia che all'estero. Tuttavia, durante il processo di lavorazione dei metalli, è inevitabile che rimangano degli scarti che di solito divengono rifiuti. Riconoscendo il valore potenziale di questi rottami metallici, Metalmont è alla ricerca di idee innovative per il loro riutilizzo o riciclo, al fine di creare oggetti di uso quotidiano con un forte valore sensoriale e un design accattivante, proposti in modo originale. L'obiettivo è ridurre i rifiuti e migliorare l'impatto ambientale trovando modi creativi per riutilizzare i rottami metallici e sfruttando la domanda del mercato di oggetti metallici unici e sostenibili. Esplorando nuove strade per lo sviluppo dei prodotti e abbracciando l'e-commerce, Metalmont mira a espandere la propria attività e a diversificare le proprie offerte. L'azienda è profondamente impegnata a promuovere i principi di un'economia circolare, in cui le risorse sono utilizzate in modo efficiente e i rifiuti sono ridotti al minimo.

- **Numero di mentor aziendali:** 1
- **Ruolo del mentor in azienda:** marketing
- **Scuole coinvolte:** 2
- **Numero di partecipanti:** 12
- **Profilo dei partecipanti:** indirizzo informatica e marketing (3+3 studenti)
- **Numero di tutor scolastici:** 5
- **Area disciplinare dei tutor:** 2 TIC, 1 elettrotecnica, 2 economia
- **Durata dell'attività:** 6 mesi
- **Time devoted to the challenge (approximate hours):**

Studenti:	100
Tutor:	100
Mentor:	100
- **Metodologie utilizzate nelle differenti fasi:**

Empathise:	brainwriting
Ideate:	1x1x1
Implement:	sketching



Presentazione dell'idea/servizio/prodotto finale:

Attraverso l'implementazione del SEED Toolkit, i partecipanti al progetto hanno utilizzato la loro creatività e capacità di problem solving per sviluppare un prodotto unico: uno scoiattolo decorativo realizzato con rifiuti metallici. Questa affascinante scultura è stata progettata per abbellire i giardini o come ornamento accattivante per le facciate delle case. Il processo è iniziato con sessioni di brainstorming e ideazione, in cui gli studenti hanno collaborato per generare il concetto della scultura dello scoiattolo. Hanno poi proceduto a creare uno schizzo dettagliato, delineando i tagli e le fasi di assemblaggio necessari per dare vita al progetto.

Oltre agli aspetti di progettazione e produzione, il progetto ha comportato anche lo sviluppo di un piano commerciale e di marketing completo. Riconoscendo il mercato potenziale per il loro prodotto innovativo, gli studenti hanno utilizzato i canali dell'e-commerce per promuovere e vendere le sculture di scoiattolo. Si sono addentrati nel regno dell'imprenditoria online, considerando fattori come i prezzi, l'identificazione del pubblico target, le strategie di marketing e la logistica.



GESTIONE DELLE PRESENZE NELLE RISORSE UMANE



Nome dell'azienda:

Integro srl

Descrizione della Challenge (sfida):

Integro Srl è una società di ICT specializzata nello sviluppo di software ERP, nella gestione di progetti e nelle soluzioni digitali. Con l'obiettivo di migliorare i processi produttivi e organizzativi, Integro si propone di creare un ambiente favorevole alla realizzazione di progetti di sviluppo di successo.

Attualmente, Integro è alla ricerca di una soluzione completa: un sistema combinato basato su desktop e app per la gestione delle presenze dei dipendenti, delle timbrature e dei rimborsi di viaggio. L'obiettivo di questa sfida è sviluppare un sistema integrato che risponda efficacemente a questi requisiti. Il sistema deve supportare la collaborazione e la condivisione delle informazioni tra i dipendenti e i reparti, promuovendo l'efficienza e la trasparenza all'interno dell'organizzazione.

- **Numero di mentor aziendali:** 2
- **Ruolo del mentor in azienda:** project manager, sviluppatore di software
- **Scuole coinvolte:** 1
- **Numero di partecipanti:** 10
- **Profilo dei partecipanti:** indirizzo informatico
- **Numero di tutor scolastici:** 2
- **Area disciplinare dei tutor:** TIC
- **Durata dell'attività:** 6 mesi
- **Tempo dedicato alla Challenge (ore approssimative):**

Studenti:	100
Tutor:	50
Mentor:	60
- **Metodologie utilizzate nelle differenti fasi:**

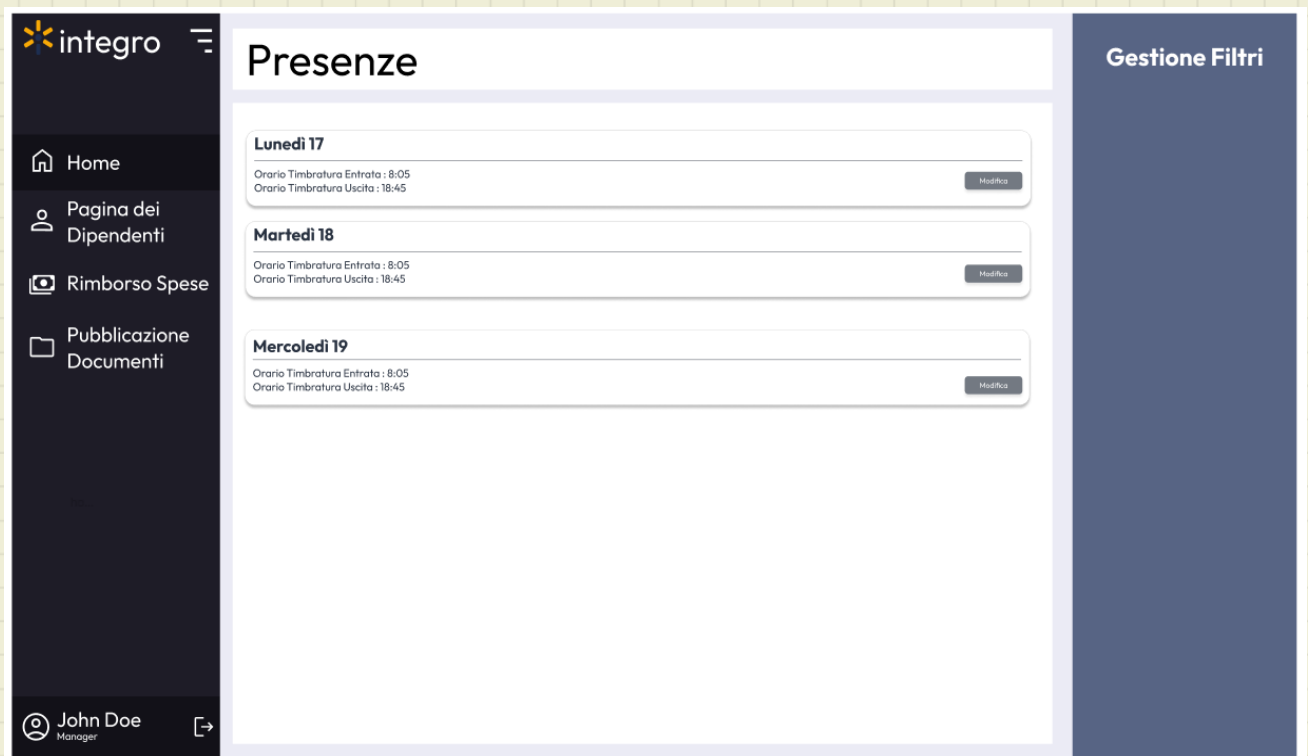
Empathise:	brainwriting
Ideate:	4x4x4
Implement:	sketching



Presentazione dell'idea/servizio/prodotto finale:

Durante la sfida, i partecipanti hanno sviluppato l'app "PIPLO", una soluzione innovativa per gestire in modo efficiente le presenze delle risorse umane in azienda. Con PIPLO, l'azienda ottiene una piattaforma completa per tracciare e monitorare le presenze dei dipendenti, gestire le richieste di ferie, gestire i permessi orari e semplificare le giustificazioni delle spese, il tutto in un'unica app.

Per l'azienda, PIPLO fornisce un sistema centralizzato che raccoglie e riassume i dati sulle presenze di ciascun dipendente. Grazie a questa preziosa panoramica, l'azienda ottiene informazioni sui modelli di presenza, sui saldi delle ferie e sulla disponibilità complessiva della forza lavoro. Ciò consente una pianificazione efficiente delle risorse e aiuta a individuare eventuali problemi o tendenze legate alle presenze che richiedono attenzione.



APP PER LA GESTIONE DEGLI ORDINI PANINI



Nome dell'azienda:

Dolciaria Artigianale Testi C. & Figli Snc

Descrizione della Challenge (sfida):

Dolciaria Artigianale Testi è specializzata nella fornitura di prodotti alimentari per varie occasioni come cerimonie, rinfreschi e scuole. La sfida è migliorare la convenienza per i clienti sviluppando un'app dedicata esclusivamente agli studenti iscritti. Attraverso questa app, gli studenti possono facilmente accedere e sfogliare il nostro menù, selezionare i panini che preferiscono per i giorni successivi e specificare i luoghi di consegna e i dettagli della classe. Nel frattempo, il team aziendale potrà preparare in modo efficiente gli ordini, organizzarli per classe e confezionarli per una consegna senza intoppi.

Inoltre, si punta a semplificare il processo di pagamento implementando la gestione automatica dei pagamenti nell'app. L'obiettivo finale è fornire una piattaforma di facile utilizzo che ottimizzi il processo di ordinazione, semplifichi la logistica di consegna e faciliti pagamenti sicuri ed efficienti.

- **Numero di mentor aziendali:** 1
- **Ruolo del mentor in azienda:** responsabile vendite
- **Scuole coinvolte:** 1
- **Numero di partecipanti:** 7
- **Profilo dei partecipanti:** indirizzo tecnico informatico
- **Numero di tutor scolastici:** 1
- **Area disciplinare dei tutor:** TIC
- **Durata dell'attività:** 6 mesi
- **Tempo dedicato alla Challenge (ore approssimative):**

Studenti:	90
Tutor:	45
Mentor:	60
- **Metodologie utilizzate nelle differenti fasi:**

Empathise:	brainwriting
Ideate:	1x1x1, Dot Voting
Implement:	sketching



Presentazione dell'idea/servizio/prodotto finale:

Utilizzando tecniche innovative come il brainwriting, l'1x1x1, il Dot Voting e lo sketching, i partecipanti hanno ideato con successo una nuova applicazione chiamata "Paninapp". Questa applicazione di facile utilizzo consente agli studenti registrati di ordinare comodamente i loro panini giornalieri da un menù ampio e dettagliato. L'applicazione accelera in modo intelligente il processo di ordinazione, partendo dagli ordini precedenti, consentendo agli studenti di fare le loro scelte in modo rapido e senza sforzo. Tuttavia, al momento l'app non incorpora un sistema di gestione dei pagamenti.

Dal punto di vista operativo, l'azienda raccoglie e organizza in modo efficiente gli ordini per classe, grazie alla funzionalità dell'app. Il programma è uno strumento prezioso per tracciare e gestire lo stato di preparazione di ogni ordine, garantendo una consegna puntuale e precisa.

Home



Home fornitore

Benvenuto nella home del fornitore.
Da qui puoi gestire gli ordini, i panini e gli utenti.



INCORAGGIARE I GIOVANI A PARTECIPARE ALLE ATTIVITÀ DELLE ASSOCIAZIONI TURISTICHE



Nome dell'azienda: Rajzefiber

Descrizione della Challenge (sfida):

Rajzefiber sviluppa progetti all'intersezione tra cultura e turismo Riconoscendo l'importanza di presentare il patrimonio tangibile e intangibile in modo innovativo. Rajzefiber si impegna a creare approcci coinvolgenti e accessibili per sensibilizzare l'opinione pubblica sul patrimonio, offrendo supporto agli attori locali e internazionali del settore del turismo creativo, assistendoli nella realizzazione delle loro idee.

Rajzefiber mira a potenziare le associazioni turistiche in Slovenia, collaborando strettamente con l'Associazione turistica della Slovenia. L'organizzazione propone quindi la digitalizzazione dei processi e un maggiore coinvolgimento dei giovani nelle associazioni turistiche. Solo in Slovenia esistono oltre 500 associazioni turistiche dedicate alla conservazione delle tradizioni locali, ma i giovani mostrano un interesse limitato a parteciparvi attivamente.

La sfida è quella di ispirare e motivare i giovani a impegnarsi maggiormente nelle loro comunità locali attraverso le associazioni turistiche, poiché Rajzefiber riconosce l'immenso potenziale che i giovani hanno nel guidare le iniziative turistiche e desidera creare un ambiente che incoraggi il loro coinvolgimento attivo.

- **Numero di mentor aziendali:** 2
- **Ruolo del mentor in azienda:** vice presidente dell'associazione
- **Scuole coinvolte:** 1
- **Numero di partecipanti:** 6
- **Profilo dei partecipanti:** indirizzo economico
- **Numero di tutor scolastici:** 2
- **Area disciplinare dei tutor:** imprenditorialità
- **Durata dell'attività:** 3 mesi
- **Time devoted to the challenge (approximate hours):**

Studenti:	23
Tutor:	35
Mentor:	48
- **Metodologie utilizzate nelle differenti fasi:**

Empathise:	intervista al rappresentante dell'azienda, raccolta di dati e fatti
Ideate:	brainwriting, 6 cappelli pensanti, voting
Implement:	6 cappelli pensanti, preparazione di un pitch



Presentazione dell'idea/servizio/prodotto finale:

Per coinvolgere e motivare i giovani a impegnarsi maggiormente nelle associazioni turistiche locali, è stata organizzata una giornata SEED. Durante l'evento sono stati presentati agli studenti il concetto e le attività del turismo creativo, fornendo loro una panoramica del suo potenziale. È stato presentato un caso esemplare di utilizzo di un evento di successo presso l'ostello di Pekarna, per mostrare l'impatto positivo di tali iniziative. Inoltre, in collaborazione con Rajzefiber, è stata organizzata una tavola rotonda in cui sono state condivise informazioni e consigli preziosi. L'obiettivo di queste attività era ispirare e incoraggiare i giovani a partecipare attivamente alle associazioni turistiche locali. Per raccogliere ulteriori informazioni, è stato condotto un sondaggio tra gli studenti per capire il loro attuale coinvolgimento nella gestione delle attività turistiche nell'area locale. Sulla base dei risultati della ricerca, sono state tratte alcune conclusioni chiave:

- Le associazioni turistiche dovrebbero organizzare un open day durante il quale presentare le associazioni agli studenti.
- I giovani si potrebbero impegnare nelle associazioni turistiche se venissero pagati per il loro lavoro.
- Organizzando eventi interessanti, le associazioni turistiche convincerebbero anche i giovani a iscriversi.
- Le associazioni turistiche dovrebbero essere più attive sui social network.



AUTOMAZIONE DELLA LAVANDERIA



Nome dell'azienda: Henkel Group – Henkel Slovenija

Descrizione della Challenge (sfida):

Henkel, azienda leader nella produzione di vari prodotti, tra cui prodotti per la cura dei capelli, detersivi per il bucato, ammorbidenti e adesivi, sta affrontando delle difficoltà nel processo di lavaggio degli imballaggi. Attualmente l'azienda si affida a un metodo manuale per lavare gli imballaggi utilizzati nei suoi processi produttivi. Questo approccio manuale coinvolge diversi operai che lavorano a turni per pulire imballaggi di dimensioni e forme diverse. Tuttavia, questo sistema si è rivelato obsoleto, inefficiente e non in linea con gli obiettivi dell'azienda.

La sfida è trovare un'alternativa migliore che affronti diversi aspetti, tra cui il miglioramento delle condizioni di lavoro dei dipendenti, la minimizzazione dell'impatto ambientale, il miglioramento dell'efficienza complessiva e la riduzione dei costi aggiuntivi. Henkel riconosce l'importanza di trovare una soluzione che sia in linea con i suoi obiettivi e valori.

- **Numero di mentor aziendali:** 2
- **Ruolo del mentor in azienda:** tecnici specializzati
- **Scuole coinvolte:** 1
- **Numero di partecipanti:** 4
- **Profilo dei partecipanti:** indirizzo economico
- **Numero di tutor scolastici:** 2
- **Area disciplinare dei tutor:** imprenditorialità, contabilità
- **Durata dell'attività:** 4 mesi
- **Tempo dedicato alla Challenge (ore approssimative):**

Studenti:	20,5
Tutor:	20,5
Mentor:	10
- **Metodologie utilizzate nelle differenti fasi:**

Empathise:	intervista al rappresentante dell'azienda, raccolta dati e fatti
Ideate:	brainwriting, 6 cappelli pensanti, votazione
Implement:	6 cappelli pensanti, preparazione di un pitch



Presentazione dell'idea/servizio/prodotto finale:

Durante la sfida, i partecipanti hanno condotto un'analisi sull'introduzione di un sistema di lavanderia automatica, che rappresenterebbe un passo significativo per Henkel verso lo sviluppo sostenibile e la riduzione dei costi. Lo studio ha evidenziato che una lavanderia automatica porta numerosi vantaggi e opportunità, pur presentando rischi e svantaggi minimi.

Vantaggi:

- minori costi di manodopera
- riduzione carico di lavoro per i dipendenti
- tutela dell'ambiente
- maggiore sicurezza e salute sul posto di lavoro
- automazione

Opportunità:

- sovvenzioni
- cooperazione di partenariato

Punti di debolezza:

- costi di investimento
- interruzione della produzione in caso di guasto
- formazione dei dipendenti

Svantaggi:

- difficoltà nell'ottenere documentazione

Valutando attentamente i vantaggi, le opportunità, i punti deboli e i potenziali svantaggi, Henkel può prendere decisioni informate sull'introduzione di un sistema di lavanderia automatica. Abbracciando l'automazione e le pratiche sostenibili, l'azienda può ottenere una riduzione dei costi, migliorare l'efficienza operativa e continuare a impegnarsi per la responsabilità ambientale.



ESPANSIONE DI CABLEWORLD



Nome dell'azienda: Cableworld

Descrizione della Challenge (sfida):

Cableworld è una delle principali società di telecomunicazioni nelle province di Alicante e Murcia. Opera in queste aree dal 1988, commercializzando linee in fibra ottica, Wimax, TV e cellulari.

Il settore delle comunicazioni è diventato un servizio indispensabile nella vita delle persone, l'intenzione dell'azienda è quella di offrire un servizio di qualità, con un prezzo competitivo e accessibile per la maggior parte delle famiglie, avendo sempre cura dei valori dell'azienda e dell'eccellenza nel servizio al cliente. L'azienda intende continuare a espandere la propria rete in fibra ottica in diverse città.

Per soddisfare la crescente domanda di connettività, Cableworld ha in programma di espandere la propria rete in fibra ottica e di aprire nuovi uffici nella città di Alicante. Questo impegno comporta uno studio completo della popolazione locale, della logistica e dell'identificazione dei potenziali clienti, nonché uno studio di marketing per comprendere il mercato di riferimento e sviluppare strategie efficaci per raggiungere i potenziali clienti.

- **Numero di mentor:** 2
- **Ruolo del mentor in azienda:** Responsabili delle risorse umane e della formazione
- **Scuole coinvolte:** 2
- **Numero di partecipanti:** 4
- **Profilo dei partecipanti:** Studenti di marketing e amministrazione e finanza
- **Numero di tutor scolastici:** 2
- **Area disciplinare dei tutor:** Marketing, amministrazione e finanza
- **Durata dell'attività:** novembre 2022 – aprile 2023
- **Tempo dedicato alla Challenge (ore approssimative):**

Studenti:	80
Tutor:	10
Mentor:	20
- **Metodologie utilizzate nelle differenti fasi:**

Empathise:	Schema del modello di business, intervista ai rappresentanti dell'azienda, creazione di un profilo utente
Ideate:	Moodboard, PNI, 1x1x1
Implement:	Lotus flower, diagramma del flusso utente, wireframe, breve guida al prototipo



Presentazione dell'idea/servizio/prodotto finale:

Durante la sfida, i partecipanti hanno condotto uno studio incentrato sulla potenziale apertura di un negozio fisico nella spiaggia di San Juan. Lo studio ha identificato diversi elementi chiave che evidenziano i vantaggi e le opportunità associate a questa iniziativa:

- Nuova area: opportunità di crescere in un nuovo ambiente e di generare più clienti; nuovo ambiente di lavoro; punti turistici.
- Rapporto umano: stretta relazione con il cliente; linguaggio personale.
- Consulenza: consulenza personale e diretta; consigliare i nostri clienti verso un futuro migliore.
- Lavoro: Incoraggiare la crescita dell'occupazione nella zona, promuovere l'innovazione, la qualificazione e lo sviluppo delle imprese.
- Servizio al cliente: Creare una vicinanza con i clienti, trattamento cordiale, ecc.
- Nuove opportunità e possibilità: aumentare il portafoglio clienti e espandere geograficamente il numero di sedi aziendali.



TIKTOK CONTENT PLANNER PER INTERMEDIKT



Nome dell'azienda: InterMediaKT

Descrizione della Challenge (sfida):

In quanto ONG, InterMediaKT sente la necessità di promuovere le proprie attività attraverso i canali dei social media, in modo da raggiungere un maggior numero di persone, soprattutto i giovani. Per questo la sua presenza sui canali mediatici più popolari è di grande importanza. Tuttavia, con la rapida evoluzione delle tendenze giovanili, InterMediaKT ha difficoltà a seguirle tutte e vorrebbe quindi chiedere aiuto ai giovani, alias esperti di tendenze dei social media.

Entro la fine della sfida, InterMediaKT mira a ottenere ispirazione e idee creative dai giovani per creare un pianificatore di contenuti digitali con video di esempio, in modo che il nostro canale raggiunga più persone e quindi abbia un impatto maggiore sul lavoro e sul volontariato dei giovani.

- **Numero di mentor:** 1
- **Ruolo del mentor in azienda:** Assistente ai giovani e all'educazione
- **Scuole coinvolte:** 1
- **Numero di partecipanti:** 41
- **Profilo dei partecipanti:** 38 studenti, 2 insegnanti/tutor, 1 mentor aziendale
- **Numero di tutor scolastici:** 2
- **Area disciplinare dei tutor:** Inglese come lingua straniera
- **Durata dell'attività:** 2 settimane
- **Tempo dedicato alla Challenge (ore approssimative):**

Studenti:	8 - 10
Tutor:	5
Mentor:	5
- **Metodologie utilizzate nelle differenti fasi:**

Empathise:	PNI, Business Model Canvas
Ideate:	4X4X4
Implement:	6 cappelli pensanti



Presentazione dell'idea/servizio/prodotto finale:

Attraverso la sfida del progetto SEED, i partecipanti hanno iniziato la loro indagine sulla pagina TikTok di InterMediaKT. Per aumentarne l'impatto, è stato chiesto loro di creare un pianificatore di contenuti da utilizzare per il team di comunicazione di InterMediaKT. Con l'aiuto di metodi basati sulla creatività, hanno identificato il problema, determinato il gruppo target, fatto ricerche di mercato per vedere quali sono i bisogni e gli interessi, fatto ricerche per vedere che tipo di soluzioni ci sono e infine, sulla base delle loro scoperte, hanno lavorato in gruppo per creare un pianificatore di contenuti che potrebbe essere utilizzato dall'azienda.

Per aumentare l'impatto, i partecipanti hanno anche cercato consigli e trucchi utili per migliorare la situazione. Ecco alcuni esempi:



TIKTOK CONTENT PLANNER WEEK 1

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
Tiktok Video	Tiktok Video	Tiktok Video	Tiktok Video	Tiktok Video	Tiktok Video	Tiktok Video
Caption: Let's kick off our knowledge transfer journey! Today, we're sharing tips on effective note-taking. Stay tuned for more educational content!	Caption: No videos will be posted today. (to prevent shadowban)	Caption: Unlock your creativity! Today, we're sharing 3 techniques to boost your creative thinking. Get ready to unleash your imagination!	Caption: No videos will be posted today. (to prevent shadowban)	Caption: Dreaming of starting your own business? Here are 4 key steps to turn your entrepreneurial vision into reality. Let's make your dreams come true!	Caption: No videos will be posted today. (to prevent shadowban)	Caption: Get ready for a virtual adventure! Today, we're exploring the world of virtual reality. Discover the exciting possibilities of VR technology.
#KnowledgeTransfer #EducationMatters #NoteTakingTips #LearningMadeEasy #StudyHacks #InteractiveLearning #EducationTech #KnowledgeSharing #InterMediaKT	To Do: Find trending songs for the next days video. You may think of new video ideas.	#CreativeThinking #ImaginationUnleashed #Innovation #ThinkOutsideTheBox #CreativityBoost #Ideation #Brainstorming #InterMediaKT #InnovationAtWork #ProblemSolving	To Do: Find trending songs for the next days video. You may think of new video ideas.	#Entrepreneurship #StartupJourney #BusinessTips #SuccessMindset #BusinessGoals #SmallBusinessOwner #EntrepreneurLife #InterMediaKT #BusinessStrategy #StartupAdvice	To Do: Find trending songs for the next days video. You may think of new video ideas.	#VirtualReality #VRExperience #VirtualWorld #FutureTech #Digitalization #InterMediaKT #VRAdventures #TechInnovation #VRCommunity
Hashtags		Hashtags		Hashtags		Hashtags



To Do List :

- Use the content planner that we made for you.
- Use songs that are popular when you post tiktok videos.
- Use hashtags that we recommend you to use.
- Take trend videos to get youths attraction.
- Optimise your videos according to the algorithm.





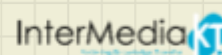
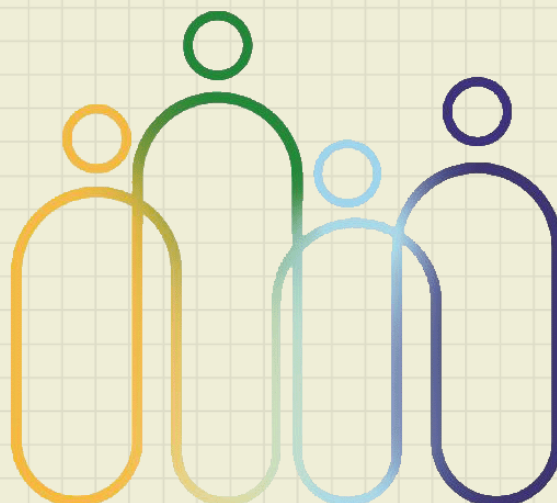
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ALLEGATO I.

**L'apprendimento work-based learning
in Italia, Slovenia, Spagna e Grecia**

maggio 2023



Indice dei contenuti

Allegato I. L'apprendimento work-based learning in Italia, Slovenia, Spagna e Grecia	1
1. Contesto: l'apprendimento work-based learning nei Paesi coinvolti	1
1.1 Italia	1
1.1.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Italia	1
1.1.2 Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Italia	2
1.1.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Italia	3
1.1.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Italia	4
1.1.5 Attività WBL digitali in Italia	5
1.2 Slovenia	6
1.2.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Slovenia	6
1.2.2. Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Slovenia	7
1.2.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Slovenia	8
1.2.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Slovenia	8
1.2.5 Attività WBL digitali in Slovenia	10
1.3 Spagna	10
1.3.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Spagna	10
1.3.2 Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Spagna	12
1.3.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Spagna	13
1.3.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Spagna	14
1.3.5 Attività WBL digitali in Spagna	16
1.4 Grecia	16
1.4.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Grecia	16
1.4.2 Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Grecia	17
1.4.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Grecia	18
1.4.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Grecia	18

Allegato I. L'apprendimento work-based learning in Italia, Slovenia, Spagna e Grecia

1. Contesto: l'apprendimento work-based learning nei Paesi coinvolti

L'apprendimento work-based (WBL) consiste nell'imparare lavorando in un ambiente di lavoro reale per sviluppare competenze tecniche e accademiche connesse all'occupabilità. Il WBL è parte integrante del sistema educativo in molti Paesi industrializzati. La pandemia di COVID-19 ha interrotto in modo significativo le attività di apprendimento basato sul lavoro (WBL), soprattutto nei contesti in cui queste attività devono svolgersi di persona. Di conseguenza, molti stage e attività di WBL in ambienti di lavoro reali sono stati sospesi. Il quadro del WBL nei vari Paesi deve quindi integrare strumenti digitali per garantire la continuità dell'apprendimento a distanza. In questa sezione presentiamo come funziona il WBL in quattro Paesi che fanno parte del progetto "School Enterprise Experiences Go Digital" (SEED): Italia, Slovenia, Spagna e Grecia. Presentiamo poi una metodologia che consente a tutor aziendali, studenti e insegnanti di svolgere attività di WBL in questi Paesi utilizzando strumenti digitali e attività abilitate dal digitale. Questo kit di strumenti è rivolto a insegnanti, tutor e mentor coinvolti in esperienze di formazione duale o di alternanza scuola-lavoro. È particolarmente adatto per le attività di WBL basate su metodi basati sulla creatività. **Sebbene il toolkit sia stato progettato per adattarsi a un ambiente WBL digitale completamente online, le attività contenute in questo toolkit possono essere svolte anche di persona o utilizzando un mix di attività digitali e in persona.** Il documento inizia con l'integrazione dei risultati di una ricerca condotta nei quattro paesi sui diversi sistemi nazionali di WBL.

1.1 Italia

1.1.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Italia

Nel sistema educativo italiano, l'apprendimento basato sul lavoro (WBL) è chiamato "*Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento*" (P.C.T.O.) come indicato nella Legge di Bilancio 2019, art. 57, comma 18.¹ È regolamentato dalla Legge 107 / 2015 (nota anche come "*La Buona Scuola*"), riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione. Il WBL è obbligatorio in qualsiasi scuola superiore (ISCED 3) e coinvolge gli studenti degli ultimi 3 anni di scuola superiore - in genere dai 15 ai 18 anni. La durata del WBL varia da 90 ore a 210 ore, a seconda del tipo di scuola. Le attività di WBL possono svolgersi all'interno del calendario dell'anno scolastico o durante i periodi di sospensione delle attività didattiche, a seconda del progetto educativo personalizzato di ogni scuola o studente. Durante le attività WBL, gli individui mantengono il loro status di studenti, la scuola è responsabile del programma e l'esperienza è presentata come un metodo di insegnamento e non costituisce un rapporto di lavoro tra l'organizzazione ospitante e gli studenti coinvolti. Le scuole di solito si occupano di trovare le organizzazioni ospitanti per i loro studenti. Le scuole hanno la possibilità di attingere alle risorse del Fondo sociale europeo per l'apprendimento basato sul lavoro, che vengono

¹ Per maggiori informazioni visitare l'indir:

<https://www.miur.gov.it/-/linee-guida-dei-percorsi-per-le-competenze-trasversali-e-per-l-orientamento>
<https://www.miur.gov.it/documents/20182/1306025/Linee+guida+PCTO+con+allegati.pdf/3e6b5514-c5e4-71de-8103-30250f17134a?version=1.0&t=1570548388496>

assegnate sulla base di un progetto. In genere, l'apprendimento basato sul lavoro si basa su metodi di insegnamento che includono il problem solving, l'apprendimento attraverso la pratica, l'apprendimento orientato all'azione, l'apprendimento cooperativo e le attività di gioco di ruolo.

Le linee guida per il WBL in Italia pongono l'accento sull'utilizzo di metodi di apprendimento attivi, tra cui il project work, il role-playing, ecc.². Nel sistema nazionale italiano, il work-based learning è una metodologia didattica: si svolge sotto la responsabilità dell'istituzione scolastica o formativa, l'inserimento in azienda non costituisce un rapporto di lavoro, le competenze apprese nei contesti operativi integrano quelle scolastiche per il raggiungimento del profilo educativo, culturale e professionale del corso di studi. La valutazione delle attività di WBL degli studenti è collegata alla valutazione della scuola e contribuisce ai crediti scolastici. La valutazione delle competenze legate al WBL contribuisce al voto finale per le materie coinvolte nell'esperienza lavorativa e al voto per il "condotta dello studente". I documenti necessari per impostare e completare le attività WBL in Italia includono:

- Presentazione
- Modulo di richiesta
- Convenzione scuola/azienda
- Valutazione dei rischi
- Valutazione dello studente
- Valutazione dell'esperienza
- Certificazione delle competenze

1.1.2 Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Italia

Gli studenti accedono alle attività di WBL attraverso il proprio istituto scolastico. Per accedere al WBL, gli studenti ricevono un modulo di domanda e un accordo di formazione. I diritti e i doveri degli studenti per queste esperienze formative sono regolati dalla Carta dei diritti e dei doveri degli studenti in Alternanza, un regolamento che comprende 7 articoli. Gli studenti devono essere accolti in un ambiente di formazione adeguato e sicuro, che favorisca la crescita personale e sia coerente con il loro corso di studi. Al termine dell'esperienza, gli studenti hanno il diritto di esprimere una valutazione sull'efficacia e la coerenza dell'esperienza.

Gli studenti accedono alle attività di WBL attraverso il proprio istituto scolastico. Per accedere al WBL, gli studenti ricevono un modulo di domanda e un patto di formazione. I diritti e i doveri degli studenti per queste esperienze formative sono regolati dalla Carta dei diritti e dei doveri degli studenti in Alternanza, un regolamento che comprende 7 articoli. Gli studenti devono essere accolti in un ambiente di formazione adeguato e sicuro, che favorisca la crescita personale e sia coerente con il loro corso di studi. Al termine dell'esperienza, gli studenti hanno il diritto di esprimere una valutazione sull'efficacia e la coerenza dell'esperienza.

Devono essere affiancati da tutor dell'azienda ospitante in relazione al rischio delle attività svolte durante l'esperienza. Il rapporto studenti/mentor è di 5/1 per le attività ad alto rischio, 8/1 per quelle a medio rischio e 12/1 per quelle a basso rischio. In cambio, gli studenti sono tenuti a: a) frequentare almeno 3/4 delle ore previste per le attività di WBL (75%); b) rispettare le norme di igiene, salute e sicurezza sul posto di lavoro; c) mantenere la riservatezza su dati, informazioni e conoscenze dell'organizzazione ospitante. Gli studenti sono assicurati contro gli infortuni. La scuola assicura il beneficiario dell'esperienza lavorativa contro gli infortuni sul lavoro e per la responsabilità civile con

compagnie assicurative che operano nel settore. Inoltre, agli studenti deve essere garantita un'adeguata formazione generale da parte della scuola o dell'istituto di formazione in materia di salute e sicurezza sul lavoro e, ove necessario, sulla sorveglianza sanitaria. La valutazione dei rischi per l'attività lavorativa è obbligatoria. Un'apposita commissione controlla il rispetto delle regole presso ogni sede scolastica. Al termine dell'esperienza, gli studenti compilano una valutazione finale dell'efficacia e della coerenza delle attività WBL.

1.1.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Italia

Le scuole superiori che offrono attività di WBL possono partecipare a cluster tecnico-professionali, che sono un modo organizzativo per condividere le risorse pubbliche e private disponibili a livello locale. Essi comprendono almeno due scuole tecniche e/o professionali, due imprese, un Istituto Tecnico Superiore e un'organizzazione di formazione professionale. Una scuola può istituire un Comitato Tecnico Scientifico che funge da collegamento tra gli obiettivi formativi della scuola, le innovazioni e le esigenze del territorio. Il Comitato Tecnico Scientifico svolge un ruolo fondamentale di collegamento tra la scuola e l'ambiente esterno. Contribuisce a migliorare la dimensione organizzativa delle scuole, collegando l'autonomia scolastica al più ampio sistema delle autonomie territoriali e alla capacità della scuola di auto-organizzarsi e innovarsi. I programmi basati sul lavoro si svolgono sulla base di accordi specifici, attivati con una serie di soggetti interessati. Un elenco degli accordi in vigore in Italia è disponibile al seguente link:

<https://www.istruzione.it/alternanza/accordi.html>

La convenzione tra la scuola e l'organizzazione ospitante deve includere le condizioni in cui si svolgerà la formazione, in particolare

- a. i dati della scuola e della struttura ospitante
- b. natura delle attività che lo studente svolgerà durante il periodo di stage presso la struttura ospitante, coerenti con gli obiettivi del progetto formativo condiviso tra quest'ultima e la scuola e con i risultati di apprendimento previsti dal profilo educativo del corso di studio
- c. identificazione degli studenti coinvolti nell'attività di alternanza per numero e tipologia di corso di studio
- d. durata del percorso formativo individuale
- e. identificazione dei referenti coinvolti sia nella co-progettazione che nella realizzazione delle attività di alternanza
- f. informazione e formazione in materia di salute e sicurezza sul lavoro
- g. eventuali risorse economiche impegnate per la realizzazione del progetto di work experience
- h. strutture e know-how messi a disposizione dalla struttura ospitante
- i. obblighi e responsabilità dell'istituzione scolastica e della struttura ospitante
- j. modalità di acquisizione della valutazione dello studente sull'efficacia e sulla coerenza dell'esperienza lavorativa con il proprio percorso di studi
- k. criteri e indicatori per il monitoraggio del progetto

I tutor interni alle scuole (insegnanti) sono nominati dalla scuola tra coloro che ne fanno richiesta e che hanno qualifiche documentate e certificabili. I tutor scolastici hanno compiti specifici, tra cui:

- creare il programma formativo personalizzato da far firmare alle parti coinvolte (scuola, struttura ospitante, studente/tutori), insieme ai tutor esterni

- assistere e guidare gli studenti durante l'esperienza lavorativa e verificare, in collaborazione con il tutor esterno, il corretto svolgimento dell'attività
- gestire i rapporti con il contesto in cui si svolge l'esperienza lavorativa, in collaborazione con il tutor esterno
- monitorare le attività e gestire le eventuali criticità che possono emergere dalle stesse
- valutare, comunicare e valorizzare gli obiettivi raggiunti e le competenze progressivamente sviluppate dallo studente
- promuovere attività di valutazione dell'efficacia e della coerenza del programma di work experience da parte dello studente
- informare gli organi scolastici competenti (Dirigente Scolastico, Dipartimenti, Collegio dei Docenti, Comitato Tecnico Scientifico) e aggiornare il Consiglio di Classe sull'andamento dei programmi
- assistere il Dirigente Scolastico nella stesura della scheda di valutazione delle strutture con cui sono state stipulate convenzioni per attività di stage, evidenziandone il potenziale formativo e le eventuali difficoltà incontrate durante la collaborazione.

Le scuole stesse possono talvolta fungere da istituzioni ospitanti. Le scuole possono commercializzare i beni o i servizi prodotti durante le loro attività educative; alcune lo fanno occasionalmente, altre su base più permanente e ricorrente, e tutte reinvestono i loro profitti per scopi educativi. Alcuni istituti hanno creato imprese di formazione strumentale per consentire ai propri studenti di formarsi attraverso esperienze lavorative organizzate all'interno della scuola stessa. Ne sono un esempio le aziende agricole annesse agli istituti tecnici e professionali agrari o i ristoranti didattici creati da alcuni istituti alberghieri. L'impresa didattica funziona come una vera e propria azienda, con un proprio bilancio, una propria contabilità, un proprio magazzino, ecc. In questo caso, gli studenti imparano attraverso un'esperienza di lavoro reale in un'azienda che vende i propri prodotti nel rispetto della legge e reinveste i profitti nell'attività commerciale, con finalità educative.

1.1.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Italia

Il registro nazionale online delle aziende disponibili a svolgere programmi di lavoro è tenuto dalle Camere di Commercio, Industria, Artigianato e Agricoltura (CCIAA). Esso comprende due sezioni: a) un elenco aperto di tutti gli enti pubblici e privati disponibili a ospitare gli studenti per esperienze lavorative (il registro indica il numero massimo di studenti ammissibili e i periodi dell'anno in cui è possibile svolgere le esperienze); b) elementi identificativi relativi all'attività svolta nelle aziende. Il dirigente scolastico, utilizzando il registro nazionale, può individuare le aziende e gli enti pubblici o privati con cui stipulare convenzioni per esperienze lavorative.

Le aziende ospitanti devono avere:

- 1) Capacità strutturale - ovvero spazi adeguati a consentire l'esercizio delle attività previste dalla work experience e, nel caso di studenti con disabilità, il superamento o l'abbattimento di eventuali barriere architettoniche
- 2) Capacità tecnologica - ovvero la disponibilità di attrezzature idonee allo svolgimento delle attività previste dalla convenzione, conformi alla normativa vigente in materia di verifiche e collaudi tecnici, tali da garantire, per ogni studente, un'adeguata e diretta esperienza del processo lavorativo in condizioni di sicurezza

3) Capacità organizzative - ovvero offrire adeguate competenze professionali per la realizzazione delle attività; a tal fine, deve essere garantita la presenza di un tutor nominato dalla struttura ospitante, anche esterno ad essa, che supporti le attività di work experience, con competenze professionali e supporto formativo, a carico del soggetto ospitante

I mentor (tutor) all'interno delle organizzazioni ospitanti sono selezionati dalla struttura ospitante e fungono da figura di riferimento per lo studente all'interno dell'azienda o dell'organizzazione. I mentor esterni:

- collaborano con il tutor interno nella pianificazione, organizzazione e valutazione dell'esperienza lavorativa
- promuovono l'inserimento dello studente nell'ambiente di lavoro e lo supportano e assistono durante l'esperienza lavorativa
- assicurano che lo studente sia informato/formato sui rischi specifici dell'azienda, in conformità con le procedure interne.
- pianificano e organizzano le attività in base al progetto formativo, anche coordinandosi con le altre figure professionali presenti nella struttura ospitante
- coinvolgono lo studente nel processo di valutazione dell'esperienza;
- forniscono all'istituzione scolastica gli elementi concordati per la valutazione delle attività dello studente e dell'efficacia del processo formativo.

Il tutor interno (scolastico) e il mentor esterno (ospitante) interagiscono per:

- definire condizioni organizzative e didattiche favorevoli all'apprendimento sia in termini di orientamento che di competenze.
- garantire il monitoraggio dello stato di avanzamento del programma, al fine di predisporre le opportune azioni in caso di necessità.
- verificare il processo di certificazione dell'attività svolta e delle competenze acquisite dallo studente
- raccogliere e valutare gli elementi che consentono la riproducibilità delle esperienze e la loro capitalizzazione.

Il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) ha siglato un protocollo d'intesa con l'Agenzia Nazionale per le Politiche Attive del Lavoro per mettere a disposizione delle scuole i tutor ANPAL, esperti del mercato del lavoro, in grado di supportare i referenti scolastici per le work-based experience, i tutor scolastici e i dirigenti scolastici. I tutor ANPAL, grazie alla loro conoscenza del territorio e del mondo produttivo locale, favoriscono l'incontro tra domanda e offerta creando occasioni di conoscenza tra scuole e strutture ospitanti, incontrandosi e facilitando la comunicazione tra le due parti.

1.1.5 Attività WBL digitali in Italia

Il contesto italiano offre esempi di strumenti e attività digitali che possono essere utilizzati per svolgere attività di WBL senza lavorare fisicamente in un'azienda. Ad esempio, le imprese formative simulate sono aziende virtuali gestite dagli studenti che svolgono un'attività di mercato su Internet (e-commerce) e fanno riferimento a un'azienda reale (azienda tutor o sponsor) che rappresenta il modello di riferimento da emulare in ogni fase o ciclo di vita dell'azienda. La metodologia didattica utilizza il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing e costituisce un

valido strumento per l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro. Gli studenti, con l'impresa formativa simulata, agiscono come veri e propri giovani imprenditori e acquisiscono lo spirito di iniziativa e di imprenditorialità con gli strumenti cognitivi di base in campo economico e finanziario. Si tratta di un'esperienza che può essere utile in tutti i campi di studio, se considerata come strumento per orientare le scelte degli studenti che, anche dopo un percorso universitario, aspirano a far parte di un'azienda. L'impresa simulata può utilizzare piattaforme informatiche per realizzare reti in grado di supportare i percorsi formativi degli studenti delle scuole che ne fanno parte. Il sistema consente di creare aziende virtuali in rete che simulano tutte le azioni legate alle aree specifiche di qualsiasi attività aziendale. Altri esempi di strumenti e piattaforme per le attività WBL digitali sono "educazione digitale", "Impres@ Digitale 2.0 (Cisco)" e <https://www.netacad.com/>.

1.2 Slovenia

1.2.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Slovenia

Nel sistema educativo sloveno, l'apprendimento basato sul lavoro (WBL) è chiamato "usposabljanje z delom (PUD)" nei programmi di istruzione secondaria superiore professionale e "praktično izobraževanje (PRI)" nelle scuole professionali superiori. Comprende programmi di istruzione secondaria superiore professionale (3 anni, ISCED 3C) e di istruzione professionale superiore (2 anni, ISCED 5B), in cui una parte importante dei programmi educativi si svolge all'interno delle aziende come apprendimento basato sul lavoro. È regolato dalla Zakon o poklicnem in strokovnem izobraževanju (ZPSI-1) (Legge sull'istruzione professionale e di base). Inoltre, il Centro della Repubblica di Slovenia per l'istruzione e la formazione professionale (CPI) è stato istituito nel 1995 come istituzione centrale slovena per lo sviluppo, la ricerca e la consulenza nel campo dell'istruzione professionale. Il WBL è una parte obbligatoria del programma educativo e deve essere completato con successo da tutti gli studenti all'interno di un determinato settore del programma educativo per completare con successo l'istruzione. Come parte del curriculum degli studenti, deve essere svolto durante l'anno scolastico. Gli studenti che partecipano al WBL in Slovenia sono al secondo anno di istruzione superiore e hanno circa 16 anni o più.

La durata delle attività di WBL dipende dal tipo di scuola e dal percorso formativo:

- Per l'istruzione secondaria superiore professionale breve (2 anni), il 35-40% dei programmi educativi è destinato alla formazione pratica, di cui 4 settimane (152 ore) per l'apprendimento basato sul lavoro nelle aziende.
- Per l'istruzione secondaria superiore professionale (3 anni), il 40% del programma educativo è destinato alla formazione pratica, di cui almeno 24 settimane (3) (912 ore) e non più di 53 settimane per l'apprendimento basato sul lavoro in azienda; tutti i programmi hanno una durata minima prescritta (24 settimane) di formazione pratica in azienda; gli studenti possono anche avere un accordo individuale con un'azienda in base al quale la durata minima della formazione pratica è estesa, ma in ogni caso non deve superare il limite (53 settimane).
- Per l'istruzione secondaria superiore tecnica (4 anni), il 15% del programma educativo è destinato alla formazione pratica, di cui 4-8 settimane (152-304 ore) per l'apprendimento sul lavoro nelle aziende.
- Per l'istruzione tecnica professionale (2 anni, dopo il programma secondario superiore professionale), il 10% del programma educativo è destinato alla formazione pratica, di cui 2 settimane (76 ore) per l'apprendimento sul lavoro in azienda.
- Nelle scuole professionali superiori (2 anni), il 40% dei programmi educativi è destinato al WBL (20 settimane).

Le attività di WBL contribuiscono in modo significativo al voto finale. Queste attività sono obbligatorie e non si può terminare la scuola secondaria professionale senza aver completato il WBL. I metodi utilizzati per il WBL dipendono dall'istituto scolastico e dal tipo di azienda in cui gli studenti svolgono il WBL. Le metodologie più utilizzate sono il learning by doing, il role playing e il problem solving.

I documenti necessari per impostare e completare le attività di WBL in Slovenia includono:

- Per le aziende: Richiesta di verifica delle condizioni per lo svolgimento del WBL.
- Per gli studenti: Contratto di apprendimento individuale, consenso alla valutazione dei rischi, esame intermedio, esame finale, relazione di lavoro.
- Per le scuole: Contratto collettivo di apprendimento, Raccomandazioni per lo svolgimento del PUD, Certificato di verifica scritta delle conoscenze in materia di sicurezza sul lavoro, Registro di presenza al WBL, Modulo di valutazione del successo dello studente nel WBL, Questionario di indagine per i tutor.

1.2.2. Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Slovenia

I diritti e i doveri degli studenti per le esperienze lavorative sono regolati da una Guida dello studente, che mira a far sì che gli studenti possano assumersi una maggiore responsabilità per la propria istruzione e formazione. Gli studenti possono trovare potenziali datori di lavoro nel loro ambiente di provenienza. La priorità è data a quelli elencati nella guida WBL, ma gli studenti possono contattare anche altri datori di lavoro non presenti nell'elenco, purché l'attività dell'organizzazione ospitante sia coerente con l'attività o la professione per cui lo studente si sta formando. Se la scuola si accorge che l'azienda non ha ancora pubblicizzato o verificato i luoghi di insegnamento, l'azienda è incoraggiata dalla scuola a garantire le condizioni adeguate per l'attuazione del WBL.

Il contratto di apprendimento può essere:

- a) Un contratto di apprendimento individuale, se stipulato dal datore di lavoro e dallo studente (firmato anche dai genitori o dal rappresentante legale dello studente se quest'ultimo è minorenne)
- b) Un contratto di apprendimento collettivo, se stipulato dalla scuola e dal datore di lavoro per uno o più studenti.

Prima di iniziare il WBL, gli studenti devono anche certificare la loro idoneità medica al WBL. A questo proposito, l'Ispettorato del lavoro ritiene che sia sufficiente una visita medica in termini di capacità di svolgere la professione per la quale lo studente è formato, oppure una visita medica effettuata da queste persone nell'ambito della loro assistenza sanitaria preventiva (visita medica sistematica nel 1° e nell'ultimo anno di istruzione).

Il numero minimo di settimane o ore di WBL è determinato dal programma educativo. Per passare a un anno superiore o per completare l'istruzione secondo il programma, gli studenti devono completare l'intero numero di ore. Gli studenti sostengono un esame intermedio al 2° anno durante la formazione pratica con il lavoro, nonché un esame finale. Quando uno studente supera l'esame finale o il rapporto contrattuale scade, il datore di lavoro non ha più obblighi contrattuali nei confronti dello studente. Dopo aver completato le attività WBL, lo studente deve presentare un rapporto di lavoro in forma scritta o elettronica (via e-mail) all'organizzatore presso la scuola per la revisione e come prova dell'obbligo e per generare un voto del WBL. Alla fine, gli studenti della scuola compilano un questionario in cui valuteranno le loro esperienze con il WBL. Come feedback, il

personale docente e i mentor delle aziende vengono informati dei risultati congiunti del questionario.

1.2.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Slovenia

L'organismo interno alle scuole dedicato al WBL comprende l'organizzatore del WBL e i tutor interni designati per il WBL. I tutor interni (della scuola) collaborano con la scuola e le aziende ospitanti per aiutare gli studenti a completare con successo il WBL. Per realizzare il WBL, i datori di lavoro devono stipulare un contratto di formazione. Possono stipularlo direttamente con lo studente (contratto di apprendimento individuale) o con la scuola (contratto di apprendimento collettivo). Il contratto di formazione è una prova legalmente valida in caso di ispezione. Senza un contratto di apprendimento, la formazione pratica con il lavoro non è possibile. Il compito di un tutor interno comprende il collegamento e la cooperazione con la scuola e le aziende e l'aiuto agli studenti per completare con successo il WBL nelle aziende. A livello sistemico, esiste un accordo in base al quale la scuola può pubblicizzare solo un numero di posti di iscrizione pari ai posti di studio garantiti dai datori di lavoro per l'attuazione del WBL.

Il tutor interno del WBL è responsabile di fornire un posto di lavoro a ogni studente, nonché di coordinare l'attuazione della parte del programma educativo che ricade sotto la responsabilità dei datori di lavoro partner. Le scuole possono anche fungere da ambienti di apprendimento basati sul lavoro. Ad esempio, l'azienda didattica è uno spazio di apprendimento e allo stesso tempo un metodo di apprendimento, dove gli studenti utilizzano principalmente le conoscenze teoriche acquisite (materie economiche, lingue, informatica, diritto, attività amministrative o di segreteria...). Il lavoro si svolge in segreteria, nel reparto finanziario e contabile, nelle risorse umane e nel marketing. Gli studenti fanno ricerche sul mercato, compilano offerte, stipulano contratti di vendita, vendono i loro prodotti, controllano i tempi di consegna, emettono ordini di pagamento, calcolano i costi, compilano i bilanci annuali, si occupano delle assicurazioni sociali... Tutti i compiti vengono svolti in modo indipendente, ovviamente sotto la guida dei professori. È molto importante che gli studenti acquisiscano anche qualità professionali sempre più apprezzate: affidabilità sul lavoro, protezione dei dati aziendali, ordine sul posto di lavoro, disciplina lavorativa, monitoraggio delle innovazioni, formazione continua aggiuntiva, apprendimento del problem solving e del lavoro di squadra, conoscenza della comunicazione scritta e orale con clienti e collaboratori. La sede slovena delle aziende didattiche a Celje consente di creare un ambiente il più possibile reale e offre servizi alle aziende didattiche, come ad esempio la registrazione delle aziende didattiche, la banca, l'ufficio fiscale, il servizio di collocamento e assicurazione, il servizio doganale, il servizio di commercio estero e il collegamento con il mercato internazionale delle aziende didattiche. Questo metodo viene utilizzato nelle scuole superiori di economia.

1.2.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Slovenia

Le aziende disposte a ospitare gli studenti per i programmi basati sul lavoro sono elencate nel Registro centrale delle entità commerciali che sono state verificate dalla Camera di commercio slovena (GZS), dalla Camera dell'artigianato e dell'imprenditoria della Slovenia (OZS) e dalla Camera del commercio della Slovenia (TZS) per la formazione pratica attraverso il lavoro e l'apprendistato. Il registro riunisce i dati dei procedimenti e la sua manutenzione è curata dal Centro della Repubblica di Slovenia per l'istruzione e la formazione professionale (CPI). Le organizzazioni ospitanti devono disporre di locali e attrezzature di lavoro adeguati e il futuro mentor deve avere l'istruzione

necessaria per svolgere la professione per la quale lo studente viene formato. Ciò significa che l'attività delle aziende deve includere l'attività della professione per la quale lo studente sta studiando, deve disporre di spazi e attrezzature di lavoro adeguati e deve essere in grado di fornire un mentor o un educatore che abbia la stessa formazione per svolgere la professione per la quale lo studente viene istruito. I mentor esterni nella formazione pratica all'interno delle aziende devono essere in possesso di un master, di un esame da caposquadra o da dirigente o almeno di una formazione professionale secondaria nel settore pertinente e di una qualifica pedagogica-andragogica. Devono inoltre possedere una formazione pedagogica-andragogica o almeno un certificato di competenza pedagogica-andragogica rilasciato dall'ente di formazione. Il datore di lavoro deve inoltre garantire l'attrezzatura tecnica del luogo di formazione e le condizioni minime necessarie per ottenere una qualità soddisfacente dei servizi e la realizzazione degli obiettivi del WBL in modo completo e conforme ai requisiti del programma educativo. Le camere competenti sono responsabili della verifica dei posti di studio dopo una richiesta formale e su richiesta di un singolo datore di lavoro. La Camera competente verifica le condizioni del personale del tutor e, previo accordo con il datore di lavoro, invia una commissione di esperti presso l'azienda. Dopo aver verificato le condizioni, l'azienda viene verificata e iscritta nel registro del WBL, che è un documento accessibile al pubblico. I datori di lavoro ricevono una decisione sulla verifica della posizione e un certificato di rappresentanza. Se si stabilisce che il datore di lavoro presso il quale lo studente desidera svolgere il WBL non può fornire posti di formazione verificati, l'organizzatore del WBL all'interno della scuola incoraggia il datore di lavoro a garantire condizioni adeguate per l'attuazione del WBL. Condizioni più dettagliate relative al personale e ai materiali per i singoli programmi educativi, che vengono verificate dalla commissione di verifica della camera competente, sono elencate in una speciale raccolta di allegati al Regolamento sulla verifica e la gestione del registro delle imprese di apprendimento.

Per realizzare il WBL, i datori di lavoro devono stipulare un contratto di formazione. Possono stipularlo direttamente con lo studente (contratto di apprendimento individuale) o con la scuola (contratto di apprendimento collettivo). Il contratto di formazione è una prova legalmente valida in caso di ispezione. Senza un contratto di apprendimento, la formazione pratica non è possibile.

Prima dell'inizio del WBL, il datore di lavoro deve anche informare lo studente sulle norme di sicurezza e salute sul lavoro e sulla valutazione dei rischi sul posto di lavoro; lo studente e il suo rappresentante legale firmano una dichiarazione di consenso. Il mentor esterno (aziendale) in azienda sarà tenuto a riferire in merito agli studenti:

- Presenza sul lavoro
- Atteggiamento nei confronti del lavoro (diligenza, iniziativa personale, responsabilità, indipendenza, precisione, puntualità, coerenza, attività)
- Qualità e possibilità di avanzamento di carriera,
- Atteggiamento verso gli altri (comunicazione con i superiori, i colleghi, i clienti)

Il datore di lavoro deve inoltre registrare lo studente presso l'Istituto di assicurazione sanitaria della Slovenia e provvedere al pagamento dell'assicurazione sanitaria per lo studente, se questa non viene pagata dalla scuola, previo accordo con il datore di lavoro. I datori di lavoro o i tutor devono prestare molta attenzione alla sicurezza e alla salute sul lavoro, nonché alla protezione dell'ambiente e all'ecologia. Durante il processo stesso, gli studenti devono essere adeguatamente guidati, supervisionati e informati sui rischi di ogni lavoro. I datori di lavoro devono informare lo studente sulla sicurezza e sulla tutela della salute sul lavoro prima di iniziare il tirocinio.

1.2.5 Attività WBL digitali in Slovenia

Nonostante la pandemia COVID-19 abbia creato sfide significative alle attività di WBL, durante il periodo di blocco dovuto alla COVID, le imprese scolastiche delle scuole di economia hanno potuto svolgere attività di WBL online.

1.3 Spagna

1.3.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Spagna

In Spagna, il WBL è chiamato "Ciclos formativos de Formación Profesional (FP)" (Cicli di formazione professionale) con un modulo specifico chiamato "Formación en Centros de Trabajo (FCT)" (Formazione nei luoghi di lavoro), o "Formación Profesional Dual (FPD)" (apprendistato/VET duale). FCT è un programma di tirocinio, mentre FP/VET Dual è un programma di apprendistato.

Il modulo professionale di Formazione sul Lavoro (FCT) ha una natura formativa e non lavorativa e non comporta un rapporto contrattuale tra lo studente e l'azienda (contratto di collaborazione). Nella Dual FP o Dual VET può esserci un contratto di apprendistato ("contrato para la formación y el aprendizaje") o un contratto di apprendimento (borsa di studio). Questo contratto o accordo di apprendimento consente agli studenti di ricevere una retribuzione (contratto 100% MW / borsa di studio 80% MW) e di accedere al sistema di sicurezza sociale spagnolo.

Il sistema di istruzione e formazione professionale si articola in tre livelli:

- Istruzione e formazione professionale di base secondaria inferiore (ISCED 353), che si rivolge a studenti di età superiore ai 15 anni.
- Programmi di IFP secondaria superiore intermedia (ISCED 354), che si rivolgono a studenti di 17-18 anni;
- programmi di IFP superiore (ISCED 554), rivolti a studenti di 18-19 anni.

Il WBL è regolato dalle seguenti leggi a livello nazionale:

- Il sistema di istruzione e formazione professionale è disciplinato dalla legge 5/2002 sulle qualifiche e sull'istruzione e formazione professionale (LOCFP). Questa legge copre i programmi di formazione inclusi nell'istruzione e formazione professionale iniziale e continua, per consentire la qualificazione, l'aggiornamento e la riqualificazione.
- Legge 2/2006, del 3 maggio, sull'istruzione.
- Decreto reale 1147/2011, del 29 luglio, che stabilisce l'organizzazione generale della formazione professionale nel sistema educativo.
- Legge organica 8/2013, del 9 dicembre, Legge per il miglioramento della qualità dell'educazione.
- La Legge 30/2015 regola la formazione professionale per l'impiego; l'attuazione del nuovo quadro creato è ancora in fase di sviluppo
- Decreto reale 1529/2012, dell'8 novembre, che sviluppa il contratto di formazione e apprendimento e stabilisce le basi della formazione professionale duale.

A livello regionale, il regolamento del modulo FCT è sviluppato da ciascuna Amministrazione scolastica, gestito e organizzato da ciascun centro educativo seguendo la programmazione del dipartimento professionale del centro di formazione professionale e le istruzioni del Ministero competente in materia di istruzione. Nella regione di Valencia, la FCT, "Formación en Centros de Trabajo" (Formazione nei Centri di Lavoro) è regolata dall'Ordinanza 77/2010 del 27 agosto 2010, mentre la FP o VET DUAL è regolata dal Decreto 74/2013, del 14 giugno, che disciplina la Formazione

Professionale Duale del sistema educativo della Comunità Valenciana; Ordinanza 2/2014, del 13 gennaio, che regola alcuni aspetti dell'organizzazione della Formazione Professionale duale del sistema educativo della Comunità Valenciana; e Decreto 47/2021, del 26 marzo, che modifica il Decreto 74/2013, del 14 giugno.

In Spagna, il WBL è obbligatorio nelle scuole VET, mentre è una scelta degli studenti nelle altre scuole. Esistono centri educativi che forniscono solo formazione professionale ("Centros integrados de Formación Profesional", Centri integrati di formazione professionale). Gli studenti mantengono il loro status di studente per tutta la durata dell'esperienza di WBL e possono partecipare ad attività di WBL durante il periodo delle vacanze, previa autorizzazione dell'ispezione didattica. Tuttavia, gli stage vengono normalmente svolti durante il periodo scolastico nel/i centro/i di lavoro stabilito/i. I periodi di vacanza scolastica sono normalmente esclusi, salvo situazioni eccezionali, dovute alla specificità della famiglia professionale o ad altre motivazioni.

Sia gli studenti che i datori di lavoro che partecipano alle attività di WBL hanno una serie di diritti e obblighi regolamentati. I metodi utilizzati per il WBL in Spagna sono principalmente finalizzati all'apprendimento attraverso la pratica e dipendono dagli obiettivi fissati nel piano di formazione fornito all'azienda.

Le principali organizzazioni (sia pubbliche che private) dedicate al WBL in Spagna includono:

- Il Consiglio Generale del Sistema Nazionale del Lavoro (Consejo General del Sistema Nacional de Empleo), che è il principale organo consultivo e partecipativo delle autorità pubbliche e delle parti sociali; per le questioni relative all'istruzione e alla formazione professionale, svolge le sue funzioni attraverso la Commissione statale per la formazione al lavoro (Comisión estatal de formación para el empleo).
- la Conferenza settoriale del lavoro (Conferencia Sectorial de Empleo y Asuntos Laborales), che è lo strumento generale per il coordinamento e la cooperazione tra il governo centrale e le regioni in materia di politica del lavoro, e distribuisce i fondi disponibili tra le regioni.
- la Fondazione statale per la formazione al lavoro (Fundación Estatal para la Formación en el Empleo - Fundae), che è un ente pubblico composto dall'amministrazione generale dello Stato, dalle regioni e dalle organizzazioni imprenditoriali e sindacali più rappresentative; questa istituzione fornisce supporto tecnico al servizio pubblico statale per l'impiego (SEPE) e al ministero del Lavoro nello sviluppo strategico del sistema di formazione professionale per l'impiego in ambito lavorativo.
- strutture settoriali congiunte, che comprendono le organizzazioni imprenditoriali e sindacali rappresentative di ciascun settore, il cui compito principale è quello di anticipare i bisogni formativi e proporre la formazione settoriale sulla base della loro conoscenza dell'ambiente produttivo reale.

Ogni comunità autonoma ha la propria documentazione necessaria per svolgere le attività di WBL. Ci sono anche comunità autonome che hanno programmi di gestione, come il SAÓ FCT della Comunità Valenciana, un sistema di amministrazione online per la formazione sul posto di lavoro.

Nella Comunità Valenciana, i moduli necessari per realizzare il WBL includono:

- Accordo scuola-azienda
- Accordo studente-azienda
- Programma di formazione del modulo professionale FCT
- Adattamenti curriculari al programma di formazione
- Scheda di follow-up settimanale dello studente

- Rapporto di valutazione dell'istruttore esterno e del coach del lavoro specializzato
- Accettazione dell'inserimento nel catalogo dei centri di lavoro collaborativi
- Certificato di centro di lavoro collaborativo
- Memorandum del tutor interno
- Relazione del dipartimento di pratiche formative FCT
- Certificato di completamento del modulo FCT

I documenti necessari per realizzare le attività di FP DUAL comprendono:

- Richiesta di autorizzazione regionale del progetto FP Dual
- Programma di formazione
- Rinnovo dell'autorizzazione del progetto FP Dual
- Dichiarazione del responsabile dell'azienda
- Certificato dell'azienda nel progetto FP Dual
- Attestato dell'istruttore nel progetto FP Dual
- Relazione annuale finale del tutor del gruppo FP Dual
- Relazione individuale dell'istruttore
- Conformità degli studenti alla FP Dual e accordo con l'azienda
- Certificato di accreditamento delle attività formative svolte in azienda dagli studenti in FP Duale
- Elenco degli studenti che hanno completato il Ciclo di formazione in FP Duale

1.3.2 Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Spagna

Gli studenti partecipano al WBL all'età di 15 anni. L'accesso ai cicli di formazione professionale di base richiede il soddisfacimento simultaneo delle seguenti condizioni:

- Aver compiuto 15 anni, o averli compiuti nell'anno solare in corso, e non aver superato i 17 anni al momento dell'accesso o nell'anno solare in corso.
- aver completato il primo ciclo dell'istruzione secondaria obbligatoria o, eccezionalmente, aver completato il secondo anno dell'istruzione secondaria obbligatoria.
- L'équipe didattica ha proposto ai genitori o ai tutori legali l'inserimento dell'alunno in un ciclo di Formazione Professionale di Base

L'accesso a un'esperienza lavorativa dipende anche dal livello di istruzione. Per accedere alla formazione di base, gli studenti devono aver superato tutte le materie tecniche. I requisiti sono leggermente diversi per la formazione media o superiore.

La durata dell'esperienza dipende dal livello di istruzione - in particolare se si tratta di formazione professionale di base, intermedia o avanzata - e varia da 60 a 400 ore di lavoro. La durata di questo modulo professionale è stabilita nel curriculum ufficiale di ogni ciclo di formazione.

All'interno dei titoli di formazione professionale si distinguono due percorsi:

- Nei titoli di formazione professionale di base, la durata del modulo FCT rappresenta generalmente un minimo del 12% della durata totale del ciclo di formazione (cioè 240 ore).
- Nei titoli di livello intermedio o avanzato, la durata della FCT sarà sempre di 400 ore e le attività si svolgeranno nel primo semestre dell'anno del secondo anno scolastico, generalmente tra marzo e giugno.

Nella comunità valenciana, la durata della formazione sarebbe di:

- 350 ore per l'IFP Intermedio

- 400 ore per il livello VET Avanzato
- 800-1200 ore (ore del modulo FCT incluse) per FP Dual/ Dual VET

In ogni caso, gli studenti devono raggiungere l'80% delle attività. Quando gli studenti accedono al WBL, viene redatto un accordo di formazione per gli studenti in cui vengono stabilite le linee guida della formazione, la durata e le ore. Gli orari specifici di completamento sono concordati tra i tutor del centro educativo e l'azienda in base alle ore di ciascun profilo professionale (vedi opzioni sopra). Gli studenti effettuano anche il proprio monitoraggio e memoria della formazione in azienda compilando la scheda di follow-up settimanale dello studente.

1.3.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Spagna

Not all schools have an internal body dedicated to work-based learning, but some schools have a "Jefatura del departamento de prácticas" (Head of the internship department). WBL is coordinated through the tutors destined to it or through the head of studies of the education center or head of department.

Schools formally deal with companies willing to serve as host organizations for students during WBL activities through a school-company agreement. It is a formal agreement between the educational center and the company or institution where the FCT internships will take place called "Educational center-company agreement for the development of Training in Work Centers". This collaboration agreement has the following characteristics:

- It can cover one or more students studying in the same educational center
- It can be terminated at the request of either party
- It does not imply an employment relationship between students and the company
- Students are covered for accident risks through school insurance and third-party liability through an additional insurance policy signed by the Educational Administrations.

Before students start WBL activities, it is mandatory to draw up a work risk assessment on the part of the school, while companies also carry out their own prevention courses. All students are covered by civil liability and accident insurance subscribed by each educational administration for this purpose. Schools also provide training on health and safety in the workplace.

I tutor interni (scolastici) hanno il ruolo primario di coordinare e monitorare la formazione degli studenti durante il WBL. Secondo l'articolo 48 dell'ordinanza 77/2010 del 27 agosto 2010², che regola il modulo professionale di Formazione sul Lavoro (FCT), le funzioni del tutor interno FCT sono:

1. Presiedere le Commissioni di valutazione del modulo FCT.
2. Assegnare i posti di lavoro formativi agli studenti (in base ai criteri dell'équipe didattica).
3. Completare tutta la documentazione relativa al proprio gruppo di studenti.
4. Redigere il programma formativo del modulo FCT insieme all'istruttore del posto di lavoro (mentor)
5. Decidere la sequenza delle pratiche formative se c'è più di un'impresa.
6. Monitorare il modulo FCT in collaborazione con il tutor esterno.
7. Assistere gli studenti (con cadenza quindicinale o con la periodicità stabilita da ciascun centro di formazione), ed essere accessibile online, durante la formazione sul posto di lavoro, al fine di valutare il programma in via di sviluppo e stabilire i necessari supporti educativi

² https://dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=009647/2010&L=1

8. Valutare il modulo FCT insieme al team educativo e all'istruttore esterno (mentor).
9. Stabilire contatti con i luoghi di lavoro locali per promuovere nuovi accordi di collaborazione.
10. Guidare gli studenti, insieme al docente FOL (Formazione e Orientamento al Lavoro) e al Dipartimento di Orientamento, all'inizio delle pratiche lavorative.
11. Informare sulle diverse procedure (dimissioni, sospensioni, esoneri...).
12. Informare all'inizio dell'anno scolastico gli studenti, le madri e i padri o i rappresentanti legali su tutto ciò che riguarda il modulo FCT.
13. Elaborare il programma di monitoraggio e le visite pratiche degli studenti, che devono essere autorizzate dal team di direzione.
14. Elaborare adattamenti curriculari quando necessario (in collaborazione con il dipartimento di orientamento e l'équipe didattica).
15. Proporre le richieste di permessi straordinari da elaborare.
16. Fornire agli studenti in prova (in collaborazione con il docente del FOL e l'équipe didattica) le informazioni e le valutazioni e la formazione sulla sicurezza e sulla prevenzione dei rischi professionali.
17. Elaborare la memoria pratica finale del gruppo che è stato tutorato.
18. Diffondere programmi istituzionali che migliorino il processo di pratica o l'inserimento lavorativo.
19. Rilevare i bisogni informativi e formativi del/i docente/i e proporre attività prima dell'inizio del periodo di pratica.

Le scuole possono anche fungere da organizzazioni in cui gli studenti possono svolgere attività di WBL. Hanno un proprio piano di formazione che offre contratti di formazione e apprendistato per due anni (Dual VET).

1.3.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Spagna

Per partecipare al WBL, le aziende devono essere registrate. I centri educativi hanno un database di aziende disposte a offrire formazione WBL agli studenti. Ogni centro educativo ha un proprio database con un registro delle aziende a disposizione degli studenti, ma questi ultimi sono liberi di scegliere l'azienda che desiderano. I responsabili regionali per l'istruzione redigono un catalogo dei centri di lavoro e delle posizioni formative approvate che soddisfano i requisiti di questo ordine, con i seguenti obiettivi:

- 1) Facilitare la ricerca da parte dei tutor di posizioni di formazione per gli studenti per sviluppare le pratiche.
- 2) Facilitare la ricerca da parte dei centri di lavoro di studenti per lo sviluppo di pratiche formative presso di loro.
- 3) Catalogare i centri di lavoro in base a diversi criteri: attività, tipo di posizioni formative offerte, certificazioni possedute e altro ancora.
- 4) Riconoscere e valorizzare la collaborazione dei centri di lavoro partecipanti nello sviluppo di pratiche secondo criteri di qualità.

La collaborazione tra centri educativi e aziende è solitamente regolata da accordi, con caratteristiche specifiche a seconda del tipo di agenti coinvolti. Gli accordi comprendono, ad esempio, le "Convenzioni-quadro" e i "Preaccordi", e gli accordi di collaborazione effettiva attraverso le "Convenzioni del Centro educativo-aziendale per lo sviluppo della formazione nei Centri per il lavoro". Il pre-accordo implica una dichiarazione di intenti da parte dell'azienda firmataria di collaborare allo sviluppo delle pratiche degli studenti della formazione professionale. La maggior

parte delle Camere di commercio ha firmato pre-accordi di collaborazione con le aziende della propria circoscrizione territoriale. La collaborazione effettiva tra centri educativi e aziende si realizza attraverso un accordo specifico chiamato "accordi di collaborazione". Gli accordi tra centri educativi e aziende comprendono:

- Per il FCT: "concierto centro educativo-impresa para la realización de prácticas formativas en centros de trabajo" (accordo tra il centro educativo e l'azienda per l'esperienza pratica di lavoro presso i centri di lavoro).³
- Per la formazione professionale duale: "Convenio de colaboración entre el centro educativo y la empresa" (accordo tra centro educativo e azienda).⁴

Gli accordi quadro coinvolgono le amministrazioni scolastiche e gli enti intermedi. Gli Accordi di collaborazione firmati tra il Ministero dell'Istruzione e della Cultura e il Consiglio Superiore delle Camere di Commercio, Industria e Navigazione di Spagna, (15 febbraio 1993 e 1 giugno 1999) e la Legge 31/1993 del 22 marzo (BOE del 23), e la base delle camere ufficiali di commercio, industria e navigazione, determinano la collaborazione delle Camere con le amministrazioni educative competenti nella gestione della formazione nei centri di lavoro.

I requisiti dei formatori/istruttori dipendono dal tipo di formazione da erogare. Nel caso della formazione legata al catalogo nazionale degli standard professionali (CNCP), ogni regolamento sui certificati professionali stabilisce le qualifiche accademiche e didattiche e l'esperienza che i formatori devono possedere per ogni modulo di formazione. In genere, i formatori devono possedere un titolo di studio superiore a quello che impartiscono, almeno un anno di esperienza e qualche qualifica sulla metodologia di insegnamento per gli adulti.

Secondo l'articolo 48 dell'ordinanza 77/2010 del 27 agosto 2010, che regola il modulo professionale della formazione sul posto di lavoro (FCT), le funzioni del tutor esterno (mentor) FCT sono:

1. essere il tutor e il mentor del tirocinante durante tutto il periodo di formazione sul luogo di lavoro.
2. Mantenere i contatti con il tutor:
 - informare in modo permanente il tutor sull'andamento della formazione sul posto di lavoro (maggiori informazioni all'articolo 33).
 - In via straordinaria, quando lo studente ha un comportamento inadeguato, assenze, ritardi ingiustificati o scarso rendimento.
 - In via straordinaria, se esiste la possibilità di un impegno lavorativo dopo il periodo di formazione.
 - In via straordinaria, in caso di cambiamenti di calendario, di orario o di sede.
 - Per richiedere informazioni o formazione relative al modulo FCT.
3. Rilasciare una relazione finale individuale di ogni studente FCT. Può essere "soddisfacente/insoddisfacente", ma è solo una guida per il Comitato di valutazione.

³ See for example:

<https://ceice.gva.es/documents/161863064/165369616/CONCIERTO.pdf/bdd4e360-11ee-4f5d-b597-31da367b5111>

⁴ See for example:

<https://www.educacionyfp.gob.es/va/dam/jcr:b4d7ae74-6737-4008-834c-1667e9f0dd80/convenio-fp-dual-pdf.pdf>

1.3.5 Attività WBL digitali in Spagna

La Spagna ha un sistema di amministrazione online del WBL. Nella maggior parte dei casi, la pandemia COVID-19 ha causato sfide significative alle attività di WBL nell'ambiente di lavoro reale. Nella maggior parte delle famiglie professionali, le pratiche di lavoro sono state svolte da casa o hanno dovuto essere annullate. La misura in cui le pratiche di lavoro faccia a faccia sono sostituibili dalla formazione digitale a distanza dipende dalla famiglia professionale e dai simulatori. In alcuni casi, esistono software e piattaforme digitali. In molti casi, tuttavia, non esiste un'infrastruttura digitale che consenta di svolgere attività WBL a distanza.

1.4 Grecia

1.4.1 Informazioni generali sull'apprendimento work-based in Grecia

Il WBL ha acquisito un'importanza crescente in Grecia come conseguenza della crescente enfasi dell'istruzione formale da una base teorica all'esperienza lavorativa in condizioni reali di lavoro nella società. Di conseguenza, l'apprendistato è stato recentemente introdotto in Grecia, come quarto anno opzionale nelle scuole secondarie professionali, seguendo la politica di molti Paesi europei. Il termine "apprendistato" è utilizzato per descrivere un sistema educativo in cui il periodo di apprendimento si alterna tra il luogo di lavoro e la struttura educativa. L'apprendistato si basa su un curriculum assegnato sia al luogo di lavoro che alla struttura educativa. L'apprendistato porta alla certificazione delle conoscenze e delle competenze acquisite dall'apprendista e, infine, conduce a una particolare professione. L'apprendimento sul posto di lavoro può quindi assumere la forma di una formazione pratica.

L'introduzione della "Classe di Apprendistato" da parte del Ministero dell'Istruzione, della Ricerca e degli Affari Religiosi è stata stabilita dalla Legge 4386/2016. Secondo questa legge, la scuola secondaria professionale offre due opzioni agli studenti che frequentano i suoi corsi: (a) diplomarsi dopo aver frequentato tre anni di "Ciclo di studi secondari" e lasciare la scuola con un diploma di livello 4, oppure (b) frequentare la "Classe di apprendistato post-diploma". Quest'ultima è un "ciclo di studi post-secondari" della durata di un anno accademico; è facoltativa e fa parte del sistema di istruzione non formale. I diplomati della "Classe di apprendistato post-diploma" ricevono un diploma di istruzione e formazione professionale di livello 5 dopo aver completato le procedure di certificazione delle qualifiche. La "Classe di apprendistato post-diploma" è stata implementata per la prima volta nell'anno accademico 2016-2017. Dal 2016, quindi, i giovani hanno l'opportunità di acquisire un'esperienza lavorativa dopo il diploma di scuola secondaria professionale attraverso l'introduzione di una classe di apprendistato. La "Classe di Apprendistato" è un sistema duale di teoria e formazione. Gli apprendisti:

- sono titolari di un contratto di apprendistato con il datore di lavoro;
- ricevono una retribuzione conforme alle leggi vigenti;
- hanno una copertura assicurativa.

L'apprendistato ha una durata complessiva di 9 mesi e prevede un sistema duale che include sia la formazione in apprendistato presso le aziende sia lezioni specialistiche presso l'unità scolastica. Al completamento dell'anno di apprendistato post-diploma e prima di partecipare all'esame di certificazione, ogni apprendista può frequentare corsi di certificazione pre-qualifica, organizzati sotto la responsabilità del Ministero.

Sebbene in Grecia il sistema di apprendistato nell'istruzione secondaria sia ancora in fase iniziale, un'istituzione simile è stata implementata per molti anni a livello post-secondario dalle Università tecniche o a livello secondario superiore dalle Scuole tecniche, dove i programmi di tirocinio sono applicati principalmente ai candidati diplomati dell'istruzione tecnica. La differenza tra la formazione pratica e l'apprendistato recentemente introdotto al quarto anno delle scuole secondarie professionali sta nella loro struttura. Durante la formazione pratica che si svolge prima del diploma di una scuola tecnica o di un'università tecnica, lo studente è lontano dalla scuola e dai suoi compiti. L'apprendistato al quarto anno della scuola secondaria professionale, invece, combina lezioni scolastiche e formazione sul posto di lavoro, che si svolgono in parallelo e in giorni diversi all'interno della stessa settimana.

La "Classe di Apprendistato Post-diploma" è strutturata in un sistema duale come segue:

- a) "Corsi di laboratorio specialistico" per un totale di duecentotré (203) ore. Questi corsi sono tenuti un (1) giorno alla settimana, per sette (7) ore, dal personale docente delle Scuole Professionali Secondarie (EPA.L) e dei Centri di Laboratorio dell'Istruzione Professionale Secondaria (E.K.).
- b) "Programma di formazione sul posto di lavoro" di ventotto (28) ore settimanali, per un periodo di quattro (4) giorni alla settimana per 9 mesi.

1.4.2 Informazioni relative agli studenti che possono partecipare al WBL in Grecia

I tirocinanti che partecipano all'apprendistato hanno un contratto di apprendistato con il datore di lavoro, ricevono una retribuzione o un'indennità e hanno una copertura assicurativa. L'apprendistato è destinato ai giovani e mira all'assimilazione delle conoscenze e delle competenze professionali necessarie. L'apprendistato si svolge sulla base di uno specifico programma di studi, al fine di raggiungere specifici risultati di apprendimento e una proficua collaborazione tra la struttura educativa e le imprese.

Il limite massimo del numero di apprendisti in ogni scuola è di 25 studenti per specialità. Per formare la classe di apprendistato di una specifica specializzazione è necessaria l'iscrizione di almeno 8 studenti. Per iscriversi alla "classe di apprendistato post-diploma" gli studenti devono soddisfare cumulativamente tutti e tre i seguenti criteri:

- a) Essere in possesso di un titolo di studio del corso di istruzione secondaria di secondo grado ai sensi della L. 4186/2013 e della L. 3475/2006.
- b) Essere fuori dal mondo del lavoro, dell'istruzione o della formazione
- c) Non superare l'età di 24 anni.

Se il numero di candidati che soddisfano le condizioni di cui sopra è superiore ai posti offerti, i candidati che si sono diplomati nell'anno scolastico più recente hanno la priorità rispetto a quelli degli anni scolastici precedenti. Tra i candidati che si sono diplomati nello stesso anno scolastico, hanno la precedenza quelli con la media dei voti (GPA) più alta.

La retribuzione degli apprendisti è pari al 75% del salario minimo stabilito dal CCNL per i quattro semestri di formazione pratica, che corrisponde a 17,12 euro al giorno. Gli apprendisti hanno diritto a regolari permessi retribuiti per la formazione sul posto di lavoro, secondo le disposizioni vigenti. Il limite di assenze dalla lezione di specializzazione del laboratorio (formazione a scuola), non può superare il 10% del numero totale di ore del programma (che è fissato a 203 ore in totale). La valutazione finale di ogni apprendista è composta da due valutazioni:

1. Una valutazione nell'unità scolastica. Questa valutazione viene effettuata dal docente responsabile del corso di laboratorio specialistico, si basa su una scala di punteggio da 0 a 20 e costituisce il 50% della valutazione finale dello studente.
2. Una valutazione sul posto di lavoro. La valutazione è tenuta dal formatore responsabile dell'impresa. Anche in questo caso viene effettuata su una scala di voti da 0 a 20 e costituisce il 50% della valutazione finale dello studente.

Al termine della classe di apprendistato post-diploma, gli studenti ricevono un diploma di specializzazione, di istruzione e formazione professionale di livello 5 ai sensi del paragrafo D, comma 14, articolo 46 della Legge 4186/2013 (A 193), che è stato aggiunto dalle disposizioni del paragrafo 6, articolo 72, della Legge 4310/2014 (A 258). Il certificato di classificazione post-diploma è su base superato/non superato.

1.4.3 Informazioni relative alle scuole che offrono attività WBL in Grecia

L'apprendistato nelle scuole EPA.S è stato introdotto come sistema educativo che combina l'istruzione teorica e di laboratorio con la formazione pratica in aziende del settore pubblico e privato. La frequenza delle scuole EPA.S dura due anni (quattro semestri). Gli studenti delle scuole EPA.S ricevono la formazione pratica nelle aziende durante le ore del mattino, mentre nel pomeriggio seguono corsi teorici e di laboratorio nelle stesse specialità. Ogni anno 10.000 - 11.000 studenti frequentano le scuole EPA.S. Gli studenti che frequentano questo tipo di scuola acquisiscono un'esperienza professionale in condizioni di lavoro reali nelle aziende in molte specialità tecniche. Il sistema di formazione professionale di EPA.S si è dimostrato efficace nella pratica, in quanto gli studenti continuano a lavorare in misura significativa nelle stesse aziende in cui hanno svolto l'apprendistato al termine degli studi.

La responsabilità dell'attuazione della "classe di apprendistato post-diploma" è affidata alle scuole professionali secondarie denominate EPA.L, dove gli apprendisti si iscrivono, in collaborazione con i centri di laboratorio dell'istruzione professionale secondaria (denominati E.K.), dove gli studenti svolgono le esercitazioni di laboratorio del loro corso di laboratorio (7 ore alla settimana), in base alla loro specializzazione.

1.4.4 Informazioni relative alle aziende che offrono attività WBL in Grecia

Gli apprendisti vengono formati nelle piccole e medie imprese, presso liberi professionisti e nel settore pubblico. I datori di lavoro devono fornire una formazione secondo un programma definito, combinato con il programma di apprendimento della struttura educativa. Il tasso di retribuzione per gli studenti della classe di apprendistato è fissato al 75% del salario minimo legale di un lavoratore non qualificato (attualmente fissato a 22,83 euro al giorno), pari a 17,12 euro di retribuzione giornaliera. 6,12 euro di tale compenso - così come i contributi assicurativi obbligatori - sono versati mensilmente dall'azienda in cui si svolge la formazione sul posto di lavoro.

I restanti 11 euro dell'indennità giornaliera sono versati dal Ministero dell'Istruzione.

I contributi all'Istituto di previdenza sociale (IKA) si basano sul salario corrente e sono versati sia dal datore di lavoro che dallo studente.



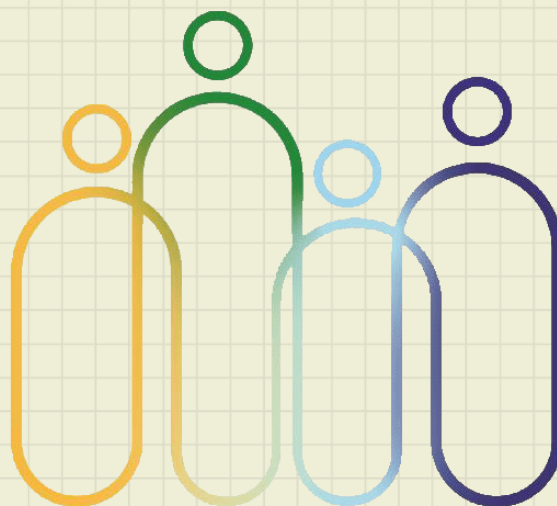
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ALLEGATO II.

Il percorso ideale SEED: Linee guida per l'ambiente di apprendimento digitale

maggio 2023



IL PERCORSO IDEALE SEED



LINEE GUIDA PER
L'AMBIENTE DI
APPRENDIMENTO
DIGITALE

INTRODUZIONE*

COS'È IL PROGETTO SEED

Benvenuti nel progetto "School/Enterprise Experiences go Digital - SEED".

Il progetto ha una durata di 24 mesi e i suoi pilastri principali sono:

1. Apprendimento "work-based"
2. Educazione professionale
3. Soluzioni digitali basate sulla creatività
4. Creatività e pensiero critico

L'obiettivo principale del progetto SEED è quello di capitalizzare le metodologie esistenti e già applicate basate sulla creatività per fornire soluzioni innovative pronte all'uso, sviluppate e testate a livello europeo, per le scuole superiori e le scuole professionali al fine di garantire la continuità nello svolgimento di attività extracurricolari (apprendimento work-based) anche a distanza.

COSA C'È SULLA PIATTAFORMA

Al giorno d'oggi, è impegnativo costruire un modello innovativo che coinvolga 3 diversi soggetti, che collaborano tra loro utilizzando le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), al fine di fornire soluzioni innovative pronte all'uso per le sfide della vita reale.

Sulla base di questo obiettivo principale, sono stati definiti i seguenti obiettivi operativi:

- Riconoscere l'importanza della creatività come competenza trasversale cruciale per gli studenti, al fine di affrontare al meglio la crescente richiesta di innovazione in tutti i settori del mercato del lavoro e, in generale, di migliorare la loro resilienza, dal momento che l'OCSE ha dichiarato che "la creatività e il pensiero critico sono competenze chiave per economie e società complesse, globalizzate e sempre più digitalizzate".
- Migliorare l'uso della formazione "work-based" come pilastro fondamentale per un accesso più rapido e proficuo degli studenti al mercato del lavoro, soprattutto garantendo metodologie più digitalizzate e basate sulla creatività per la sua attuazione, in grado di creare vantaggi sia per le istituzioni educative che per le aziende.
- dotare l'istruzione professionale e secondaria in generale delle competenze e delle soluzioni digitali necessarie per gestire esperienze di formazione a distanza basate su metodologie creative (pensiero creativo, design thinking, ecc.).

COSA C'È SULLA PIATTAFORMA

- Contribuire al potenziamento delle politiche educative dell'UE testando e fornendo una nuova soluzione digitale e basata sulla creatività, allineata con EPALE, che consenta alle istituzioni educative europee di continuare a svolgere la formazione "work-based" e di mantenere il rapporto cruciale con le aziende.

Il modo in cui le aziende lavoreranno con gli studenti sarà realizzato con un progetto, che verrà definito "**Challenge**" (sfida).

Per "Challenge" si intende un progetto (creativo o tecnico) su cui un'azienda vorrebbe che gli studenti lavorassero entro un periodo di tempo definito. L'ispirazione per una "Challenge" può essere un problema o un'opportunità che l'azienda sta affrontando o che vorrebbe esplorare.

Come già accennato, ogni Challenge prevede 6 fasi diverse. Le fasi sono:

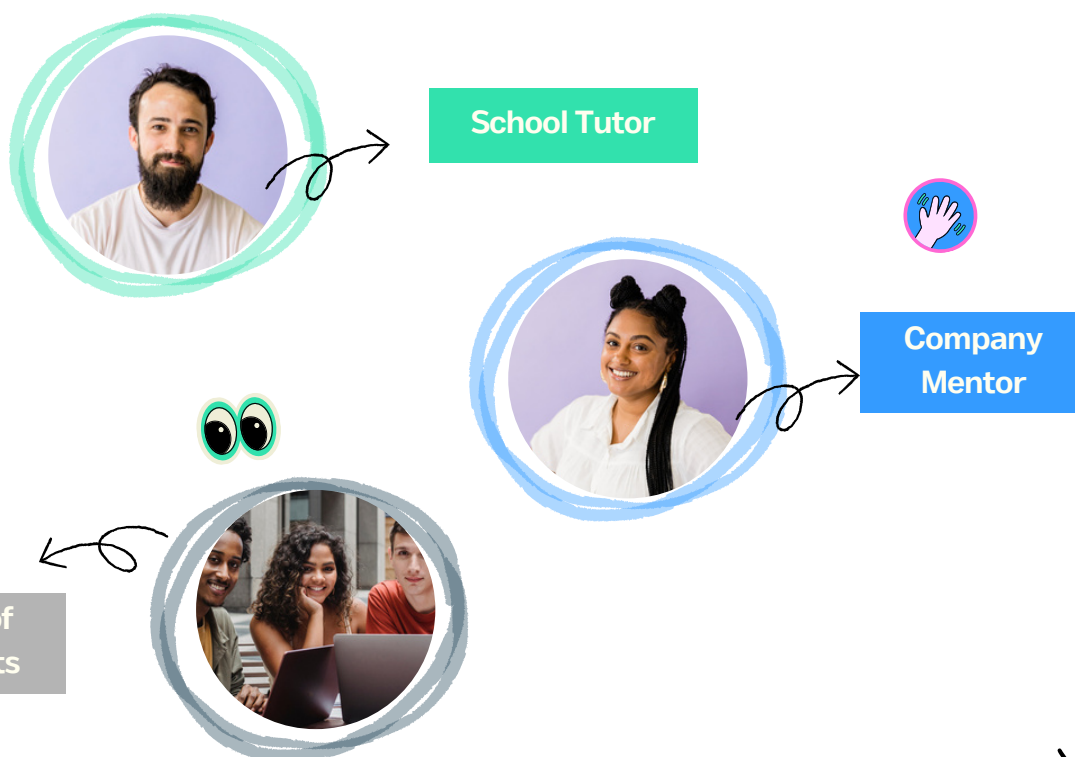
- **Introduction** (introduzione)
- **Empathize** (empatizzare)
- **Ideate** (ideare)
- **Implement** (implementare)
- **Evaluate** (valutare)
- **Finalize** (finalizzare)

Affinché una Challenge sia risolta, tutte le fasi devono essere completate. La soluzione finale della Challenge sarà valutata dalle aziende e dai loro mentor.

I PROTAGONISTI REALI

I veri protagonisti del Progetto SEED sono:

1. **Aziende:** Le aziende con i loro mentor hanno il compito di creare Challenges reali che devono essere risolte dagli studenti assistiti dai loro tutor.
2. **Scuole:** Le scuole, con i loro tutor, mostrano interesse per le Challenges - incentrate sulla creazione di soluzioni innovative pronte all'uso - per risolverle insieme ai loro studenti. Successivamente, assegnano la Challenge ai loro studenti.
3. **Studenti:** Si iscrivono alle Challenges e devono risolverle utilizzando metodi basati sulla creatività. Se hanno bisogno di aiuto, i tutor scolastici li assisteranno utilizzando gli strumenti forniti dalla piattaforma.



COME SI PUÒ USARE QUESTO PROGETTO?

Questa piattaforma di collaborazione è dedicata a potenziare l'istruzione professionale e le scuole superiori nelle competenze e soluzioni digitali necessarie per gestire esperienze di formazione a distanza basate su metodologie creative.

Attraverso una grande varietà di Challenges diverse, gli studenti otterranno un accesso più rapido e proficuo al mercato del lavoro, soprattutto fornendo soluzioni innovative per le istituzioni e le metodologie educative.

Grazie a questa piattaforma di collaborazione, le competenze che gli studenti acquisiranno attraverso le diverse Challenges li aiuteranno a migliorare le loro prestazioni nella loro futura vita professionale.

Attraverso l'ambiente di apprendimento del progetto, gli studenti riconosceranno l'importanza della creatività come abilità trasversale cruciale, che li aiuterà ad affrontare meglio la crescente richiesta di innovazione in tutti i settori del mercato del lavoro.

In generale, capiranno e impareranno meglio come utilizzare gli strumenti digitali e le metodologie creative e come migliorare la resilienza, dal momento che l'OCSE ha dichiarato che "la creatività e il pensiero critico sono competenze chiave per economie e società complesse, globalizzate e sempre più digitalizzate".



MANUALE PER L'AZIENDA

MANUALE PER L'AZIENDA



REGISTRAZIONE

Prima di iniziare a esplorare la piattaforma SEED è necessario registrarsi. Come azienda è possibile registrarsi attraverso questo link:

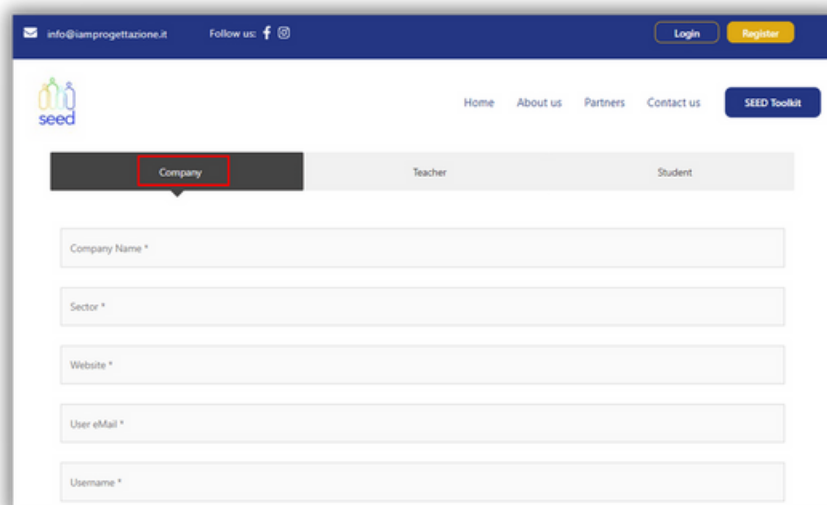
<https://seedforfuture.eu/registration/>



I dati richiesti che un'azienda deve inserire sono:

- Nome dell'azienda
- Settore
- Sito web
- Email utente
- Nome utente
- Password (con conferma)

Nell'immagine sottostante è possibile vedere la pagina di registrazione per le aziende

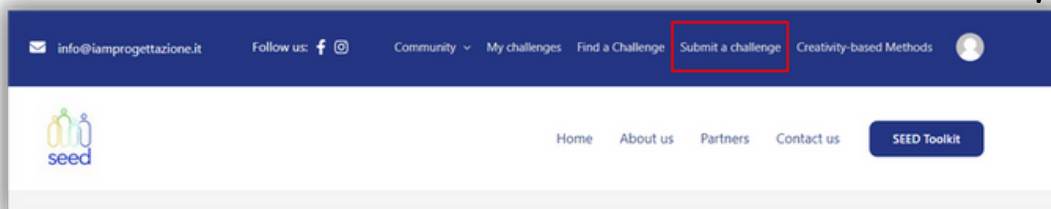


MANUALE PER L'AZIENDA

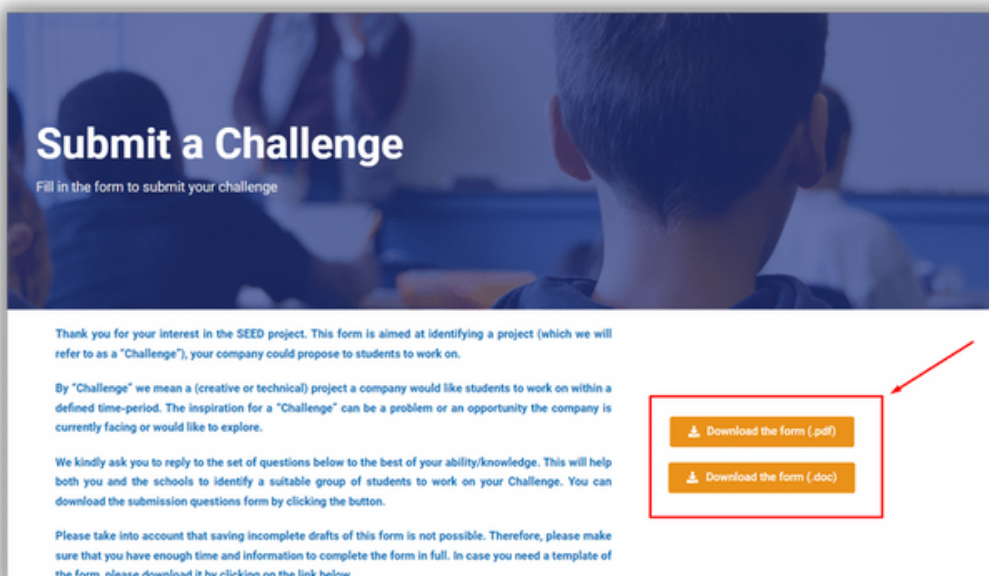


COME CREARE UNA CHALLENGE

Dopo essersi registrate con successo, le aziende sono tenute a impostare/creare le Challenges. Dal menu della barra superiore, le aziende selezionano l'opzione "**Invia una Challenge**". Nell'immagine sottostante è possibile vedere il menu della barra superiore con l'opzione menzionata.



Quando un'azienda entra nella **pagina per l'invio di una Challenge**, l'utente troverà un modulo di invio in 2 diversi formati (pdf e doc). Le aziende possono scaricare il modulo, lavorare sulla Challenge e poi trasferirlo nel modulo di presentazione nella piattaforma.



MANUALE PER L'AZIENDA



COME FUNZIONA UNA CHALLENGE

Quando un'azienda invia una Challenge, questa resta in sospeso e viene approvata dagli amministratori del progetto SEED solo se essa soddisfa i criteri generali per una Challenge.

Quando una Challenge viene approvata, viene pubblicata sulla "**Bacheca delle Challenges**" del sito web SEED. Nell'immagine qui sotto potete vedere la bacheca con le Challenges.

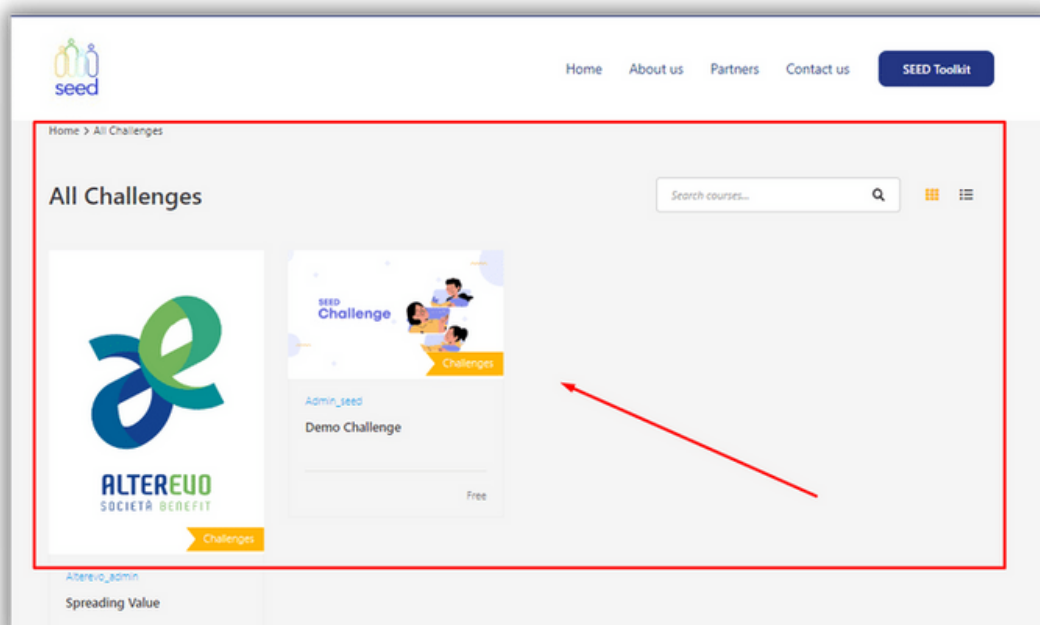


Quando una scuola mostra interesse per una Challenge, un'e-mail informerà l'azienda dell'interesse e gli amministratori faranno l'abbinamento tra il Mentor Aziendale e il Tutor Scolastico.

MANUALE PER L'AZIENDA

COME REGISTRARSI AD UNA CHALLENGE

Dopo essersi registrate con successo, le aziende possono registrarsi alla propria Challenge. Dal menu della barra superiore le aziende selezionano l'opzione "Tutte le Challenges". Quindi selezionano la Challenge creata e si registrano.

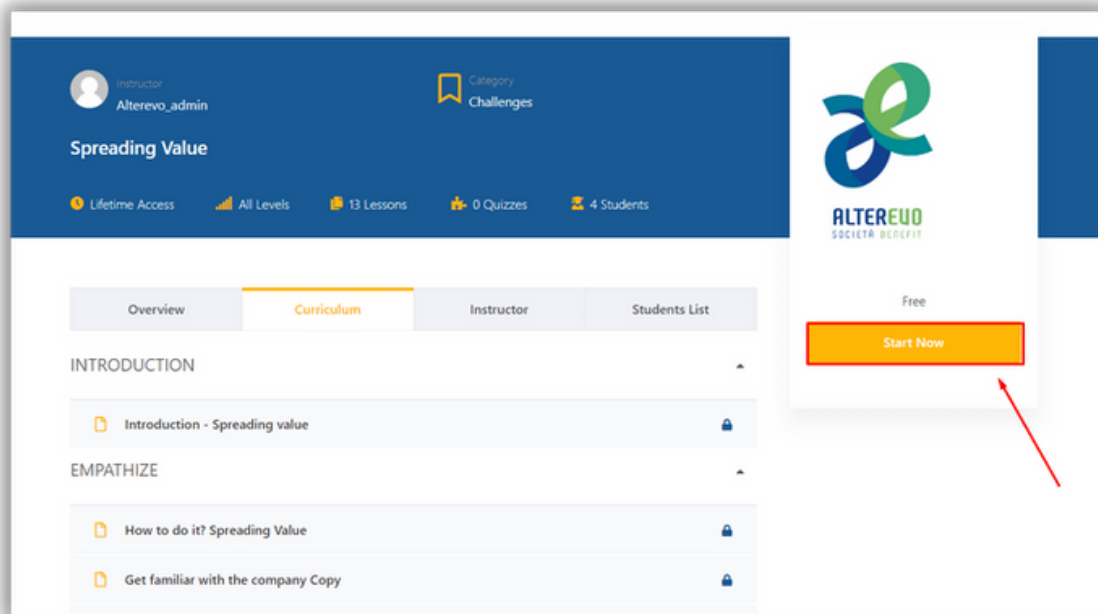


Una volta selezionata la Challenge, si aprirà l'ambiente di apprendimento della Challenge e nella parte destra gli studenti potranno premere il pulsante "Iscriviti". Guardare l'immagine qui sotto.

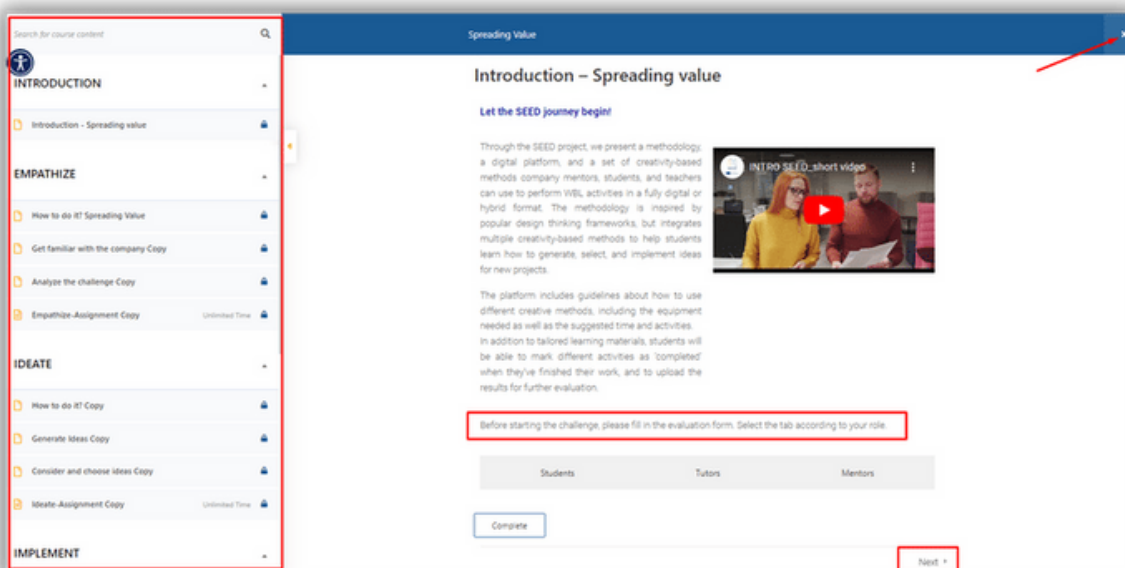
MANUALE PER L'AZIENDA



COME REGISTRARSI AD UNA CHALLENGE



Quando le aziende si iscrivono a una Challenge, vengono automaticamente reindirizzate all'ambiente di apprendimento digitale.



MANUALE PER L'AZIENDA



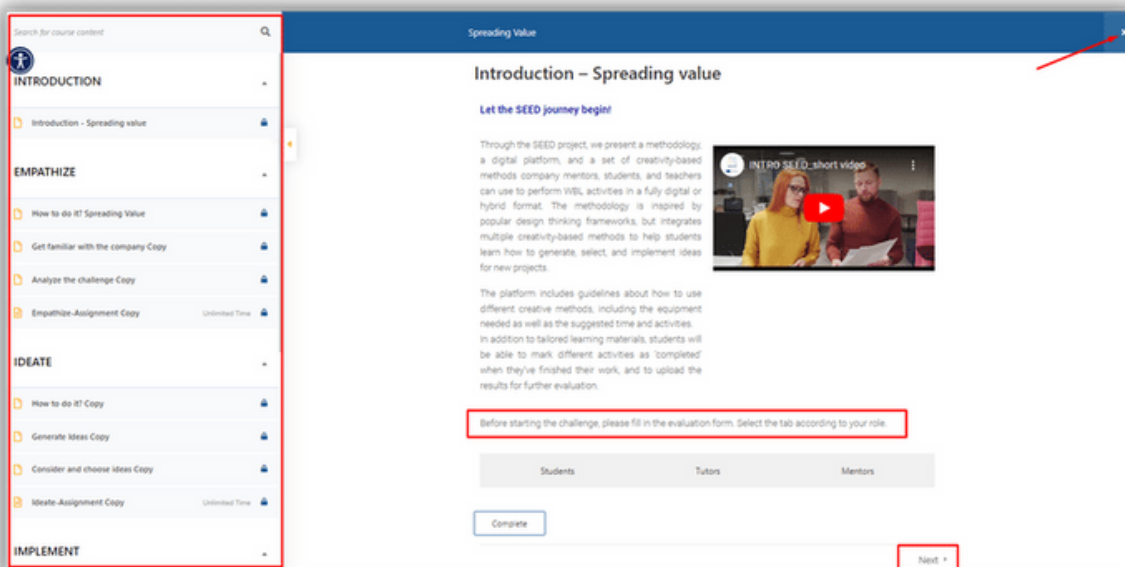
COME NAVIGARE ALL'INTERNO DI UNA CHALLENGE

Quando le aziende entrano nell'ambiente di apprendimento, possono trovare:

- Sul lato sinistro, il percorso con le sezioni della Challenge.
- Al centro, lo spazio di apprendimento principale che contiene testi, video, quiz, infografiche, immagini ecc.

Le aziende possono seguire lo stesso processo degli studenti.

Il primo passo per un'azienda è la compilazione dei **moduli di valutazione**. Esiste un modulo di **pre-valutazione** e, alla fine della Challenge, un modulo di **post-valutazione**. Entrambi sono obbligatori.



The screenshot displays the SEED platform interface. On the left, a navigation menu is visible with sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. The main content area shows the 'Introduction - Spreading value' page. It includes a video player with the title 'INTRO SEED_short video' and a 'Next' button at the bottom right. A red box highlights the 'Next' button, and another red box highlights the 'Complete' button.

MANUALE PER L'AZIENDA



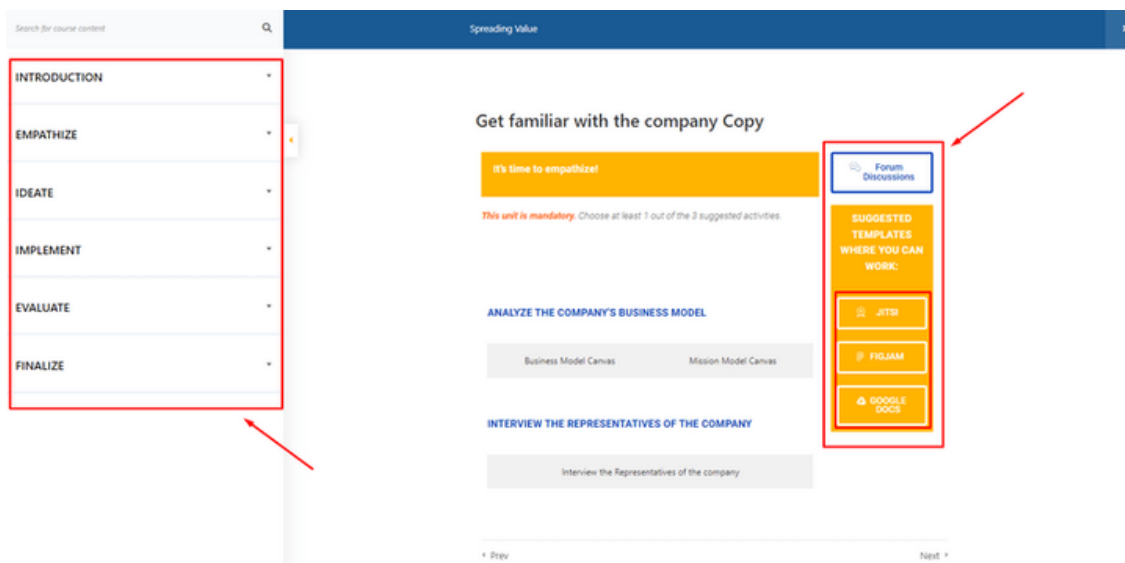
COME NAVIGARE ALL'INTERNO DI UNA CHALLENGE

In ogni Challenge, come già detto, ci sono 6 diverse fasi da completare. Le fasi sono:

- **Introduction (introduzione)**
- **Empathize (empatizzare)**
- **Ideate (ideare)**
- **Implement (implementare)**
- **Evaluate (valutare)**
- **Finalize (finalizzare)**

Alla fine delle 4 fasi centrali (Empathize, Ideate, Implement, Evaluate) c'è un compito obbligatorio da completare.

Inoltre, in ogni sezione c'è una barra laterale con gli strumenti di collaborazione che gli studenti sono incoraggiati a usare per dare soluzioni alla Challenge.



The screenshot shows a course interface for 'Spreading Value'. On the left, a navigation menu lists the course sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy' and includes a section 'It's time to empathize!' with a mandatory activity choice. Below this, there are sections for 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' (with Business Model Canvas and Mission Model Canvas options) and 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' (with an interview option). On the right side of the main content area, a sidebar contains a 'Forum Discussions' button and a 'SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK:' section with buttons for JTR, FIGJAM, and GOOGLE DOCS. Red arrows point to the navigation menu and the collaboration tools sidebar.



MANUALE DEL TUTOR

MANUALE DEL TUTOR



REGISTRAZIONE

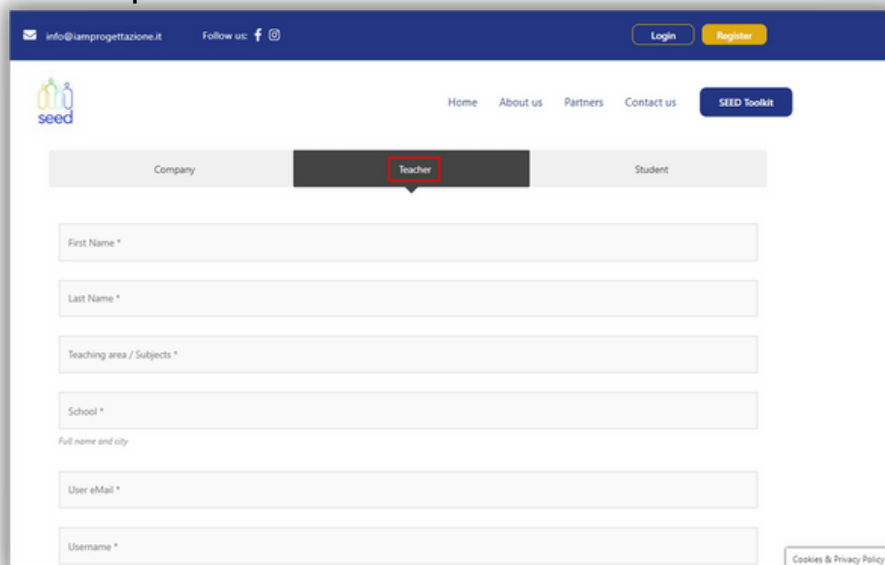
Prima di iniziare a esplorare la piattaforma SEED è necessario registrarsi. Come tutor, ci si può registrare attraverso questo link:

<https://seedforfuture.eu/registration/>

I dati richiesti che un tutor scolastico deve inserire sono:

- Nome
- Cognome
- Area di insegnamento / Materie
- Scuola
- Email utente
- Nome utente
- Password (con conferma)

Nell'immagine sottostante è possibile vedere la pagina di registrazione per i tutor scolastici.



MANUALE DEL TUTOR



COME ESPRIMERE INTERESSE PER UNA CHALLENGE

Dopo essersi registrati, i tutor possono esprimere interesse per una Challenge. Dal menu della barra superiore, i tutor selezionano l'opzione "Trova una Challenge". Nell'immagine sottostante è possibile vedere il menu della barra superiore con l'opzione menzionata.



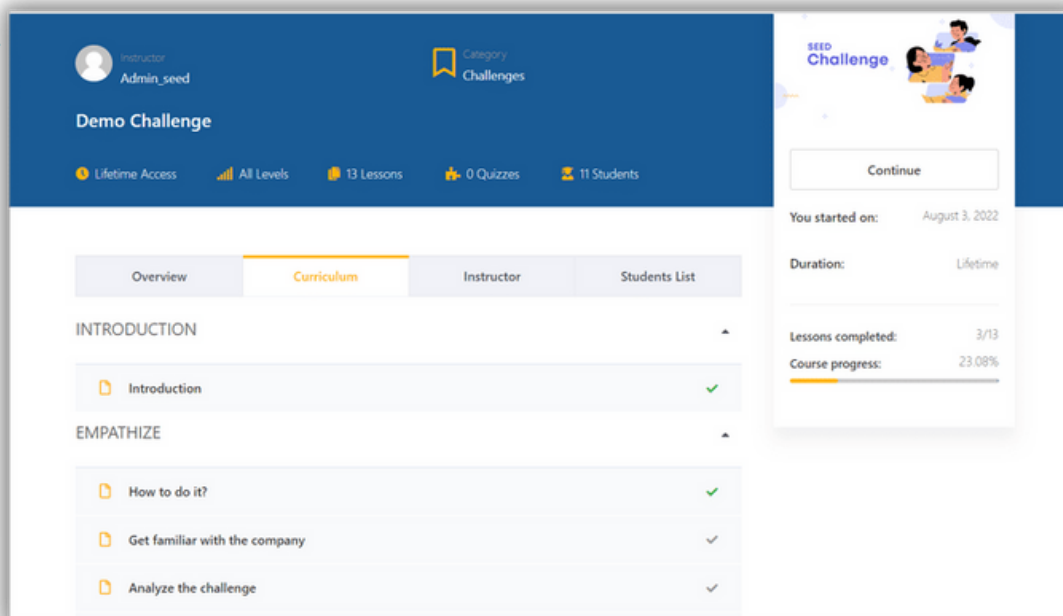
Quando un tutor entra in una Challenge, troverà un modulo "Interesse per la Challenge", che dovrà compilare per esprimere interesse per una sfida. Una volta inviato il modulo, gli amministratori della piattaforma effettueranno l'abbinamento tra le aziende e le scuole, che saranno successivamente informate via e-mail.

MANUALE DEL TUTOR



COME MODIFICARE UNA CHALLENGE COME DOCENTE

Dopo l'invio del modulo di interesse, gli amministratori della piattaforma del progetto attivano l'ambiente di apprendimento. In seguito, gli amministratori assegnano ai tutor la Challenge scelta, affinché la modifichino secondo i metodi e le attività che hanno selezionato.



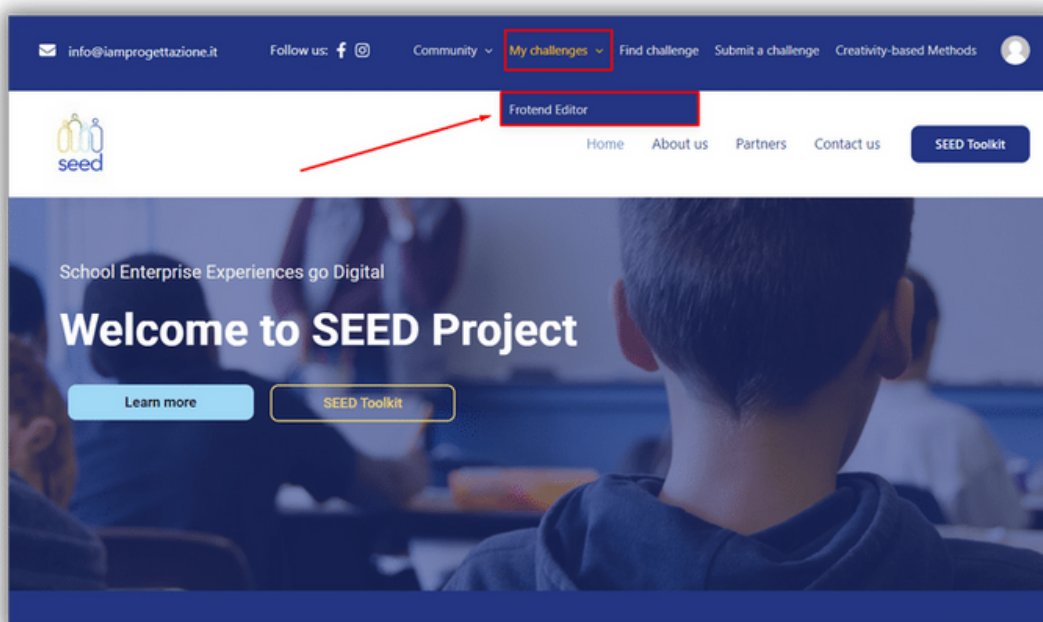
The screenshot shows the 'Demo Challenge' interface. At the top, it displays 'Instructor: Admin_seed' and 'Category: Challenges'. Below this, there are statistics: 'Lifetime Access', 'All Levels', '13 Lessons', '0 Quizzes', and '11 Students'. The main content area is divided into tabs: 'Overview', 'Curriculum', 'Instructor', and 'Students List'. The 'Curriculum' tab is active, showing a list of lessons under the heading 'INTRODUCTION' and 'EMPATHIZE'. Each lesson has a 'D' icon and a checkmark. The right sidebar shows a 'Continue' button and progress information: 'You started on: August 3, 2022', 'Duration: Lifetime', 'Lessons completed: 3/13', and 'Course progress: 23.08%' with a progress bar.

Quando i tutor ottengono l'accesso come co-docenti per una Challenge, possono modificarla con l'Editor Frontend. L'Editor si trova sotto l'opzione "La mia Challenge" nel menu della barra superiore. Osservare l'immagine qui sotto.

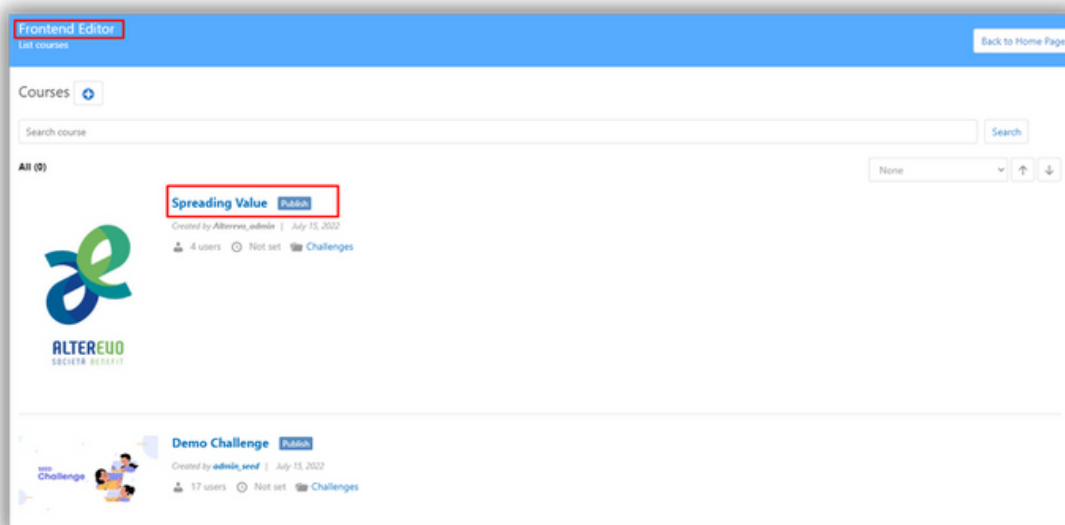
MANUALE DEL TUTOR



COME MODIFICARE UNA CHALLENGE COME DOCENTE



Selezionando il "**Frontend Editor**", il tutor ha la possibilità di vedere solo le Challenges in cui ha il ruolo di co-docente. Vedere l'immagine qui sotto.



MANUALE DEL TUTOR

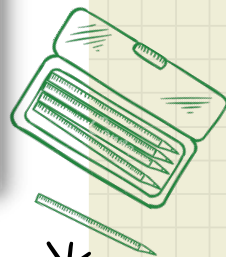
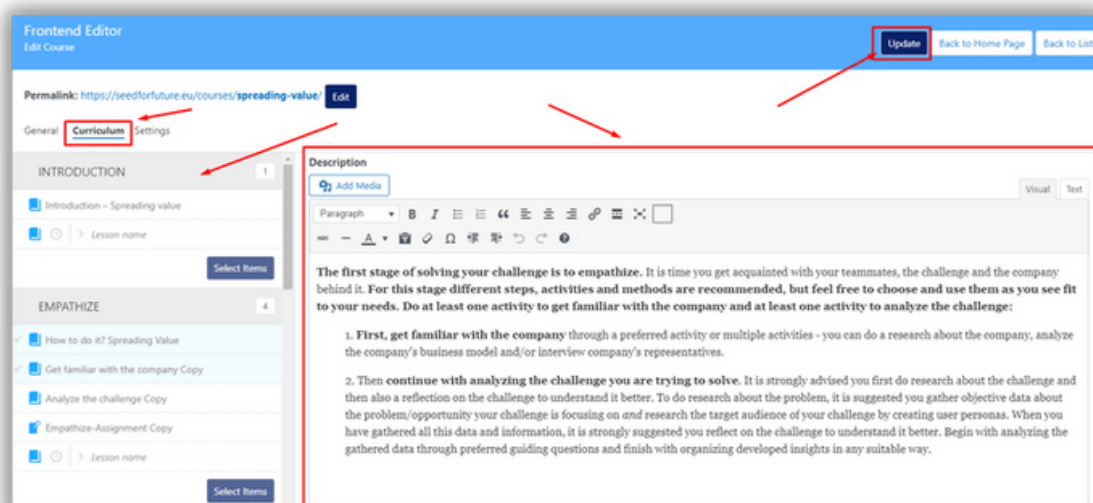


COME MODIFICARE UNA CHALLENGE COME DOCENTE

Quando si seleziona la Challenge che si desidera modificare, si apre il "pannello frontend" per modificare la Challenge. Come docente, nel pannello frontend è possibile vedere:

1. Il menu del pannello presenta 3 opzioni: Generale, Percorso e Impostazioni
2. La Struttura della Challenge (Percorso) sul lato sinistro, dove l'istruttore seleziona le sezioni della sfida per modificarle.
3. Il "pannello di modifica", dove il docente può modificare il contenuto principale della Challenge in ogni sezione e modulo.

Quando il contenuto è pronto, il docente deve solo premere il pulsante "aggiorna". Guardare l'immagine qui sotto.



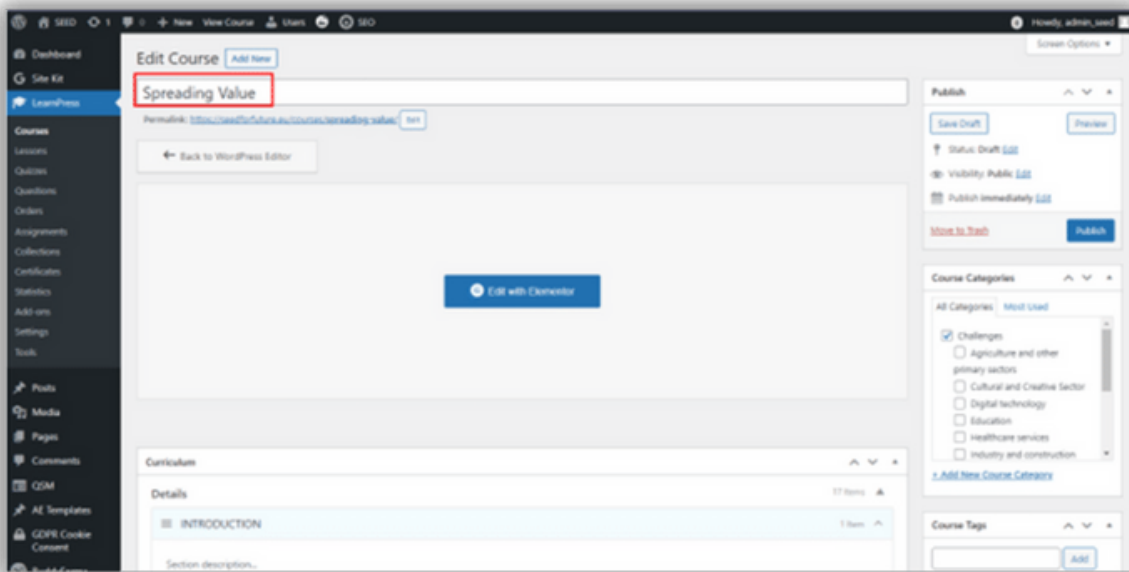
MANUALE DEL TUTOR



COME MODIFICARE UNA CHALLENGE COME DOCENTE

Esiste anche un modo alternativo per modificare una Challenge, ma il docente deve saper gestire un sito web WordPress.

Innanzitutto, dopo essersi registrato con successo, il docente deve accedere alla **dashboard di WordPress** ed essere in grado di modificare la Challenge come co-docente. Controllare l'immagine qui sotto.



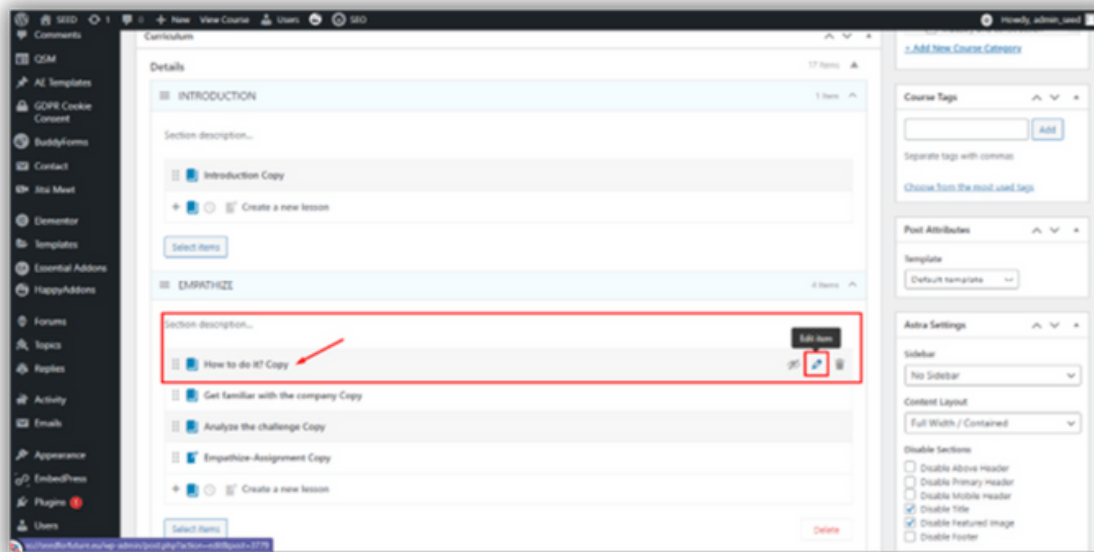
Quindi, il docente seleziona la Challenge e scorre verso il basso per controllare il percorso. Nel percorso, il docente fa clic sull'opzione di modifica (icona della matita) per modificare la sezione con Elementor. Dopodiché, i docenti hanno la possibilità di nascondere o mantenere le sezioni che vogliono e modificarle. Controllare l'immagine qui sotto.



MANUALE DEL TUTOR



COME MODIFICARE UNA CHALLENGE COME DOCENTE



I passi da seguire per i docenti sono i seguenti:

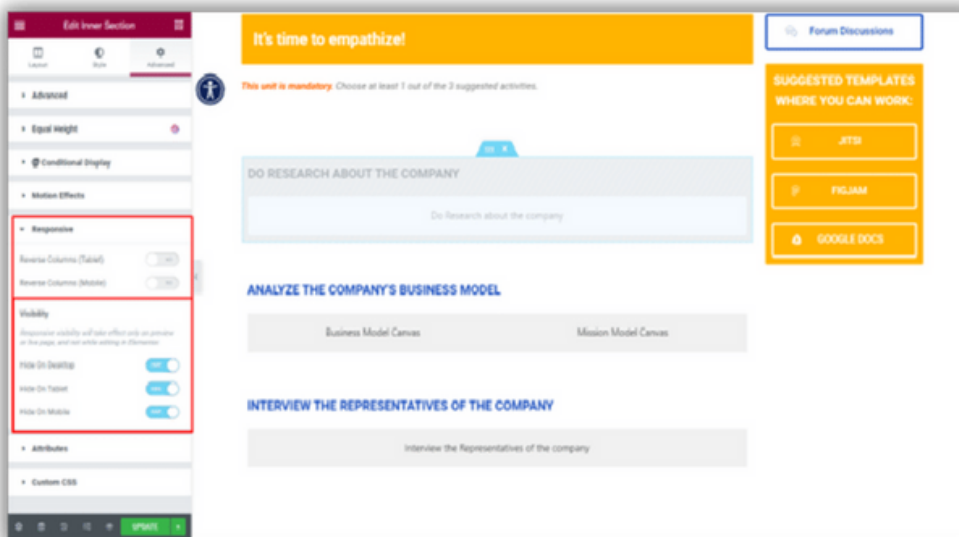
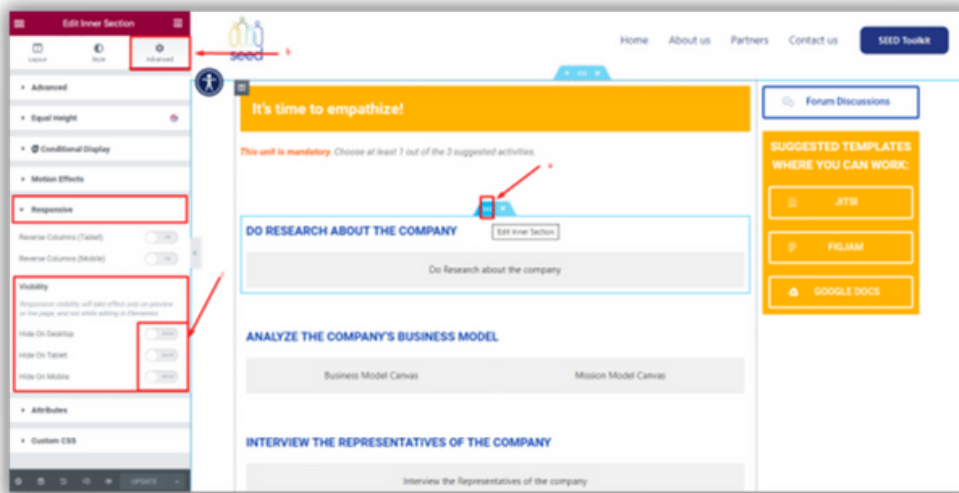
1. Fare clic sui puntini nella sezione **"modifica sezione"**:
2. Dal menu sinistro di **Elementor**, fare clic sulla scheda **"avanzate"**.
3. Dalla scheda **"avanzate"** selezionare **"Responsive"** e da visibilità fare clic sul selettore da **"mostra"** a **"nascondi"**.

Controllare le immagini sottostanti e seguire l'ordine.

MANUALE DEL TUTOR



COME MODIFICARE UNA CHALLENGE COME DOCENTE



Quando i docenti finalizzano la **Challenge**, devono ricordare di **salvare (aggiornare)** tutte le modifiche apportate alle sezioni. Infine, i docenti inviano il link finale della Challenge ai loro studenti per l'iscrizione.

MANUALE DEL TUTOR



COME NAVIGARE ALL'INTERNO DI UNA CHALLENGE

Quando i tutor entrano nell'ambiente di apprendimento, possono trovare:

- Sul lato sinistro, il percorso con le sezioni della Challenge.
- Al centro, lo spazio di apprendimento principale che contiene testi, video, quiz, infografiche, immagini ecc.

I tutor possono seguire lo stesso processo degli studenti.

Il primo passo per un tutor è la compilazione dei **moduli di valutazione**. Esiste un modulo di **pre-valutazione** e, alla fine della Challenge, un modulo di **post-valutazione**. Entrambi sono obbligatori.

The screenshot displays the SEED platform interface. On the left, a navigation menu is visible, categorized into four main sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. Each section contains several sub-items, such as 'Introduction - Spreading value', 'How to do it? Spreading Value', 'Get familiar with the company Copy', 'Analyze the challenge Copy', 'Empathize-Assignment Copy', 'How to do it? Copy', 'Generate Ideas Copy', 'Consider and choose ideas Copy', and 'Ideate-Assignment Copy'. The main content area on the right shows the 'Introduction - Spreading value' page. It features a video player with the title 'INTRO SEED_short video' and a red play button. Below the video, there is a text block and a red-bordered box containing the instruction: 'Before starting the challenge, please fill in the evaluation form. Select the tab according to your role.' At the bottom of the page, there are three tabs: 'Students', 'Tutors', and 'Mentors', and a 'Next' button.

MANUALE DEL TUTOR



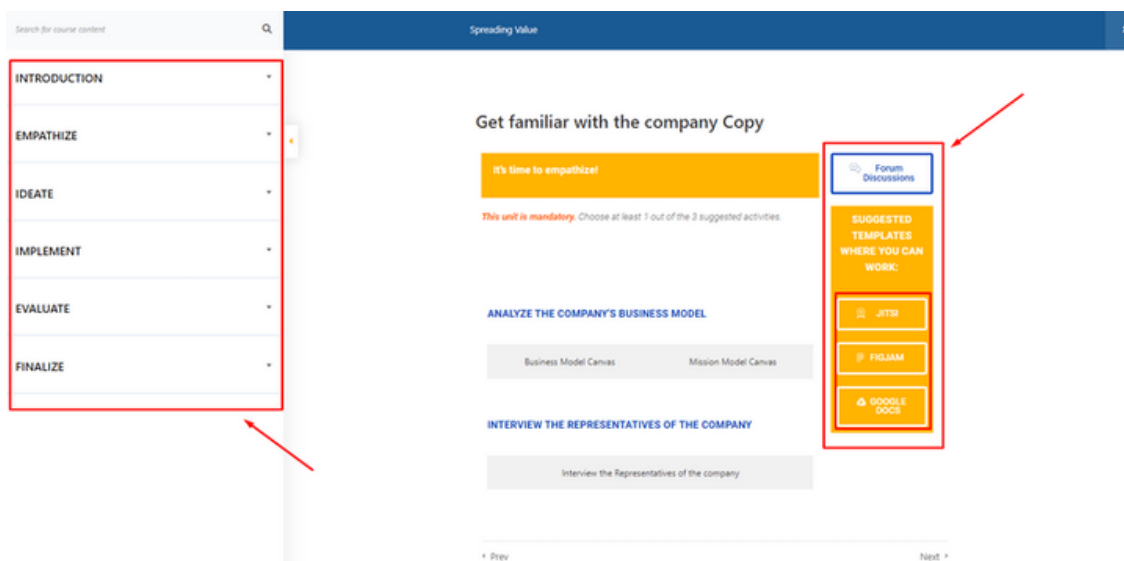
COME NAVIGARE ALL'INTERNO DI UNA CHALLENGE

In ogni Challenge, come già detto, ci sono 6 diverse fasi da completare. Le fasi sono:

- **Introduction (introduzione)**
- **Empathize (empatizzare)**
- **Ideate (ideare)**
- **Implement (implementare)**
- **Evaluate (valutare)**
- **Finalize (finalizzare)**

Alla fine delle 4 fasi centrali (Empathize, Ideate, Implement, Evaluate) c'è un compito obbligatorio da completare.

Inoltre, in ogni sezione c'è una barra laterale con gli strumenti di collaborazione che gli studenti sono incoraggiati a usare per dare soluzioni alla Challenge.



The screenshot shows a web interface for a challenge. On the left, a sidebar lists the challenge phases: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. A red box highlights this sidebar, with a red arrow pointing to it from the left. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy'. It features a yellow banner that says 'It's time to empathize!' and a note: 'This unit is mandatory. Choose at least 1 out of the 2 suggested activities.' Below this, there are sections for 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' (with buttons for Business Model Canvas and Mission Model Canvas) and 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' (with a button for Interview the Representatives of the company). On the right side of the main content, there is a 'Forum Discussions' button and a 'SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK:' section with buttons for JIRA, FIGJAM, and GOOGLE DOCS. A red box highlights this right-side panel, with a red arrow pointing to it from the right.



MANUALE DELLO STUDENTE

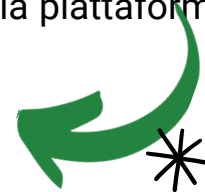
MANUALE DELLO STUDENTE



REGISTRAZIONE

Prima di iniziare a esplorare la piattaforma SEED è necessario registrarsi. In qualità di studenti, ci si può registrare alla piattaforma attraverso questo link:

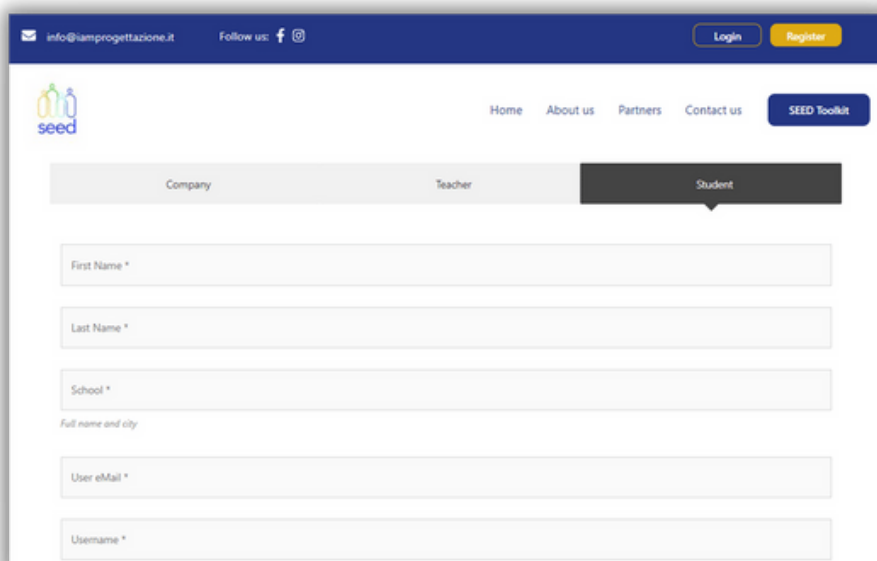
<https://seedforfuture.eu/registration/>



I dati richiesti che uno studente deve inserire sono:

- Nome
- Cognome
- Scuola
- Email utente
- Nome utente
- Password (con conferma)

Nell'immagine sottostante, si può vedere la pagina di registrazione per gli studenti:



The screenshot shows the SEED registration page for students. The page has a dark blue header with the SEED logo, navigation links (Home, About us, Partners, Contact us), and a 'SEED Toolkit' button. Below the header, there are three tabs: 'Company', 'Teacher', and 'Student' (which is selected). The registration form includes the following fields:

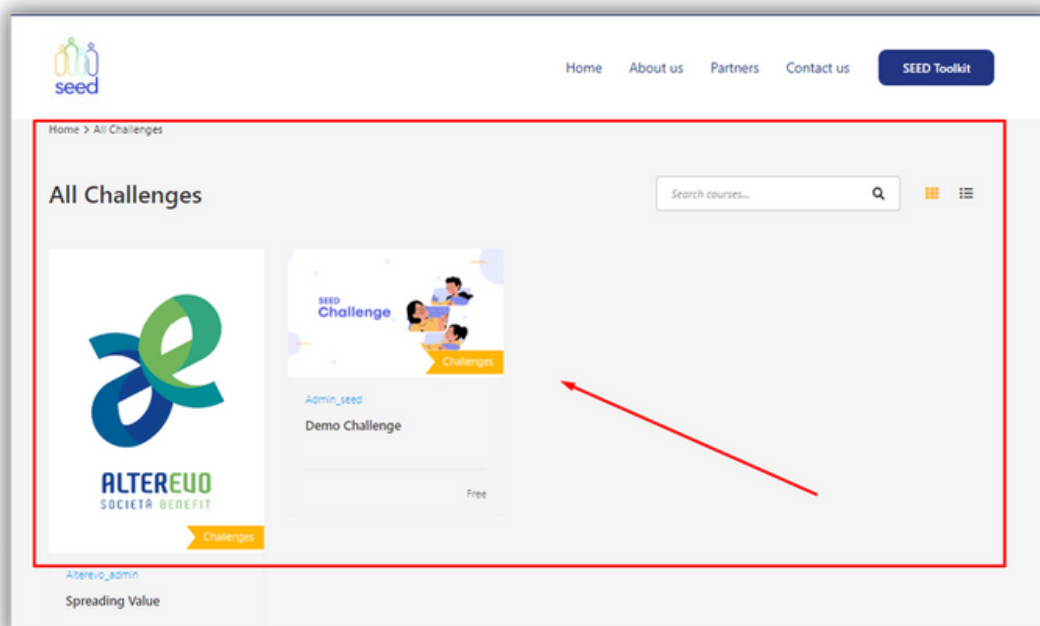
- First Name *
- Last Name *
- School *
- Full name and city
- User eMail *
- Username *

MANUALE DELLO STUDENTE



COME REGISTRARSI AD UNA CHALLENGE

Dopo essersi registrati con successo, gli studenti ricevono dai loro tutor il link alla Challenge a cui devono iscriversi. Altrimenti, gli studenti possono iscriversi alla Challenge da soli, selezionando dal menu della barra superiore l'opzione "Tutte le Challenges". Quindi selezionano la Challenge creata dal loro tutor e si iscrivono.

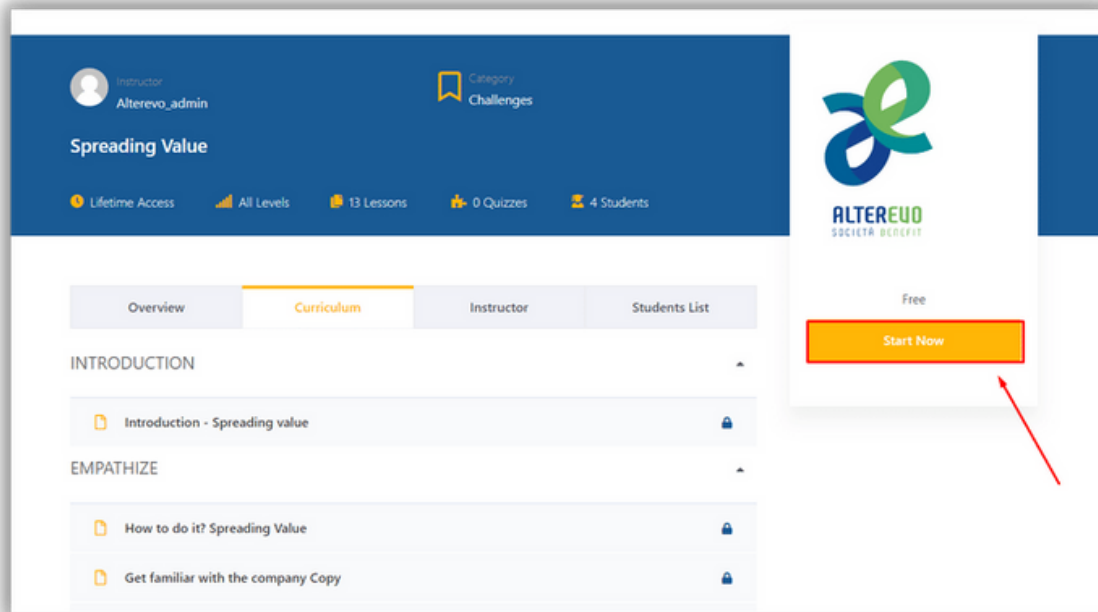


Selezionando la Challenge, si apre l'ambiente di apprendimento della Challenge e nella parte destra gli studenti possono premere il pulsante "**Iscriviti**". Guardate l'immagine qui sotto.

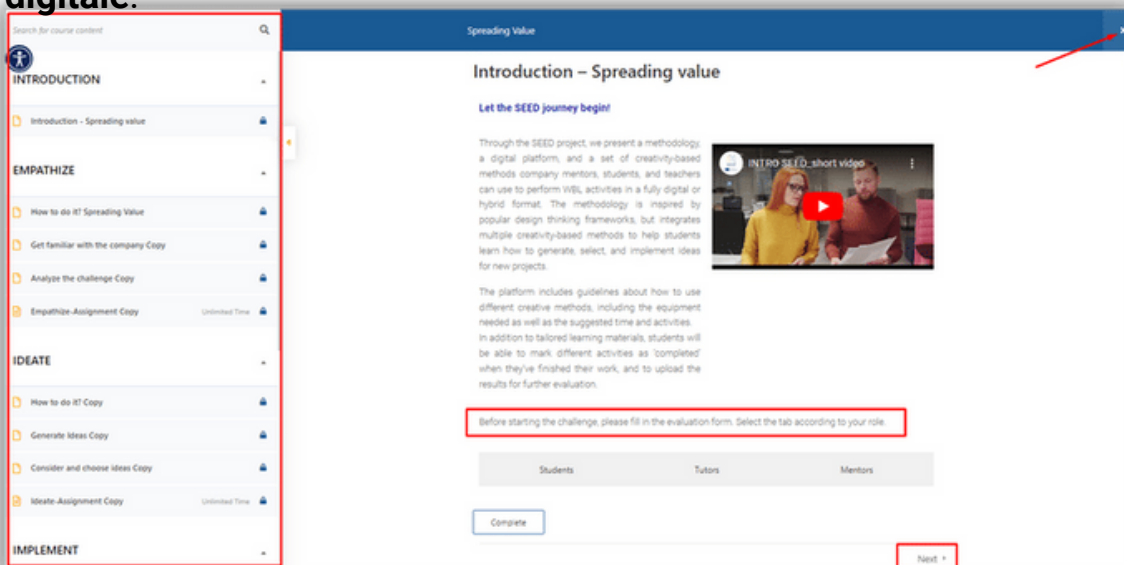
MANUALE DELLO STUDENTE



COME REGISTRARSI AD UNA CHALLENGE



Quando lo studente si iscrive a una Challenge, viene automaticamente reindirizzato all'ambiente di apprendimento digitale.



MANUALE DELLO STUDENTE



COME NAVIGARE ALL'INTERNO DI UNA CHALLENGE

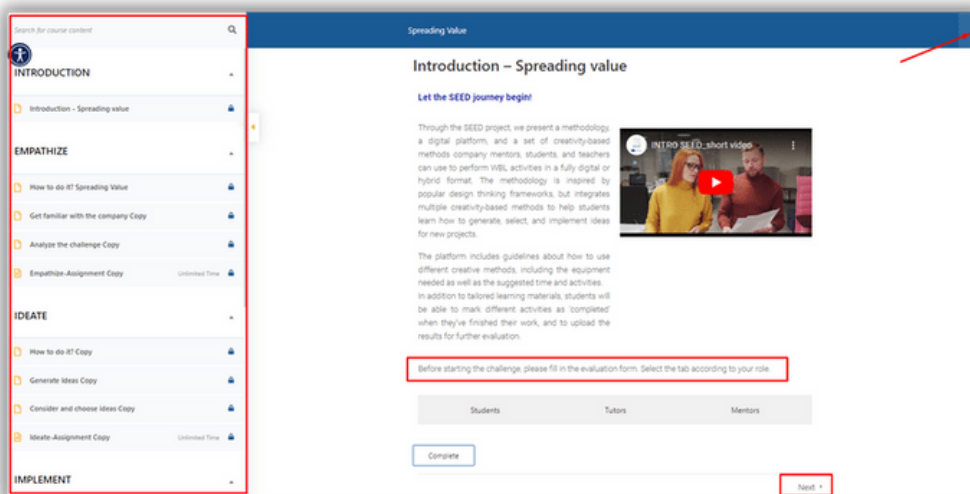
Quando gli studenti entrano nell'ambiente di apprendimento, possono trovare:

- A sinistra il percorso con le sezioni della Challenge.
- Al centro lo spazio di apprendimento principale che contiene testi, video, quiz, infografiche, immagini ecc.

Quando gli studenti completano una sezione, premono il pulsante **"Avanti"**, che si trova in basso a destra.

In alto a destra c'è un **pulsante di uscita "X"** che gli studenti possono usare per uscire dal processo.

Il primo passo per uno studente è completare il **modulo di valutazione**. Esiste un modulo di **pre-valutazione** e, al termine della sfida, un modulo di **post-valutazione**. Entrambi sono obbligatori.



MANUALE DELLO STUDENTE



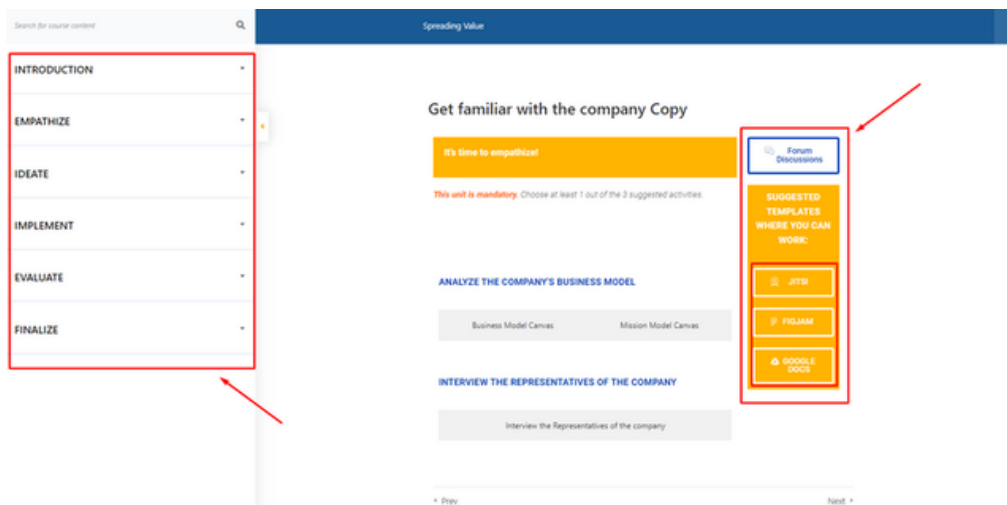
COME NAVIGARE ALL'INTERNO DI UNA CHALLENGE

In ogni Challenge, come già detto, ci sono 6 diverse fasi da completare. Le fasi sono:

- **Introduction (introduzione)**
- **Empathize (empatizzare)**
- **Ideate (ideare)**
- **Implement (implementare)**
- **Evaluate (valutare)**
- **Finalize (finalizzare)**

Alla fine delle 4 fasi centrali (Empathize, Ideate, Implement, Evaluate) c'è un compito obbligatorio da completare.

Inoltre, in ogni sezione c'è una barra laterale con gli strumenti di collaborazione che gli studenti sono incoraggiati a usare per dare soluzioni alla Challenge.



MANUALE DELLO STUDENTE



COMPLETAMENTO DELLA CHALLENGE

Al termine della Challenge, le soluzioni fornite saranno valutate dalle aziende e dai loro mentor.

Inoltre, quando gli studenti completeranno tutte le fasi di una Challenge, riceveranno un certificato di completamento.



CONCLUSIONI

SOMMARIO

Al termine di ogni Challenge, tutti i partecipanti riceveranno un attestato di frequenza.

Per raggiungere gli obiettivi del progetto, i protagonisti devono collaborare. I risultati migliori si otterranno solo se gli utenti della piattaforma seguiranno i passi della guida per avere un'esperienza di navigazione fluida.

Riassumendo, le soluzioni innovative e creative hanno un doppio significato: rappresentano un ottimo punto di partenza per gli studenti per entrare in contatto con il mondo professionale e possono essere implementate nella vita reale dalle aziende.

Grazie per la partecipazione al progetto SEED!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PRIZMA
Fondazione per l'incremento di
Employment Possibilities



Fondazione
Università
Ca' Foscari
Venezia



InterMedia
Learning Knowledge Transfer



elCaleidoscopio
PROFECTOS DE CIENCIA Y CULTURA



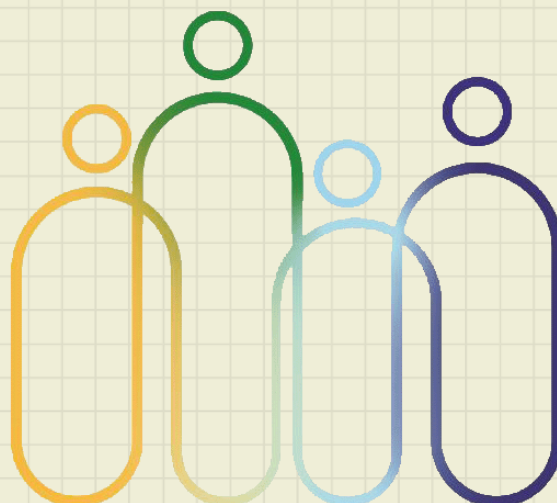
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ALLEGATO III.

Linee guida: metodologie e processi creativi

maggio 2023





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



RISOLVI LA CHALLENGE ATTRAVERSO LE SEGUENTI
FASI CREATIVE:

LINEE GUIDA: METODOLOGIE E PROCESSI CREATIVI

EMPATHIZE

IDEATE

IMPLEMENT

EVALUATE



1. empathize 3

COME SI FA? 4

ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON L'IMPRESA 5

ESEGUI DELLE RICERCHE SULL'IMPRESA 5

ANALIZZA IL MODELLO DI BUSINESS 6

UTILIZZA IL BUSINESS MODEL CANVAS 6
UTILIZZA IL MISSION MODEL CANVAS 8

INTERVISTA ALCUNI RAPPRESENTANTI DELL'IMPRESA 10

ANALIZZA LA CHALLENGE 11

ESEGUI DELLE RICERCHE SULLA CHALLENGE 12

1. EMPATIZZA CON L'UTENTE 12

BEGINNER'S MINDSET 12
USER-BASED STUDIES 13
BODYSTORMING 13

2. CONDIVIDI E RACCOGLI INFORMAZIONI 14

3. CREA DELLE USER PERSONAS 15

i. SEGMENTA GLI UTENTI 15
ii. CREA LE USER PERSONAS 15

RIFLETTI SULLA CHALLENGE PER COMPRENDERLA MEGLIO 16

1. ANALIZZA I DATI 16

2. ORGANIZZA LE IDEE 17

2. ideate 18

COME SI FA? 19

GENERA DELLE IDEE 20

INNOVA A PARTIRE DA UN PRODOTTO / IDEA ESISTENTE 20

UTILIZZA SCAMPER 20

CREA NUOVE SOLUZIONI 21

UTILIZZA IL BRAINWRITING 21

UTILIZZA 4X4X4 22

UTILIZZA LOTUS BLOSSOM 23

FATTI ISPIRARE E GENERA NUOVE IDEE 24

UTILIZZA LA MOOD BOARD 24

UTILIZZA LO SKETCHING 25

VALUTA E SCEGLI TRA LE TUE IDEE 26

VALUTA LE IDEE GENERATE 26

UTILIZZA 6 THINKING HATS + PRODUCTIVE THINKING 26

UTILIZZA PNI 27

SCEGLI L'IDEA MIGLIORE 28

UTILIZZA DOT VOTING 28

UTILIZZA 1X1X1 29

3. implement 30

COME SI FA? 31

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA 32

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA 32

UTILIZZA 6 THINKING HATS + PRODUCTIVE THINKING 32

UTILIZZA IL LOTUS BLOSSOM 33

UTILIZZA IL BUSINESS MODEL CANVAS 34

UTILIZZA IL MISSION MODEL CANVAS 36

CONCENTRATI SUI DETTAGLI 38

DAI FORMA ALL'IDEA 39

CREA UN PROTOTIPO 39

UTILIZZA LA MOOD BOARD 40

UTILIZZA LO SKETCHING 41

UTILIZZA WIREFRAMES 42

UTILIZZA DEI DIAGRAMMI 43

UTILIZZA BUSINESS/MISSION MODEL CANVAS 46

CREA UNO STORYBOARD 47

CREA UN'ANIMAZIONE 47

CREA UNA PRESENTAZIONE DEL PROTOTIPO 48

PREPARA UNA BREVE GUIDA AL PROTOTIPO 48

PREPARA UNA PROPOSTA 49

4. evaluate 50

COME SI FA? 51

VALUTA IL PROTOTIPO 52

CREA UN QUESTIONARIO E RACCOGLI I FEEDBACK 52



**ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON
L'IMPRESA**

ESEGUI DELLE RICERCHE SULL'IMPRESA

ANALIZZA IL MODELLO DI BUSINESS

INTERVISTA UN RAPPRESENTANTE
DELL'IMPRESA

ANALIZZA LA CHALLENGE

ESEGUI DELLE RICERCHE
SULLA CHALLENGE

RIFLETTI SULLA SFIDA PER
COMPRENDERLA MEGLIO

EMPATHIZE - LINEE GUIDA

per il processo creativo
Fase 1

Il primo step per risolvere la tua challenge è creare empatia.

Questo è il momento di fare conoscenza con i membri del tuo gruppo e prendere dimestichezza con la challenge e con l'impresa che l'ha proposta.

In questa fase raccomandiamo l'utilizzo di una serie di passaggi, attività e metodi, ma puoi decidere liberamente il numero e le modalità di utilizzo a seconda delle tue necessità. **Assicurati di svolgere almeno un'attività per acquisire familiarità con l'impresa e almeno un'attività finalizzata ad analizzare la sfida.**

FASE 1 EMPATHIZE COME SI FA?

- 1 Per prima cosa, cerca di conoscere l'impresa** attraverso l'attività che preferisci (possono essere più di una): puoi fare una ricerca sull'impresa, analizzarne il modello di business e/o intervistare uno dei suoi rappresentanti.
- 2 Continua poi analizzando la challenge che stai tentando di risolvere.** Ti consigliamo vivamente di svolgere prima una ricerca sulla challenge e successivamente di riflettere su di essa per comprenderla al meglio. Per **la tua ricerca sul problema da risolvere**, ti suggeriamo di raccogliere dati oggettivi rispetto al problema (o l'opportunità) su cui verte la challenge e di fare una ricerca sui destinatari di riferimento della sfida attraverso la creazione di *user personas*.

Una volta raccolte queste informazioni, ti consigliamo di riflettere nuovamente sulla challenge per approfondirne la comprensione. Inizia ad analizzare i dati raccolti scegliendo tra le domande della procedura guidata e concludi organizzando al meglio i risultati di questa prima fase.

ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON L'IMPRESA

ESEGUI DELLE RICERCHE SULL'IMPRESA

Eeguire delle ricerche sull'impresa è un modo semplice ed efficace per avere una visione chiara delle cose e comprendere meglio la sfida, consentendoti di risolverla al meglio.

Cosa puoi fare?

- Leggi i materiali messi a disposizione dall'impresa, se presenti.
- Fai delle ricerche online: visita il sito web e gli eventuali social network dell'impresa, trova degli articoli che ne parlino...

Cerca di capire l'impresa adottando la sua prospettiva. Prendi dimestichezza con il settore di mercato, lo scopo, gli obiettivi e i valori, la struttura organizzativa e il contesto in cui opera, i prodotti e i servizi offerti....

Prendi degli appunti e condividi ciò che hai raccolto con il tuo gruppo, riassumi il tutto in una breve descrizione dell'impresa con cui ti trovi a lavorare.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Browser
- Bloc-notes
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Inizialmente individuale / successivamente di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON L'IMPRESA

ANALIZZA IL MODELLO DI BUSINESS DELL'IMPRESA

UTILIZZA IL **BUSINESS MODEL CANVAS** per imprese "profit"

Il business model canvas è un ottimo metodo per aiutarti a delineare e comprendere il modello di business e le logiche operative di un'impresa profit in modo strutturato, consentendoti di focalizzarti sulle aree chiave su cui intervenire.

Cosa puoi fare?

Cerca di comprendere l'impresa che ha fornito la sfida e la sua prospettiva. Inizia ad avvicinarti al funzionamento dell'impresa identificando le caratteristiche chiave del suo modello di business. Rifletti su ciascun aspetto nell'ordine che ti suggeriamo, e cerca di rispondere alle relative domande:

- **SEGMENTAZIONE DELLA CLIENTELA** - Chi sono i clienti dell'impresa? Persone fisiche o altre imprese? Che tipo di persone o di imprese? Cerca di segmentare i clienti sulla base di caratteristiche comuni.
- **PROPOSTA DI VALORE** - Qual è il prodotto o il servizio offerto dalla compagnia? Che cosa offre ai clienti? Qual è il suo valore aggiunto? (il prezzo, la velocità, l'esperienza del cliente, il design...)
- **RELAZIONI CON I CLIENTI** - Che tipo di relazioni esistono tra l'impresa e ciascun segmento della clientela? In che modo interagiscono? Come si mantiene tale relazione? Lo fa in prima persona, o affidandosi a terze parti, o ancora tramite servizi automatizzati?
- **CANALI** - Quali sono i modi in cui i clienti entrano in contatto con le attività / i servizi / i prodotti dell'impresa? Come viene comunicata la proposta di valore? Attraverso i social media, presentazioni pubbliche, il sito web, la pubblicità, la posta elettronica?
- **FLUSSO DI ENTRATE** - In che modo la proposta di valore dell'impresa (prodotto o servizio) viene convertito in profitto economico? Tramite abbonamenti, quote di utilizzo, licensing...o si tratta di servizi gratuiti?

DI COSA HAI BISOGNO?

- Template per il business model canvas
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON L'IMPRESA

ANALIZZA IL MODELLO DI BUSINESS DELL'IMPRESA

- **ATTIVITÀ CHIAVE** - Quali sono le azioni e le attività che l'impresa deve compiere per far funzionare il proprio business? Quali attività sono necessarie per la proposta di valore, per generare profitto, raggiungere i segmenti di clientela e mantenere le relazioni con essi?
- **RISORSE CHIAVE** - Quali sono le risorse (personale, competenze, dotazioni, diritti di utilizzo, denaro) necessarie per condurre le attività chiave del business dell'impresa?
- **PARTNER CHIAVE** - Di quali partner esterni (imprese o fornitori) necessita l'impresa per svolgere le proprie attività chiave e supportare la propria proposta di valore?
- **STRUTTURA DEI COSTI** - Quali sono i principali costi di gestione / realizzazione del business/prodotto/servizio offerto dall'impresa? Quanto costa realizzare le attività chiave e supportare la proposta di valore? Ci sono dei costi aggiuntivi oltre a questi?

Potresti aver bisogno di sospendere temporaneamente questa attività per raccogliere maggiori informazioni. Nessun problema! È un processo di revisione e ricerca continua che vi aiuterà a sviluppare una proposta concreta ed efficace.

Puoi trovare ulteriori informazioni sul business model canvas [qui](#), [qui](#) e [qui](#).

L'impresa è di tipo no-profit? Puoi usare il **mission model canvas**.

ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON L'IMPRESA

ANALIZZA IL MODELLO DI BUSINESS DELL'IMPRESA

UTILIZZA IL **MISSION MODEL CANVAS** per imprese "no profit"

Il mission model canvas è un ottimo metodo per aiutarti a delineare e comprendere il modello di business e le logiche operative di un'impresa no profit in modo strutturato, consentendoti di focalizzarti sulle aree chiave su cui intervenire.

Cosa puoi fare?

Cerca di comprendere l'impresa che ha fornito la sfida e la sua prospettiva. Inizia ad avvicinarti al funzionamento dell'impresa identificando le caratteristiche chiave del suo modello di mission. Rifletti su ciascun aspetto nell'ordine che ti suggeriamo, e cerca di rispondere alle relative domande:

- **SEGMENTAZIONE DEI BENEFICIARI** - Chi beneficia del valore creato dall'impresa / organizzazione? Che tipo di persone o comunità? Chi sono i beneficiari diretti e quelli indiretti? Cerca di segmentare i beneficiari sulla base di caratteristiche comuni.
- **PROPOSTA DI VALORE** - Qual è il servizio o il prodotto offerto dall'impresa/organizzazione? Cosa offre ai propri beneficiari? Qual è il valore / beneficio aggiunto?
- **CANALI** - Quali sono i nodi in cui i beneficiari entrano in contatto con le soluzioni proposte dall'impresa? Come viene comunicata e diffusa la proposta di valore? Attraverso i social media, presentazioni pubbliche, il sito web, la pubblicità, la posta elettronica?
- **RELAZIONI CON I BENEFICIARI** - Che tipo di relazioni esistono tra l'impresa e ciascun segmento di beneficiari? In che modo interagiscono? Come si mantiene tale relazione? Lo fa in prima persona, o affidandosi a terze parti, o tramite servizi automatizzati?
- **MISURAZIONE DEGLI IMPATTI** - Quali sono i parametri per la valutazione degli impatti e dei risultati? In che modo l'impresa / compagnia monitora e analizza i benefici apportati e la propria proposta di valore?

DI COSA HAI BISOGNO?

- Template per il mission model canvas
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON L'IMPRESA

ANALIZZA IL MODELLO DI BUSINESS DELL'IMPRESA

- **ATTIVITÀ CHIAVE** - Quali sono le azioni e le attività che l'impresa deve compiere per sostenere la propria mission? Quali attività sono necessarie per la proposta di valore, per generare impatto, raggiungere i segmenti di beneficiari e mantenere le relazioni con essi?
- **RISORSE CHIAVE** - Quali sono le risorse (personale, competenze, dotazioni, diritti di utilizzo, denaro) necessarie per condurre le attività chiave della mission dell'impresa?
- **KEY PARTNERS** - Di quali partner esterni (imprese o fornitori) necessita l'impresa per svolgere le proprie attività chiave e supportare la propria proposta di valore?
- **STRUTTURA DEI COSTI** - Quali sono i principali costi di gestione / realizzazione della mission dell'impresa? Quanto costa realizzare le attività chiave e supportare la proposta di valore? Ci sono dei costi aggiuntivi oltre a questi? Come viene finanziata la mission? Attraverso quali meccanismi?

Potreste aver bisogno di sospendere temporaneamente questa attività per raccogliere maggiori informazioni. Nessun problema! È un processo di revisione e ricerca continua che vi aiuterà a sviluppare una proposta concreta ed efficace.

Puoi trovare ulteriori informazioni sul mission model canvas [qui](#) e [qui](#).

L'impresa è di tipo profit? Puoi usare il **business model canvas**.

ACQUISISCI FAMILIARITÀ CON L'IMPRESA

INTERVISTA I RAPPRESENTANTI DELL'IMPRESA

Fare delle interviste è un buon modo di raccogliere informazioni preziose per approfondire la conoscenza dell'impresa (e della sfida)

Cosa puoi fare?

Intervista un rappresentante dell'impresa che ha fornito la sfida per raccogliere ulteriori informazioni. Cerca di approfondire la prospettiva, il settore di mercato, lo scopo, gli obiettivi e i valori, la struttura organizzativa e il contesto in cui opera, i prodotti e i servizi offerti....

- **COME SVOLGERE L'INTERVISTA?**

Per condurre al meglio l'intervista è consigliabile la presenza di massimo 3 membri del gruppo di studenti.

Ciascuno dei componenti deve avere un ruolo ben definito: intervistatore, incaricato di prendere appunti, osservatore/fotografo/addetto alla registrazione vocale...

Suggeriamo di preparare in anticipo le domande. Puoi fare domande di carattere generale su valori, consuetudini, obiettivi, funzionamento della compagnia o sulle mansioni del soggetto che state intervistando...e domande più specifiche sulla sfida.

Quando prendi appunti, trascrivi le esatte parole di chi ti sta parlando e non una tua interpretazione personale. Non dimenticare di osservare e prendere nota del comportamento e del linguaggio del corpo dell'intervistato, nonché del contesto della vostra conversazione.

- **QUANTE PERSONE INTERVISTARE?**

Suggeriamo di intervistare tra 3 e 5 componenti dell'impresa.

- **DOVE CONDURRE L'INTERVISTA?**

Se possibile, svolgi l'intervista in un contesto che ti permetta un incontro faccia a faccia con l'intervistato. Il luogo più indicato è un ambiente in cui il soggetto intervistato si senta a suo agio in modo che l'intervista si svolga in tono rilassato ed informale.

Se necessario, è anche possibile predisporre un'intervista online; se non è possibile organizzare un incontro in tempo reale, puoi sempre inviare le tue domande all'intervistato e raccogliere le sue risposte in forma scritta.

Metti a confronto le risposte ottenute nelle varie interviste, organizza gli appunti e predisponi un riassunto delle tue scoperte sull'azienda e sulla sfida che dovrai affrontare.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Registratore vocale / bloc-notes / tastiera
- Software / dispositivi per la comunicazione
- Soggetti da intervistare

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Individuale o di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 5 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

ANALIZZA LA SFIDA

ESEGUI DELLE RICERCHE SULLA SFIDA

RACCOGLI INFORMAZIONI E DATI OGGETTIVI

Raccogliere dati ed informazioni sulla sfida (i problemi e le opportunità ad essa connessi/e) è un ottimo modo per espandere ciò che già conosci sul tema e per adottare una prospettiva diversa rispetto alla sfida, agli obiettivi e ai mezzi per risolverla. Questo ti permetterà di alzare le probabilità di sviluppare una soluzione efficace, poiché starai rispondendo ad esigenze concrete.

Cosa puoi fare?

Cerca di comprendere pienamente la sfida.

Raccogli informazioni e dati oggettivi riguardo al problema sia interfacciandoti con l'impresa sia facendo delle ricerche online. Cerca di reperire dati numerici (es. numero di prodotti / servizi offerti, numero di rifiuti riciclati, punteggi ottenuti, numero di reclami...), che solitamente si possono rintracciare nelle banche e nei sistemi informatici delle imprese e che possono essere organizzati in forma statistica (medie, tendenze) su un dato periodo di tempo.

Poni l'attenzione anche a dati di natura più soggettiva rispetto al problema / opportunità, basati sulle opinioni e risposte di specifici soggetti (es. il contenuto dei reclami, i risultati dei questionari...), sia in forma statistica che in forma descrittiva.

Cerca di andare a fondo sui seguenti aspetti:

- Qual è il problema / opportunità? Cosa riguarda?
- Chi riguarda / coinvolge?
- Quando, dove, perché e come si manifesta il problema / opportunità?
- Perché, come, quando, dove e con chi si dovrebbe risolvere il problema o approfittare dell'opportunità...

Cerca di capire il contesto generale e il contesto specifico in cui si colloca la sfida.

ANALIZZA LA SFIDA

ESEGUI DELLE RICERCHE SULLA SFIDA

CREA DELLE **USER PERSONAS**

La creazione di user personas (ovvero dei profili di potenziali clienti per la soluzione che andrete a sviluppare) può aiutarti a guardare la sfida da nuove prospettive, consentendoti di riflettere sugli obiettivi e sui mezzi per raggiungerli. Questo ti permetterà di alzare le probabilità di sviluppare una soluzione efficace, poiché starai rispondendo ad esigenze concrete.

Cosa puoi fare?

Cerca di comprendere appieno la tipologia di utenti a cui ti vuoi rivolgere - le loro esperienze, esigenze, bisogni, aspettative, motivazioni, comportamenti, sentimenti, pensieri, desideri, obiettivi, abilità...e crea delle user personas seguendo questi passaggi sequenziali.

1. CREA EMPATIA CON GLI UTENTI

Crea empatia con gli utenti attraverso l'osservazione, l'interazione e l'esercizio di calzarti nei loro panni in modo da approfondire la comprensione della loro prospettiva. Identifica il bacino di utenza (Chi sono gli utenti realmente rilevanti ai fini della tua sfida? Cosa li contraddistingue e quali sono le loro principali abitudini e le loro esigenze? Che tipo di problemi / lamentele manifestano? Come si comportano? Cosa vogliono/desiderano? Cosa potrebbe portare loro dei benefici?) Utilizza tutte o alcune delle seguenti attività per contestualizzare meglio il problema/opportunità e i clienti a cui ti vuoi rivolgere:

BEGINNER'S MINDSET – Mettiti idealmente nei panni di un neofita (che non ha particolare esperienza con questo tema in particolare) e prova ad immaginare come ti sentiresti e reagiresti, come ti comporteresti e di cosa avresti bisogno.

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
Bloc-notes	Individuale	Minimo mezz'ora	Basso

ANALIZZA LA SFIDA

ESEGUI DELLE RICERCHE SULLA SFIDA

- **RICERCHE USER-BASED** – Esegui una ricerca sugli utenti attraverso siti o app di raccolta e analisi dati e/o monitorando i social media e i contenuti multimediali, o ancora attraverso dei sondaggi o delle interviste. Questa attività è particolarmente consigliata se hai intenzione di creare delle user personas nella terza fase della ricerca sulla sfida.

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Bloc.notes • Software / dispositivi per la comunicazione 	Individuale o di gruppo	Minimo 2 ore	Bassa / media in caso di sondaggio o intervista

- **BODYSTORMING** – Fai esperienza concreta di una situazione immergendoti completamente nell'ambiente degli utenti. Prepara arredi e scenografie per replicare la situazione reale. Alcuni possono svolgere il gioco di ruolo, altri osservare. Prendi appunti e discuti le osservazioni e le esperienze vissute in modo da poter comprendere meglio l'esperienza dell'utente.

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Bloc.notes • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 5 ore	Elevato

Maggiori informazioni su *bodystorming*, *beginner's mindset*, *interviews* [qui](#).

Maggiori informazioni su *come condurre interviste e sondaggi* [qui](#).

ANALIZZA LA SFIDA

ESEGUI DELLE RICERCHE SULLA SFIDA

2. CONDIVIDI E RACCOGLI INFORMAZIONI (*Share and capture*)

Per far emergere sfumature e significati inespresi, condividi le storie che hai raccolto e le scoperte che hai fatto con il gruppo, confronta le singole esperienze, presta ascolto a ciò che i compagni hanno da dire e cerca ulteriori informazioni nascoste sul tuo bacino di utenza.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Bloc-notes
- Software e dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo mezz'ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

Maggiori informazioni sul metodo *share-and-capture* [qui](#).

ANALIZZA LA SFIDA

ESEGUI DELLE RICERCHE SULLA SFIDA

3. CREA DELLE USER PERSONAS

Per comprendere appieno e visualizzare il tuo bacino di utenza, raggruppa gli utenti che hai individuato e crea delle user personas (rappresentazioni semi-fittizie dei tuoi gruppi di utenti)

DI COSA HAI BISOGNO?

- Template per le user personas
- Informazioni sugli utenti
- Software e dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

Utilizza i seguenti passaggi sequenziali:

i. **SEGMENTAZIONE DEGLI UTENTI** – Analizza i dati raccolti con la ricerca sugli utenti e identifica un set di caratteristiche che consentono di raggruppare persone con attributi simili. Crea dei gruppi (massimo 4) di utenti con caratteristiche simili che rappresentano le *user personas*.

Maggiori informazioni sull'identificazione delle caratteristiche e la segmentazione degli utenti [qui](#).

ii. **CREAZIONE DELLE USER PERSONAS** – Partendo dai bisogni dei gruppi di utenti identificati, prepara delle presentazioni delle principali *user personas* (nome, foto, motto, esperienze pregresse, informazioni personali, obiettivi, preferenze e difficoltà/paure)

Maggiori informazioni sulla creazione di user personas [qui](#) e [qui](#).

ANALIZZA LA SFIDA

RIFLETTI SULLA SFIDA PER COMPRENDERLA MEGLIO

Riflettere sulla sfida è un ottimo modo per revisionare i dati raccolti finora (sull'impresa, la sfida, il contesto e la situazione) e per riorganizzarli in modo organico per visualizzare al meglio il problema / opportunità su cui si sta lavorando.

1. ANALIZZA I DATI

Per prima cosa, analizza i dati raccolti e cerca di fare chiarezza sul problema / opportunità ponendoti le seguenti domande.

Raccomandiamo di svolgere tutte le seguenti attività, ma è possibile scegliere liberamente quelle più in linea con i propri bisogni:

- **A CHE PUNTO SIAMO?** – Pensa al punto a cui sei arrivato rispetto alla sfida (es. Cosa sappiamo? Qual è esattamente il problema / l'opportunità? Quali sono i suoi impatti? Chi è coinvolto?)
- **QUAL È IL MOTIVO DI ORIGINE DELLA SFIDA?** – Pensa alla motivazione alla base della proposta di sfida. Chiediti "perché" per cinque volte: per prima cosa, parti dalla sfida e formula la domanda "perché" basandoti sulla risposta più evidente, e poniti poi le successive domande sulle motivazioni a partire dalla risposta precedentemente ottenuta. *Maggiori informazioni sul metodo dei 5 Perché [qui](#).*
- **COSA SIGNIFICA "SUCCESSO"?** – Pensa a come saprai di aver risolto efficacemente la sfida. Qual è la visione del futuro dopo la soluzione del problema o dopo aver colto l'opportunità? Cosa vuoi ottenere tramite la tua soluzione? Quali sono le restrizioni? Cosa NON si deve ottenere? Quali i risultati principali? Come pensi di valutare la riuscita della soluzione?
- **COME TI SENTI?** – Pensa a come ti senti rispetto alla sfida partendo dalle informazioni che hai - sonda ed esprimi le tue emozioni e sensazioni sulla sfida e sulla tua visione di soluzione; condividi ciò che ti preoccupa, ciò che ti piace e non ti piace...

DI COSA HAI BISOGNO?

- Bloc-notes
- Informazioni sulla sfida
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

ANALIZZA LA SFIDA

RIFLETTI SULLA SFIDA PER COMPRENDERLA MEGLIO

- **QUALI SONO GLI ASPETTI POSITIVI, NEGATIVI E INTERESSANTI?** – Rifletti sugli aspetti positivi, negativi ed interessanti della sfida che ti trovi ad affrontare. Puoi utilizzare il metodo PNI.

Da solo o in gruppi di massimo 4 partecipanti, dividi il foglio in 3 colonne: P, N ed I. Identifica aspetti positivi (P), negativi (N), ed interessanti (I) del problema / opportunità e compila le colonne con le tue risposte.

Nella sezione relativa agli aspetti interessanti puoi anche includere aspetti neutri o complessi.

Cerca di rispettare l'ordine sequenziale (prima P, poi N ed I) ed evita di saltare da una colonna all'altra.

Per concludere, condividi le tavole PNI e discutine.

2. ORGANIZZA LE IDEE

Organizza ed esponi le informazioni raccolte ed elaborate sulla sfida su cui ti stai per cimentare.

Ti consigliamo di organizzare le informazioni raccolte in modo chiaro e visivamente accattivante. Puoi usare una mappa concettuale.

Per prima cosa, scrivi al centro del diagramma il nucleo tematico della mappa concettuale (la sfida o il problema / opportunità). Amplia il diagramma verso l'esterno aggiungendo dei rami che indichino i principali sottotemi ed elementi chiave (es. utenti, obiettivi, motivazioni principali...). Puoi limitarti all'essenziale senza specificare troppi dettagli. Sviluppa poi ciascun sottotema aggiungendo delle ulteriori ramificazioni. Continua con il procedimento fino ad esaurimento delle informazioni/elementi principali.

Utilizza diversi caratteri, forme, immagini e colori per differenziare e visualizzare meglio i vari temi e sottotemi.

Se necessario, puoi riorganizzare i contenuti in un'ulteriore versione della mappa mentale una volta conclusa la prima fase.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Bloc-notes
- Informazioni sulla Sfida
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso



GENERA DELLE IDEE

INNOVA A PARTIRE DA UN PRODOTTO
/ IDEA ESISTENTE

CREA NUOVE SOLUZIONI

FATTI ISPIRARE E GENERA NUOVE IDEE

VALUTA E SCEGLI TRA LE TUE IDEE

VALUTA LE IDEE GENERATE

SCEGLI L'IDEA MIGLIORE

IDEATE - LINEE GUIDA

per il processo creativo
FASE 2

La fase successiva per risolvere la sfida è l'ideazione.

Sulla base delle conoscenze acquisite sull'azienda e sulla sfida, è ora il momento di produrre idee creative su come risolvere la sfida.

In questa fase raccomandiamo l'utilizzo di una serie di passaggi, attività e metodi, ma puoi decidere liberamente il numero e le modalità di utilizzo a seconda delle tue necessità. **Esegui comunque almeno un'attività per generare idee e almeno un'attività per considerare le idee generate.**

1 Inizia con la generazione di idee attraverso una o più attività adatte a te:

Se la tua sfida consiste nel lavorare *su un prodotto/servizio esistente*, ti consigliamo di utilizzare il metodo SCAMPER.

Se la tua sfida non si basa su un prodotto/servizio esistente, ma *necessita di una soluzione completamente nuova*, ti consigliamo una o più attività per produrre molte idee nuove: puoi usare il brainwriting e/o il 4x4x4. Inoltre, anche se il metodo del *lotus blossom* non è la nostra prima raccomandazione in questa fase, puoi provare a usarlo *se gli altri metodi non ti soddisfano*.

Se vuoi trovare un po' di *ispirazione per iniziare a produrre idee migliori*, puoi generare le idee con gli stimoli ottenuti attraverso l'uso di *moodboard* e/o sketch. Se vuoi generare molte idee, dopo aver sviluppato l'ispirazione, puoi comunque utilizzare più metodi per produrre idee nuove.

2 Dopo il processo di generazione, valuta le potenziali soluzioni raccolte attraverso le domande guida del metodo dei 6 cappelli per pensare + modello di pensiero produttivo e/o metodo PNI.

Infine, se hai ancora diverse potenziali soluzioni e hai difficoltà a scegliere la migliore, puoi scegliere la soluzione migliore utilizzando il metodo 1x1x1 e/o la votazione per punti.

FASE 2 IDEATE COME SI FA?

GENERA DELLE IDEE

INNOVA A PARTIRE DA UN PRODOTTO/IDEA ESISTENTE

UTILIZZA **SCAMPER**

SCAMPER è un ottimo metodo per migliorare una soluzione già esistente per la tua sfida e aiuta ad ampliare facilmente e rapidamente la tua prospettiva e a guardare ai possibili miglioramenti di una soluzione esistente da diverse angolazioni.

Cosa puoi fare?

Tieni presente il prodotto/servizio esistente e i suoi aspetti rilevanti (valori, benefici, punti di contatto, attributi, prezzi, mercati...). Considera individualmente o collettivamente le 7 prospettive seguenti, in qualsiasi ordine. Non è necessario rispondere a tutte le domande. Non preoccuparti se le domande sembrano sovrapporsi. Tutte le risposte devono essere accolte con favore - genera il maggior numero possibile di idee.

- **SOSTITUZIONE** – Quale parte del prodotto/servizio possiamo sostituire, rimpiazzare o utilizzare per apportare un miglioramento? Si tratta di componenti, ingredienti, procedure, materiali, persone, nome, tempo, luogo, politica...?
- **COMBINAZIONE** – Cosa possiamo combinare, mescolare, unire, fondere o integrare per ottenere un miglioramento? Si tratta di risorse, unità, componenti, tecnologie, fasi del processo, scopi, obiettivi, attività...?
- **ADATTARE** – Cosa possiamo adattare, cambiare, copiare, prendere in prestito, adottare, modificare, aggiustare, ritoccare per ottenere un miglioramento?
- **MODIFICARE** – Cosa possiamo modificare, ingrandire, ridurre, esagerare, moltiplicare, duplicare, enfatizzare per apportare un miglioramento? È l'odore, la forma, il movimento, il significato, la dimensione, il tempo, la durata, la frequenza...?
- **ALTRE MODALITA' D'USO** – Che cosa possiamo riutilizzare o usare in modi nuovi (ad esempio in altri luoghi, con altre persone...) per apportare un miglioramento?
- **ELIMINARE** – Cosa possiamo eliminare, rimuovere, sradicare, semplificare, limitare per ottenere un miglioramento?
- **RIORGANIZZARE** – Cosa possiamo riorganizzare, capovolgere, invertire, scambiare per ottenere un miglioramento? Il processo, i componenti, i ruoli...?

Raccogli o presenta tutte le risposte e rifletti: alcune delle risposte si distinguono come soluzioni praticabili? Potremmo usarne qualcuna per creare un nuovo prodotto/servizio o svilupparne uno esistente? Prendi le buone idee ed esplorale ulteriormente.

Per un esempio relativo a questo metodo, si veda [qui](#).

Se non hai o non vuoi lavorare su una soluzione già esistente, puoi utilizzare l'attività per produrre soluzioni nuove.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Un prodotto esistente
- Conoscenza di un prodotto esistente
- Conoscenza della sfida
- Modello SCAMPER
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

GENERA DELLE IDEE

CREA NUOVE SOLUZIONI

UTILIZZA **BRAINWRITING**

Il brainwriting è un ottimo metodo per produrre molte nuove idee e soluzioni dando tempo e maggiore privacy per esprimersi. Inoltre, coinvolge tutti i membri del team e dà a tutti la possibilità di partecipare simultaneamente con le proprie idee e di aggiornare quelle precedenti.

Cosa puoi fare?

Ogni partecipante riceve un modello vuoto diviso in tre (o più) caselle.

Ora generate idee individualmente: avete dai 5 ai 7 minuti per riempire la prima casella con indicazioni sulle possibili soluzioni alla sfida. Ricorda di essere audace: non ci sono risposte giuste o sbagliate e anche le idee più folli possono portare a una prospettiva potenzialmente innovativa.

Dopo aver riempito la prima casella, ognuno passa il modello al proprio vicino in senso orario. Si deve prendere in considerazione l'idea sul modello ricevuto e continuare a generare idee ampliando l'idea del compagno o partendo da zero con una nuova proposta.

Dopo 7 minuti, i modelli vengono passati di nuovo e il processo si ripete fino a riempire l'intero schema.

A questo punto tutti iniziano a esaminare e discutere i prodotti della sessione di brainwriting.

Per un esempio di questo metodo vai [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Bloc-notes
- Software / dispositivi per la comunicazione
- Canale di trasmissione delle idee ai compagni
- **Almeno due partecipanti**

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

GENERA DELLE IDEE

CREA NUOVE SOLUZIONI

UTILIZZA **4X4X4**

Il metodo 4X4X4 è ottimo per produrre molte idee coinvolgendo tutti i membri del team e allo stesso tempo restringendo la selezione delle idee migliori.

Cosa puoi fare?

Scrivi individualmente quattro idee essenziali sulla soluzione alla sfida.

Poi ci si divide in coppie, si condividono le proprie idee e si raggiunge un accordo sulle quattro idee essenziali.

Poi ci si divide in gruppi di quattro e si fa lo stesso.

Ripeti il processo finché non rimane un solo grande gruppo e l'intero gruppo ha raggiunto un accordo, decidendo quali sono le quattro idee essenziali relative alla sfida. Se è già possibile, potete individuare un'idea essenziale principale (altrimenti continua con le fasi successive di considerazione delle idee).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Bloc-notes
- Software / dispositivi per la comunicazione
- **Almeno quattro partecipanti**

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

GENERA DELLE IDEE

CREA NUOVE SOLUZIONI

UTILIZZA LOTUS BLOSSOM

→ UN METODO AGGIUNTIVO CHE PUOI PRENDERE IN CONSIDERAZIONE SE I METODI SUGGERITI NON SONO ADATTI A TE

Il metodo lotus blossom è ottimo per produrre molte idee per la tua sfida e anche per approfondire ciascuna delle idee prodotte e cercare modi più specifici e dettagliati per realizzare una determinata idea.

Cosa si può fare?

Concentrati sul problema/opportunità della tua sfida e pensa alle possibili soluzioni seguendo queste fasi sequenziali:

- Procurati un modello di fiore di loto o crea un quadrato 3x3 (denominato "fiore") al centro del foglio e otto quadrati 3x3 indipendenti (petali) intorno al fiore centrale, senza toccarlo.
- Inserisci la sfida iniziale (problema/opportunità) nel riquadro centrale del fiore centrale.
- Cerca di individuare componenti, soluzioni o temi legati a questa sfida e inseriscili nelle caselle che circondano la casella centrale.
- Le otto idee delle caselle circostanti devono essere utilizzate come centro di otto fiori esterni.
- Ora che ogni fiore esterno ha il suo concetto/idea centrale, che può essere meglio compreso e scomposto, fai un brainstorming di ulteriori componenti, soluzioni o temi, legati a questi centri esterni, e mettili nelle caselle che circondano i centri esterni.

Cerca di completare tutti i fiori (riempire tutti i quadrati e le caselle vuote) per massimizzare le idee. Se hai esaurito tutte le idee e sei soddisfatto del risultato, puoi finire prima.

Se nei fiori di loto si trovano concetti che devono essere ulteriormente scomposti, si possono aggiungere nuove caselle (fiori) con questi concetti come centri e continuare il processo.

Alla fine, puoi valutare ed eliminare le idee raccolte in base alla loro idoneità, praticità, prospettiva finanziaria, fattibilità...

Per maggiori informazioni sui fiori di loto, clicca [qui](#) e [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Schema lotus blossom
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Individuale e in gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

GENERA DELLE IDEE

FATTI ISPIRARE E GENERA NUOVE IDEE

UTILIZZA MOOD BOARD

Il metodo della mood board è ottimo per visualizzare le ispirazioni e le idee e quindi permette di lavorare più facilmente a una sfida e a un'idea, consentendo anche di innescare nuove ispirazioni e interpretazioni di un contenuto raccolto per incoraggiare nuove prospettive e idee.

Cosa si può fare?

Crea una presentazione visiva o un "collage" di ispirazioni per generare ed esprimere idee di soluzione. Non dimenticare di mantenere una mente aperta, in modo da non limitarti. Segui le fasi sequenziali individualmente o collettivamente.

- **SELEZIONE DEL TEMA DELLA MOOD BOARD** – Dai un nome alla mood board e scrivi alcune idee e note iniziali prima di iniziare a raccogliere le ispirazioni.
- **RACCOLTA DEL MATERIALE** – Raccogli il materiale in base al tema stabilito per la mood board e "appuntalo" sulla lavagna. Si tratta di parole ispiratrici, siti web, esempi di oggetti, immagini, esempi di movimento e suoni (GIF, video, audio)? Puoi anche aggiungere campioni di colori, font, forme, ecc. per dare un tocco finale al prodotto.
- **ORGANIZZARE LA MOOD BOARD** – Organizza le idee in una composizione ottimale. Questo processo può richiedere un po' di tempo, perché probabilmente avrai più materiale di quello che ti serve, e potrebbe sembrare dispersivo. Inizia esplorando la composizione e introducendo la gerarchia. Colloca un elemento chiave, come un logo, per ancorare la tavola e modifica le dimensioni e la posizione degli altri elementi per indicarne l'importanza e le relazioni reciproche.
- **SPIEGAZIONE DEI PENSIERI** – Scrivi alcune note sul processo di pensiero e sulle idee trovate (non necessariamente in modo troppo dettagliato - possono essere sotto forma di note, etichette, emoji...).
- **DISCUSSIONE** – Una volta terminata la prima versione della mood board, è il momento di riassumere e presentare le idee all'intero gruppo. Discuti le idee e raccogli ulteriori suggerimenti.
- **COSTRUIRE SULLE IDEE** – Considera e implementa i nuovi suggerimenti/idee emersi sulla mood board e utilizzala come base per lo sviluppo della soluzione. È possibile creare più mood board per esplorare diverse direzioni.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Lavagna online
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 2 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

GENERA DELLE IDEE

FATTI ISPIRARE E GENERA NUOVE IDEE

UTILIZZA SKETCHING

Lo sketch è un ottimo metodo per provare e presentare rapidamente le idee, consentendo di visualizzare più facilmente una sfida e un'idea e consentendo anche diverse interpretazioni di uno sketch per incoraggiare nuove prospettive e più idee.

Cosa si può fare?

Esprimi ed esplora le idee attraverso scarabocchi, disegni grezzi o schizzi liberi, dove le tue capacità artistiche non sono sotto i riflettori. Mantieni una mente aperta e non porti limiti.

Gli schizzi possono essere fatti collettivamente o individualmente e poi condivisi con gli altri.

Puoi abbozzare concetti, processi, una panoramica delle informazioni raccolte, metafore...

Esplora diverse interpretazioni degli schizzi e discutine collettivamente.

Utilizzali per organizzare le informazioni, per esplorare l'ispirazione, per costruire sull'idea, per chiarire i problemi...

Puoi anche eseguire lo **SKETCH** strutturato in **4 FASI** nel seguente ordine:

NOTE - Durante 20 minuti, prendi individualmente in considerazione tutto ciò che è stato esposto e discusso finora, quindi prendi nota dei punti principali e importanti.

IDEE - Durante i 20 minuti successivi, dai individualmente un'occhiata agli appunti e cerca di fare brevi schizzi e appunti di possibili soluzioni.

CRAZY 8'S - Suddividi la vostra lavagna individuale in 8 sezioni e lavora ulteriormente sulle tue idee disegnando rapidamente otto varianti delle tue idee (dedica 1 minuto per ogni schizzo, per un totale di 8 minuti).

SKETCH DELLA SOLUZIONE - Dedica 30 minuti allo schizzo individuale per rendere più specifica e dettagliata la tua idea migliore. Tutti gli schizzi possono poi essere condivisi con il team, discussi e votati.

Maggiori informazioni sui 4 step-sketch [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Blocco per schizzi
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 2 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

VALUTA E SCEGLI TRA LE TUE IDEE

VALUTA LE IDEE GENERATE | USA 6 CAPPELLI PER PENSARE + MODELLO DEL PENSIERO PRODUTTIVO

I 6 cappelli pensanti e il modello di pensiero produttivo sono due metodi che funzionano benissimo insieme per riflettere sui punti di forza, le debolezze, il potenziale e i possibili miglioramenti di un'idea.

Cosa puoi fare?

Concentrati sull'idea da sviluppare e seguite le fasi in qualsiasi ordine (si consiglia di pensare alle attrazioni prima che alle preoccupazioni). Non è necessario utilizzare tutte le fasi.

L'intero gruppo dovrebbe concentrarsi su una particolare fase/prospettiva per ottenere una maggiore collaborazione. È possibile avviare una riflessione individuale di alcuni minuti prima della discussione collettiva o anche durante una discussione aperta.

Tieni presente che dovete concentrarvi su una fase/prospettiva alla volta ed evitare di passare frequentemente da una prospettiva all'altra. Non si deve continuare a riflettere secondo il proprio punto di vista, ma al contrario: si deve iniziare a immedesimarsi fino in fondo nella direzione imposta dalla prospettiva di riferimento.

COSA PROVATE PER L'IDEA? - Esplora ed esprimi le emozioni, i sentimenti e le intuizioni sull'idea.

COSA TI ATTRAIE DELL'IDEA? - Esplora gli aspetti positivi, i valori, i benefici dell'idea.

COSA TI PREOCCUPA DELL'IDEA? - Individua le difficoltà e i possibili ostacoli dell'idea. Pensa perché qualcosa potrebbe non funzionare o andare storto.

L'IDEA SODDISFA I CRITERI? - Se hai sviluppato dei criteri di successo quando hai cercato di riflettere sulla sfida e di comprenderla meglio, pensa se l'idea soddisfa i vostri criteri di successo e perché lo fa o non lo fa.

È POSSIBILE MIGLIORARE L'IDEA? - Sulla base delle tue riflessioni sull'idea, esprimi nuove prospettive e concetti possibili. Cosa può migliorare l'idea? Se hai sviluppato dei criteri di successo, puoi pensare a come rendere l'idea più rispondente ai criteri di successo?

Per aiutarti, puoi ripetere le necessarie fasi/attività precedenti di ideazione e valutazione.

Se non trovi alcuna attrattiva o senso nell'idea, non ha senso svilupparla ulteriormente.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Conoscenza del prodotto esistente (se stai lavorando su di esso)
- Idea/e generate
- Bloc-notes
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 2 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

VALUTA E SCEGLI TRA LE TUE IDEE

VALUTA LE IDEE GENERATE

UTILIZZA **PNI**

Il PNI è un ottimo metodo per riflettere su punti di forza, debolezze e aspetti interessanti di un'idea.

Cosa si può fare?

Tieni presente la sfida (problema/opportunità) e le potenziali idee da analizzare. Stabilisci l'argomento o la domanda guida (ad esempio, questa idea è buona? Quali sono i pro e i contro di ogni idea? Quali sono i costi e i benefici dell'idea? Cosa succederebbe se...?).

Prendi un modello con tre colonne: aspetti positivi (P), aspetti negativi (N), aspetti interessanti (I).

Individualmente o collettivamente (gruppi di 4 partecipanti al massimo) identifica gli aspetti positivi, negativi e interessanti di ogni potenziale idea e riempi le colonne con le tue risposte. Nella sezione degli aspetti interessanti puoi includere anche aspetti neutri o complessi. Cerca di seguire l'ordine sequenziale P - N - I ed evita di saltare tra le colonne.

Per concludere, condividi tutte le tabelle PNI e discuti l'opzione migliore.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Idea/e e soluzioni potenziali
- Schema PNI
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

VALUTA E SCEGLI TRA LE TUE IDEE

SCEGLI L'IDEA MIGLIORE

Se hai diverse idee o soluzioni potenziali e hai difficoltà a scegliere la migliore da implementare, ti suggeriamo le seguenti attività di scelta.

Cosa puoi fare?

Puoi utilizzare una qualsiasi delle seguenti attività, a seconda delle tue esigenze e preferenze:

- **VOTAZIONE A PUNTI**

La votazione a punti è un ottimo metodo per scegliere democraticamente l'idea migliore tenendo conto dell'opinione di ogni membro del team.

Tutti devono dare il proprio voto. Ogni individuo riceve un certo numero di "punti" (di solito sono 10 punti per persona), che assegna alle idee che ritiene migliori. Potete assegnare tutti i punti a un'unica idea o comunque dividerli tra le idee.

Le votazioni devono avvenire in silenzio e senza fare pressioni.

Vince l'idea con il maggior numero di voti.

Se c'è un pareggio tra le idee considerate migliori, si possono discutere le risposte e/o votare di nuovo (ma solo sulle idee migliori).

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Almeno due idee di potenziale soluzione • Scheda per la votazione • Software / dispositivi di comunicazione 	<p>Di gruppo e/o individuale</p>	<p>Minimo mezz'ora</p>	<p>Medio</p>

VALUTA E SCEGLI TRA LE TUE IDEE

SCEGLI L'IDEA MIGLIORE

- 1X1X1

L'1X1X1 è un ottimo metodo per restringere gradualmente l'elenco delle idee durante le discussioni e gli accordi.

Individualmente prendete in considerazione l'elenco delle idee emerse e scegliete un'idea secondo voi fondamentale per la soluzione della sfida.

Poi a coppie condividete quale idea avete scelto e perché. Poi raggiungete un accordo sull'idea (migliore) tra le due condivise.

Poi riunitevi in gruppi di quattro e fate lo stesso.

Ripetete il processo finché l'intero gruppo non avrà raggiunto un accordo e deciso quale sia l'idea migliore in relazione alla sfida.

Se non riuscite a raggiungere l'accordo finale in gruppo, potete usare la votazione a punti.

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Knowledge about the challenge • Almeno 4 idee o soluzioni potenziali • Almeno 4 partecipanti • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo e/o individuale	Minimo 1 ora	Basso



PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

CREA UNA PRESENTAZIONE
DEL PROTOTIPO

IMPLEMENT - LINEE GUIDA

per il processo creativo
FASE 3

L'ultima fase della risoluzione della sfida è l'implementazione.

È il momento di creare un prototipo dell'idea che hai scelto per risolvere la tua sfida.

Per questa fase sono consigliati diversi passaggi, attività e metodi, ma sentiti libero di scegliere e utilizzare quelli che ritieni più adatti alle tue esigenze. **Esegui almeno un'attività per affinare l'idea scelta, almeno un'attività per realizzare un prototipo per l'idea scelta e almeno un'attività per creare una presentazione del prototipo.**

FASE 3 IMPLEMENT COME SI FA?

1 In primo luogo, parti dall'idea scelta e perfezionala sviluppandola ulteriormente attraverso una o più attività: *se non è stato fatto in precedenza (nella fase 2), si suggerisce vivamente di individuare prima l'idea scelta* idea utilizzando le domande guida dei 6 cappelli per pensare + modello di pensiero produttivo.

Poi si suggerisce di *riflettere sull'idea e di approfondire i dettagli della soluzione* attraverso una o più attività - si può usare il metodo del fiore di loto, il modello di business/mission canvas e/o indirizzare le risposte della fase precedente (6 cappelli pensanti + modello di pensiero produttivo).

2 Quando l'idea sta diventando un concetto più specifico e dettagliato, **continua a sviluppare un concetto sempre più dettagliato della possibile soluzione e crea il prototipo** attraverso una o più attività - puoi usare mood board, sketching, diagrammi, disegni, animazioni, business/mission model canvas, storyboard e/o wireframe...

Se le opzioni di prototipazione suggerite non sono adatte a te, puoi utilizzare qualsiasi altra attività di prototipazione di tua preferenza.

3 Infine, una volta terminato il prototipo, è necessario **creare una presentazione del prototipo** stesso, ad esempio creando una breve guida del prototipo e/o preparando una presentazione.

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

USA 6 CAPPELLI PER PENSARE + MODELLO DI PENSIERO PRODUTTIVO

I 6 cappelli per pensare e il modello di pensiero produttivo sono due metodi che funzionano benissimo insieme per riflettere su punti di forza, debolezze, potenzialità e possibili miglioramenti e chiarimenti del concetto.

Cosa puoi fare?

Concentrati sull'idea da sviluppare e segui le fasi in qualsiasi ordine (si consiglia di pensare prima ai punti di forza che ai punti di debolezza). Non è necessario utilizzare tutte le fasi.

L'intero gruppo dovrebbe concentrarsi su una particolare fase/prospettiva per ottenere una maggiore collaborazione. È possibile avviare una riflessione individuale di alcuni minuti prima della discussione collettiva o anche durante una discussione aperta. Tieni presente che devi concentrarti su una fase/prospettiva alla volta ed evitare di passare frequentemente da una prospettiva all'altra. Non si deve continuare a riflettere secondo il proprio punto di vista, ma al contrario: si deve iniziare a immedesimarsi fino in fondo nella direzione imposta dalla prospettiva di riferimento.

- **COSA PROVATE PER L'IDEA?** - Esplora ed esprimi le emozioni, i sentimenti e le intuizioni sull'idea.
- **COSA TI ATTRAIE DELL'IDEA?** - Esplora gli aspetti positivi, i valori e i benefici dell'idea.
- **COSA TI PREOCCUPA DELL'IDEA?** - Individuare le difficoltà e i possibili ostacoli dell'idea. Pensa perché qualcosa potrebbe non funzionare o andare storto.
- **L'IDEA SODDISFA I CRITERI?** - Se hai sviluppato dei criteri di successo quando hai cercato di riflettere sulla sfida e di comprenderla meglio, pensa se l'idea soddisfa i tuoi criteri di successo e perché lo fa o non lo fa.
- **È POSSIBILE MIGLIORARE L'IDEA?** - Sulla base delle tue riflessioni sull'idea, esprimi nuove prospettive e concetti possibili. Cosa può migliorare l'idea? Se hai sviluppato dei criteri di successo, puoi pensare a come rendere l'idea più rispondente ai criteri di successo?

Una volta terminato di rispondere, puoi affrontare le risposte che hai prodotto e pensare a come rendere la soluzione ancora più conforme ai criteri, a come risolvere le sensazioni e i sentimenti negativi nei confronti dell'idea e a come utilizzare e implementare le sensazioni e i sentimenti positivi nei confronti dell'idea per arrivare a creare la soluzione migliore con cui ti senti a tuo agio.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Conoscenza del prodotto esistente (se stai lavorando su di esso)
- Idea di soluzione scelta
- Bloc-notes
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 2 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

UTILIZZA LOTUS BLOSSOM

Il metodo dei fiori di loto è ottimo per approfondire la vostra idea e cercare modi più specifici e dettagliati per realizzarla.

Cosa si può fare?

Concentrati sulla sfida e sull'idea scelta. Approfondisci l'idea seguendo le seguenti fasi sequenziali:

- Procurati un modello di fiore di loto o crea un riquadro 3x3 (denominato "fiore") al centro del foglio e otto riquadri 3x3 indipendenti (petali) intorno al fiore centrale, senza toccarlo.
- Metti l'idea scelta nel riquadro centrale del fiore centrale.
- Cerca di individuare componenti, soluzioni o temi legati a questa idea e inseriteli nelle caselle che circondano la casella centrale.
- Gli otto componenti delle caselle circostanti devono essere utilizzati come centri di otto fiori esterni.
- Ora che ogni fiore esterno ha il suo concetto centrale, che può essere meglio compreso e scomposto, fai un brainstorming di ulteriori componenti, soluzioni o temi, legati a questi centri esterni, e mettili nelle caselle che circondano i centri esterni.

Cerca di completare tutti i fiori (riempi tutti i quadrati e le caselle vuote) per massimizzare le idee. Se hai esaurito tutte le idee e sei soddisfatto del risultato, puoi finire prima.

Se nei fiori di loto si trovano concetti che devono essere ulteriormente scomposti, si possono aggiungere nuove caselle (fiori) con questi concetti come centri e continuare il processo.

Se vuoi valutare la soluzione/il concetto sviluppato, puoi usare i 6 cappelli del pensiero + il pensiero produttivo.

Per maggiori informazioni sui fiori di loto, cliccate [qui](#) e [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Idea di soluzione scelta
- Schema lotus blossom
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 1 ora

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

UTILIZZA **BUSINESS MODEL CANVAS** per aziende "profit"

*Il business model canvas è un ottimo metodo per aiutare a visualizzare ciò che è importante per l'implementazione della soluzione e quindi a comprendere e specificare le aree/elementi chiave per l'implementazione di una soluzione in un'**azienda profit** in modo strutturato e strategico. In seguito è anche un ottimo modo per presentare il concetto di soluzione e l'idea di implementazione.*

Cosa si può fare?

Se stai lavorando per creare profitto attraverso i clienti, utilizza il business model canvas. Tieni a mente i tuoi obiettivi e l'idea scelta. Prendi il modello di business model canvas per il settore profit e segui le 9 fasi nell'ordine consigliato:

- **SEGMENTAZIONE DELLA CLIENTELA** - Chi sono i tuoi clienti? Sono persone o aziende? Che tipo di persone o aziende? Segmenta i tuoi clienti in base alle somiglianze. Se hai creato delle user personas nel processo di ideazione, puoi utilizzarle.
- **PROPOSTA DI VALORE** - Qual è la soluzione proposta - qual è il tuo prodotto o servizio? Cosa offrirai ai clienti? Qual è il tuo valore speciale: il prezzo, la velocità, l'esperienza del cliente, il design...?
- **CANALI** - Quali sono i punti di contatto in cui i clienti entreranno in contatto con la tua azienda/soluzione? Come farai a trasmettere la tua proposta di valore? Social media, discorsi pubblici, siti web, pubblicità, e-mail...?
- **RELAZIONI CON I CLIENTI** - Che tipo di relazione avrai con ciascuno dei vostri segmenti di clienti? Come interagirai con loro? Come manterrai il rapporto? Di persona, attraverso terzi, servizi automatizzati...?
- **FLUSSO DI ENTRATE** - Come convertirai la tua soluzione/proposta di valore in guadagno finanziario? Come otterrai le entrate? Si tratta di abbonamenti, canoni d'uso, licenze... o semplicemente di servizi gratuiti?

DI COSA HAI BISOGNO?

- Schema business model canvas
- Idea/soluzione scelta
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

- **ATTIVITÀ CHIAVE** - Quali sono i compiti e le azioni necessarie per far funzionare il tuo modello di business/soluzione? Quali attività devi intraprendere per realizzare la proposta di valore, generare entrate, raggiungere i segmenti di clientela e mantenere le relazioni con i clienti?
- **RISORSE CHIAVE** - Quali risorse (persone, conoscenze, attrezzature, diritti d'autore, denaro...) sono necessarie per realizzare le attività chiave dell'azienda/soluzione?
- **PARTNER CHIAVE** - Di quali partner esterni (aziende o fornitori) avrai bisogno per svolgere le attività chiave e realizzare la proposta di valore?
- **STRUTTURA DEI COSTI** - Quali saranno i costi (principali) della tua attività/soluzione? Quanto costerà svolgere le attività chiave e realizzare la proposta di valore? Ci saranno costi aggiuntivi?

Ora fai un passo indietro e verifica se ogni segmento di clientela è collegato a una proposta di valore e a un flusso di ricavi. Verifica se tutto ciò che si trova sul lato sinistro della tela è necessario per supportare il lato destro della tela - in caso contrario, eliminalo.

Se vuoi valutare la soluzione/il concetto sviluppato, puoi utilizzare i 6 cappelli del pensiero + il pensiero produttivo.

Ulteriori informazioni sul business model canvas sono disponibili ad esempio [qui](#), [qui](#) e [qui](#).

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

UTILIZZA MISSION MODEL CANVAS

per aziende "no profit"

Il Mission Model Canvas è un ottimo metodo per aiutare a visualizzare ciò che è importante per l'implementazione della soluzione e quindi a comprendere e specificare le aree/elementi chiave per l'implementazione di una soluzione in un'azienda/organizzazione non profit in modo strutturato e strategico. In seguito è anche un ottimo modo per presentare il concetto di soluzione e l'idea di implementazione.

Cosa si può fare?

Se non sei orientato a creare profitto o a rivolgerti ai clienti, utilizza il business model canvas per il contesto non profit: il mission model canvas. Tieni a mente i tuoi obiettivi e l'idea scelta. Prendi il modello di mission model canvas e percorri le 9 fasi nell'ordine consigliato:

- **SEGMENTAZIONE DEI BENEFICIARI** - Chi beneficerà del valore che creerai? Che tipo di persone o comunità? Chi ne beneficerà direttamente e chi indirettamente? Segmenta i tuoi beneficiari in base alle somiglianze. Se hai creato delle user personas nel processo di ideazione, puoi utilizzarle.
- **PROPOSTA DI VALORE** - Qual è la soluzione proposta - qual è il tuo prodotto o servizio? Cosa offrirai ai beneficiari? Qual è il valore speciale/beneficio della tua soluzione?
- **CANALI** - Quali sono i punti di contatto in cui i beneficiari entreranno in contatto con la tua soluzione? Come distribuirai/diffonderai la tua soluzione/proposta di valore? Social media, eventi, volantini, siti web, pubblicità, e-mail...?
- **RELAZIONI CON I BENEFICIARI** - Che tipo di relazione avrai con ciascuno dei vostri segmenti di beneficiari? Come interagirai con loro? Come otterrai il loro consenso/supporto? Di persona, tramite terzi, servizi automatizzati...?
- **MISURAZIONE DEGLI IMPATTI** - Quali sono le misure quantificabili dell'impatto e dei risultati? Come monitorerai i benefici forniti e il valore proposto?

DI COSA HAI BISOGNO?

- Schema mission model canvas
- Idea di soluzione scelta
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

- **ATTIVITÀ CHIAVE** - Quali sono i compiti e le azioni necessarie per far funzionare il tuo modello di soluzione? Quali attività devi intraprendere per realizzare la proposta di valore, misurare l'impatto, raggiungere i segmenti di beneficiari e mantenere le relazioni con i beneficiari?
- **RISORSE CHIAVE** - Quali risorse (persone, conoscenze, attrezzature, diritti d'autore, denaro...) sono necessarie per realizzare le attività chiave della vostra soluzione?
- **PARTNER CHIAVE** - Di quali partner esterni (persone, aziende o fornitori) avrai bisogno per svolgere le attività chiave e realizzare la proposta di valore?
- **STRUTTURA DEI COSTI** - Quali saranno i costi (principali) della vostra soluzione? Quanto costerà svolgere le attività chiave e realizzare la proposta di valore? Ci saranno costi aggiuntivi? Come verrà finanziata la soluzione? Quali meccanismi di finanziamento verranno utilizzati?

Ora fai un passo indietro e verifica se ogni segmento è collegato a una proposta di valore e a una metrica di impatto. Verifica se tutto ciò che è presente sul lato sinistro della tela è necessario per supportare il lato destro della tela - in caso contrario, eliminalo.

Se vuoi valutare la soluzione/il concetto sviluppato, puoi usare i 6 cappelli per pensare + il pensiero produttivo.

Maggiori informazioni sul mission model canvas [qui](#) e [qui](#).

PERFEZIONA L'IDEA INDIVIDUATA

SVILUPPA ULTERIORMENTE L'IDEA

FOCUS SUI **DETTAGLI**

Concentrarsi sui dettagli è un ottimo modo per visualizzare, immaginare, rappresentare, sviluppare e presentare soluzioni chiare e concrete.

Cosa si può fare?

Una volta stabilito il concetto, si può pensare a caratteristiche e funzionalità specifiche che rappresentino l'aspetto del prodotto una volta terminato.

Aggiungi dettagli - stile, contenuti giusti, testi, immagini, logo, colori, texture, font...

Puoi aiutarti con una mood board, schizzi...

Se vuoi valutare la soluzione/il concetto sviluppato, puoi usare i 6 cappelli per pensare + il pensiero produttivo.

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

INTRODUZIONE

Cosa si può fare?

Creare prototipi semplici (a bassa fedeltà), che non devono essere molto sofisticati, quanto piuttosto rappresentazioni tangibili e concrete del concetto che ti aiutino a lavorare sulle specifiche del tuo concetto e a presentarlo in modo appropriato.

Pensa al tipo di prototipo più adatto alla tua idea/concetto/progetto, ad esempio:

- Qual è il modo migliore per presentare un'immagine chiara e informativa del concetto, che mostri abbastanza bene ciò che hai in mente?
- Come puoi mostrare la tua idea proposta in modo che il pubblico la capisca meglio?
- Come si può mostrare l'idea proposta in modo che il pubblico possa fornire un feedback prezioso?
- Come puoi presentare e testare il concetto senza utilizzare troppe risorse?
- Qual è il modo più semplice e veloce per presentare il concetto? Esiste un modo più semplice o più facile per mostrarlo?

Scegli il metodo di prototipazione più appropriato, ad esempio: mood board, sketch, diagramma di flusso dell'utente, diagramma di flusso, mappa mentale, disegno, animazione, storyboard, wireframe, business/mission model canvas...

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

UTILIZZA LA MOOD BOARD

Il metodo della mood board è ottimo per visualizzare facilmente il concetto e permette di lavorare più facilmente sulle specifiche del concetto, consentendo anche di innescare nuove ispirazioni e interpretazioni del contenuto raccolto per incoraggiare nuove prospettive e idee.

Cosa si può fare?

Crea una presentazione visiva o un "collage" del concetto della vostra soluzione (gli elementi chiave, le caratteristiche, il funzionamento...). Non dimenticare di mantenere una mentalità aperta, in modo da non limitarvi. Segui le fasi sequenziali suggerite individualmente o collettivamente.

- **SELEZIONE DEL TEMA DELLA MOOD BOARD** - Dai un nome alla tua mood board in base alla soluzione proposta.
- **RACCOLTA DEL MATERIALE** - Raccogli il materiale che riassume, rappresenta, cattura il concetto della tua soluzione e "appuntalo" sulla lavagna. Si tratta di parole, siti web, campioni di oggetti, immagini, campioni di movimento e suoni (GIF, video, audio). Puoi anche aggiungere campioni di colori, caratteri, forme ecc. per dare un tocco finale alla soluzione.
- **ORGANIZZARE LA MOOD BOARD** - Organizza il materiale raccolto in una composizione ottimale. È possibile introdurre una gerarchia e collocare un elemento chiave (come un logo) per ancorare la lavagna e modificare le dimensioni e la posizione degli elementi rimanenti per indicarne l'importanza e le relazioni reciproche.
- **SPIEGAZIONE DEI PENSIERI** - Scrivi alcune note (non necessariamente troppo dettagliate - possono essere sotto forma di appunti, etichette, emoji...).
- **DISCUSSIONE** - Una volta terminata la prima versione della moodboard, è il momento di tirare le somme e discutere i possibili adattamenti.
- **COSTRUIRE SULLA VOSTRA IDEA** - Considera e implementa i nuovi suggerimenti sulla mood board e cerca di sviluppare e presentare la versione migliore della tua soluzione.

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Idea di soluzione
- Lavagna online
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

UTILIZZA LO SKETCHING

Lo schizzo è un ottimo metodo per presentare rapidamente l'idea, consentendo al contempo la visualizzazione per elaborare più facilmente il concetto e consentendo anche diverse interpretazioni di uno schizzo per incoraggiare nuove prospettive e più idee.

Cosa si può fare?

Utilizza uno schizzo di massima per visualizzare la tua soluzione, rappresentare le funzioni chiave o il funzionamento della soluzione e organizzare le informazioni sul tuo concetto. Se necessario, schizza anche elementi di movimento, suoni, colori, caratteri, materiali, forme ecc. per rifinire la soluzione.

Gli schizzi possono essere fatti collettivamente o individualmente.

Si può disegnare liberamente o usare il [METODO DEI BOZZETTI 8-6-4-2](#):

Ognuno disegna il proprio concetto proposto in brevi sessioni di 8, 6, 4 e 2 minuti. Tra una sessione e l'altra, tutti danno e ricevono un feedback che aiuta a sviluppare ulteriormente gli schizzi del concetto. Alla fine, tutti condividono gli schizzi finali e scelgono il miglior schizzo del concetto su cui lavorare.

Ulteriori informazioni sul metodo 8-6-4-2 sono disponibili [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Idea di soluzione
- Lavagna online
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 2 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

UTILIZZA WIREFRAMES

I wireframes sono un ottimo metodo per visualizzare e presentare la soluzione di un sito web/app/software.

Cosa si può fare?

Creare wireframes - un semplice progetto di sito web/app/software. Pensate alla struttura di base del sito/app e concentratevi sugli elementi chiave, sulla disposizione degli elementi, sulle funzionalità e sulla navigazione...

Tieni a mente l'idea scelta, gli obiettivi, le personas degli utenti...

- Come possono essere organizzati i contenuti per supportare i tuoi obiettivi?
- Di cosa avrà bisogno l'utente per una buona esperienza d'uso?
- Quale dovrebbe essere la prima cosa che l'utente vede sulla pagina?
- Cosa si aspetta di vedere in aree specifiche della pagina?
- Dove dovrebbe andare il messaggio principale?
- Come si può rendere l'esperienza dell'utente più intuitiva?

È possibile mantenere la semplicità: l'aspetto visivo non è fondamentale, perché l'attenzione principale è rivolta al progetto. Si possono quindi utilizzare semplici rettangoli e quadrati come segnaposto. Ma se si preferisce, si possono anche aggiungere colori, caratteri, grafica appariscente, immagini vere e proprie...

È possibile utilizzare i wireframes anche per creare un diagramma di flusso dell'utente o creare wireframes cliccabili collegandoli tra loro per creare il flusso dell'utente.

Ulteriori informazioni sulla creazione di wireframes e sul test degli utenti sono disponibili [qui](#) e [qui](#).
Maggiori informazioni sui wireframes cliccabili [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Idea di soluzione
- Lavagna online
- Software / dispositivi per la comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

UTILIZZA I DIAGRAMMI

Cosa si può fare?

Utilizza i diagrammi per visualizzare e organizzare i diversi aspetti della soluzione (elementi chiave, caratteristiche, funzionamento...). Si possono usare diversi diagrammi, ad esempio:

MAPPE CONCETTUALI - visualizzano la struttura e il concetto di una soluzione:

Determina innanzitutto l'argomento centrale della mappa concettuale (la tua soluzione) e scrivilo al centro del diagramma. Espandi il diagramma verso l'esterno aggiungendo rami che delineino i sottoargomenti/elementi chiave più importanti. In questo modo puoi mantenere la semplicità e non preoccuparti di troppi dettagli. Poi esplora ogni sotto-argomento/elemento in modo più dettagliato aggiungendo rami più specifici. Continua con le diramazioni fino a esaurire le informazioni/aspetti/elementi rilevanti.

Se necessario, puoi riorganizzare gli argomenti nella tua mappa concettuale. Utilizza caratteri, forme, immagini e colori diversi su rami specifici per visualizzarli meglio. *Maggiori informazioni sulle mappe concettuali [qui](#).*

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Idea di soluzione • Lavagna online • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 2 ore	Basso

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

- **DIAGRAMMI DI FLUSSO DELL'UTENTE** - *visualizzano il flusso dell'utente (il percorso dell'utente):*

Tieni a mente i vostri utenti e i loro obiettivi. Pensa a cosa fanno gli utenti prima e dopo aver interagito con una parte della vostra soluzione. Identificate:

- Quali sono i punti di ingresso e gli altri punti di contatto tramite cui l'utente interagisce con il tuo prodotto/servizio?
- Cosa succede dopo o a seguito di ogni fase?
- Quali sono i contenuti da fornire agli utenti?
- Come devono essere collegati tra loro i diversi contenuti?

Ora visualizza tutte le informazioni necessarie con un diagramma di flusso dell'utente. Il diagramma di flusso può essere utilizzato per descrivere sia i flussi di attività degli utenti sia i processi di back-end (operazioni necessarie che gli utenti non vedono).

È consigliabile che nel diagramma di flusso ci si attenga a simboli scelti come linguaggio visivo (ad esempio, quadrato = passi che l'utente compie, ovale = punto di inizio/termine del percorso dell'utente, diamante = punto di scelta/decisione dell'utente, freccia = il flusso del simbolo).

Maggiori informazioni sui diagrammi di flusso [qui](#) e [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Idea di soluzione • Lavagna online • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 3 ore	Medio

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

DIAGRAMMI DI FLUSSO – visualizzano il flusso del sistema (attività e decisioni che la soluzione esegue):

Tieni a mente la vostra soluzione e i vostri obiettivi. Identifica:

- Quali sono le attività e le decisioni che la soluzione esegue?
- Quali sono le fasi necessarie?
- Cosa succede dopo o a seguito di ogni fase?
- Come devono essere collegate le fasi tra loro?

Ora visualizza tutte le informazioni necessarie con un diagramma di flusso.

Ti raccomandiamo di attenerti ai simboli scelti come linguaggio visivo (ad esempio, quadrato = processo e fasi, ovale = inizio/fine, rombo = decisioni, freccia = flusso del simbolo).

Maggiori informazioni sui diagrammi di flusso [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Idea di soluzione • Lavagna online • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 3 ore	Medio

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

UTILIZZA ALTRI **PROTOTIPI A BASSA FEDELITÀ**

- **UTILIZZARE UN BUSINESS/MISSION MODEL CANVAS ESISTENTE O AGGIORNARLO CON I DETTAGLI** - Mostra la struttura e il piano di mission/business della tua soluzione visualizzando il canvas del modello di business/mission, creato nella sezione "Perfezionare l'idea scelta". Per far sì che il pubblico comprenda meglio il design e le caratteristiche della tua soluzione, puoi aggiungere al canvas un'ulteriore sezione "Soluzione", in cui descrivere o visualizzare con altri metodi gli aspetti chiave della vostra idea (caratteristiche, elementi, funzionamento, dettagli...).

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Idea di soluzione • Schema b/m model canvas • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 1 ora	Basso

- **CREARE UN DISEGNO** - Visualizza la vostra soluzione creando un disegno 2D o 3D di una scena che mostri l'aspetto e le funzioni chiave o il funzionamento della tua soluzione. È possibile semplificare il disegno mantenendo l'aspetto di uno schizzo oppure perfezionarlo con disegni precisi, aggiungendo colori, texture, grafica ecc.

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Idea di soluzione • Lavagna online • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 3 ore	Medio

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UN PROTOTIPO

- **CREARE UNO STORYBOARD** - Visualizza la tua soluzione e le sue caratteristiche, gli elementi e il funzionamento creando uno storyboard, che contiene diverse scene che raccontano l'aspetto, il funzionamento e l'utilizzo della soluzione. Puoi semplicemente abbozzarlo o perfezionarlo aggiungendo colori e texture o anche utilizzando grafici, modelli...

Maggiori informazioni sullo storyboard [qui](#) e [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Idea di soluzione • Lavagna online • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 5 ore	Alto

- **CREARE UN'ANIMAZIONE** - Visualizzate la vostra soluzione (gli elementi chiave, le caratteristiche, il funzionamento) e il modo in cui l'utente la utilizza animandola. L'animazione contiene scene che raccontano l'aspetto e il funzionamento della soluzione.

Maggiori informazioni sull'animazione [qui](#).

DI COSA HAI BISOGNO?	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	DURATA SUGGERITA	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della sfida • Idea di soluzione • Strumento di animazione • Software / dispositivi per la comunicazione 	Di gruppo	Minimo 5 ore	Alto

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UNA PRESENTAZIONE DEL PROTOTIPO

Cosa si può fare?

Utilizza il tuo prototipo a bassa fedeltà e create una presentazione efficace della vostra soluzione. Si suggeriscono le seguenti fasi e attività:

- **PREPARARE UNA BREVE GUIDA DEL PROTOTIPO:**

Presenta una breve introduzione dell'idea e del contesto. Riassumi brevemente la sfida che stavi cercando di risolvere e, se pertinenti, indica anche le soluzioni prese in considerazione e come/perché non sono state scelte.

Concentrati in particolare sulla soluzione scelta/preparata. Per presentarla in modo esauriente, aggiungi titoli, nomi, descrizioni, spiegazioni...

Puoi presentare i risultati attesi, le ragioni per cui hai scelto questo concetto di soluzione, gli obiettivi e i vantaggi del vostro concetto, anche gli ostacoli possibili/previsti, i modi possibili per superare gli ostacoli, gli ulteriori adattamenti necessari, i suggerimenti aggiuntivi...

Trasforma le visualizzazioni del tuo prototipo/soluzione in presentazioni video, brochure, annunci campione, presentazioni PowerPoint, volantini...

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Prototipo di soluzione
- Software / dispositivi di comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

DAI FORMA ALL'IDEA

CREA UNA PRESENTAZIONE DEL PROTOTIPO

- **PREPARARE UNA PRESENTAZIONE (pitch)**

Il pitch è un ottimo modo per presentare chiaramente la vostra soluzione e attirare l'attenzione e l'interesse del pubblico attraverso una spiegazione informativa.

Pensa a come attirare e catturare il pubblico già all'inizio del vostro pitch. Puoi anche impiegare uno storytelling: racconta uno scenario/una storia in cui descrivi il punto dolente dell'utente o la visione del successo che la vostra soluzione è in grado di risolvere.

Si consiglia di posizionare innanzitutto la sfida (il problema/opportunità che si sta cercando di risolvere), spiegandola, descrivendo la situazione e la prospettiva degli utenti e sostenendola con qualsiasi prova raccolta durante le fasi precedenti. Si suggerisce di includere anche una dichiarazione di missione, ad esempio: l'obiettivo era quello di aiutare gli utenti a...

Quando il contesto e gli obiettivi della sfida sono stati illustrati e la necessità di una soluzione è evidente, condividi il modo in cui stai risolvendo la sfida. Dimostra la tua soluzione con il prototipo che hai creato. È consigliabile fornire una presentazione visiva e tangibile del tuo prototipo insieme alla guida del prototipo che potresti aver preparato in una fase precedente, in modo che il pubblico possa comprenderlo facilmente e rapidamente.

Sii preciso e puntuale. Concentrati sui vantaggi e sui contributi della soluzione proposta. Evidenzia cosa c'è di speciale nella tua soluzione, perché funziona, perché è migliore/diversa da altre opzioni, perché sei sicuro che possa funzionare... Pensa anche a possibili ostacoli, aspetti negativi o limitazioni della tua soluzione e preparati soprattutto a presentarli e a rispondere alle discussioni in merito, ad esempio a spiegarli, a suggerire come correggerli, prevenirli o limitarli...

Esercitati a presentare la tua proposta, in modo che sia fluida, sicura e diretta. Cerca di usare un linguaggio comprensibile per il tuo pubblico (non complicarlo troppo). Cerca di essere genuino e dimostrati interessato al tuo lavoro, ma non dilungarti troppo (la raccomandazione è di 15-30 minuti di presentazione al massimo).

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Prototipo di soluzione
- Software / dispositivi per comunicazione

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Di gruppo e/o individuale

DURATA SUGGERITA

Minimo 3 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso



VALUTA IL PROTOTIPO

CREA UN QUESTIONARIO
E RACCOGLI I FEEDBACK

EVALUATE - LINEE GUIDA

per il processo creativo
FASE 4

Dopo aver risolto la sfida e presentato il prototipo della soluzione, l'ultima parte del progetto è la valutazione.

È il momento di raccogliere il feedback del pubblico a cui hai presentato il prototipo e di creare una sintesi della valutazione ricevuta.

Di seguito troverai alcune istruzioni per questa fase. Tuttavia, sentiti libero/a di utilizzarle nel modo che ritieni più adatto alle tue esigenze. Prepara le domande del sondaggio e raccogli almeno un feedback sulla soluzione presentata.

FASE 4

EVALUATE

COME SI FA?

VALUTA IL PROTOTIPO

CREA UN QUESTIONARIO E RACCOGLI I FEEDBACK

Raccogliere feedback sulla soluzione preparata e riflettere su di essa è un ottimo modo per sviluppare ulteriormente le tue competenze. Raccogliendo feedback esterni, puoi imparare ad analizzare le opinioni altrui, a dar loro un senso, a migliorare le tue capacità di risoluzione dei problemi e a sviluppare una soluzione ancora migliore.

Cosa puoi fare?

Dopo aver mostrato il prototipo della tua idea ad altri, raccogli un feedback orale o scritto sulla tua soluzione. È meglio raccogliere i feedback direttamente o subito dopo la presentazione, in modo che le impressioni siano ancora fresche. Si consiglia di utilizzare un formato di risposta anonimo, soprattutto se il pubblico non è direttamente coinvolto nella sfida.

Puoi condurre brevi interviste di gruppo o individuali con il pubblico o utilizzare brevi questionari (stampati o online)... e raccogliere le risposte. Si consiglia di preparare sempre le domande in anticipo. Potresti porre al tuo pubblico, ad esempio, le seguenti domande:

- **OPINIONE GENERALE** – Cosa ne pensate di questo concetto? Su una scala da uno a dieci, quanto vi piace questa soluzione? Perché? Che cosa ricorda di più?
- **BENEFICI E SVANTAGGI PERCEPITI** – Quali sono, secondo voi, i principali benefici/vantaggi di questo concetto? Cosa pensate che manchi o sia superfluo? Cosa cambiereste o non cambiereste mai?
- **INTENZIONE D'USO** – Su una scala da uno a dieci, quanto sareste disposti a utilizzare questo prodotto/servizio una volta lanciato? Perché? Quali sono le caratteristiche attuali che vi spingerebbero a usarlo? Quali sono le caratteristiche che vi mancano e che vi farebbero desiderare di usarlo?
- **REAZIONI EMOTIVE** – Come si sente questo prodotto/servizio? Su una scala da uno a cinque, quanto vi sentite entusiasti, annoiati, frustrati ecc. da questo concetto? Perché?

Raccogli il feedback e analizzali, ad esempio: raggruppa le risposte simili e conta le risposte più frequenti (soprattutto se si tratta di parole), calcola la risposta media (se si tratta di numeri)... Trova le somiglianze o le tendenze in queste valutazioni del prototipo e crea un breve riassunto delle tue scoperte più importanti.

Rifletti: Cosa hai imparato? Che cosa è stato fantastico? Cosa potrebbe essere fatto in modo diverso?

DI COSA HAI BISOGNO?

- Conoscenza della sfida
- Presentazione del prototipo della soluzione
 - Note/stampante/strumento di indagine online
 - Software / dispositivi di comunicazione

TIPO DI ATTIVITÀ

Di gruppo

DURATA SUGGERITA

Minimo 2 ore

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Basso

ULTERIORI INFO SUL CREARE QUESTIONARI

- [qui](#)
- [qui](#)

STRUMENTI DIGITALI DI INDAGINE CONSIGLIATI

- [Google Forms](#)
- [Microsoft Forms](#)
- [SurveyMonkey](#)
- [Mentimeter](#)