



# **ParENTrepreneurs**

**Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla  
parENTrepreneurship**

*Partner leader: Materahub*



## Il progetto

Il progetto ParEntrepreneurs intende sviluppare un **modello innovativo per promuovere l'imprenditorialità e l'educazione all'imprenditorialità**. L'approccio si basa sull'idea che l'educazione, in particolare l'educazione all'imprenditorialità, avviene in ogni ambiente e, soprattutto, in casa.

Riconoscendo che l'educazione all'imprenditorialità si svolge sia all'interno che all'esterno della scuola, ne consegue che inevitabilmente ci sarà una gamma molto più ampia di potenziali esperienze per i giovani studenti al di fuori delle scuole nell'ambito dell'educazione non formale.

Per la maggior parte degli studenti, se non per tutti, la loro esperienza scolastica rientra in un programma di studi coerente e strutturato. A scuola, anche se gli elementi legati al business vengono insegnati come materie a sé stanti all'interno del curriculum, si riconosce che l'educazione all'imprenditorialità è meglio erogata, e sostenuta, se affrontata anche in modo trasversale.

L'obiettivo di questo progetto è quello di fornire ai genitori un programma di formazione **in materia di apprendimento imprenditoriale come parte dei primi passi per migliorare il livello delle competenze imprenditoriali della comunità e della società**. Si spera che alcuni dei genitori possano essere interessati a lavorare ulteriormente con il progetto al fine di agire come facilitatori della formazione di EE per altri genitori. La logica è che se le comunità e la società non hanno familiarità con le competenze, le abilità e le conoscenze imprenditoriali, non saranno in grado di iniziare a pensare, agire e vedersi come imprenditori, tanto meno saranno in grado di sostenere gli studenti nello sviluppo di tali competenze.

Il consorzio ParEntrepreneurs è composto da un gruppo di partner a sostegno del progetto. I partner hanno portato un ampio bagaglio di competenze ed esperienze nei seguenti campi:

- ricerca e analisi
- politica locale per l'occupazione e l'imprenditorialità
- Rete europea che rappresenta il gruppo target (genitori)
- due organizzazioni di esperti sul tema dell'educazione all'imprenditorialità,
- un partner tecnico responsabile della piattaforma di networking e di e-learning

- attività di formazione per gli attori della comunità, gli operatori (famiglie, insegnanti, assistenti sociali).

### **La formazione dei ParENTrepreneurs**

Gli argomenti trattati nel pacchetto di formazione sono:

- educazione all'imprenditorialità nella vita quotidiana
- modellazione aziendale come gioco
- resilienza e imprenditorialità
- creatività e divertimento per sviluppare una mentalità imprenditoriale
- risoluzione dei problemi quotidiani
- Collegamento in rete
- comunicazione
- altri



**Moduli di formazione:**

<i>Titoli dei moduli</i>	<i>Competenze</i>
<b>(1) Genitorialità, dinamiche familiari e mentalità imprenditoriale</b>	Imparare attraverso le esperienze Alfabetizzazione finanziaria Pensiero etico e sostenibile, compresa la soluzione dei problemi
<b>(2) Individuare le opportunità di essere imprenditoriali</b>	Opportunità di individuare le opportunità, Valorizzare le idee
<b>(3) Essere imprenditoriali nella vita di tutti i giorni per favorire il pensiero creativo</b>	Pensare fuori dagli schemi (pensiero creativo) Pianificazione e gestione
<b>(4) Tu e gli altri</b>	Autoconsapevolezza e autoefficacia Lavorare con gli altri e mobilitare gli altri, compreso il coaching, il mentoring e la vita familiare
<b>(5) Promuovere la creatività e le idee innovative</b>	Creatività Motivazione e perseveranza
<b>(6) Esercitarsi quotidianamente nella risoluzione dei problemi e nel processo decisionale</b>	Risoluzione dei problemi e processo decisionale Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio

o

#### **Colpi e consigli per i formatori:**

- Prima di iniziare la formazione, leggete la descrizione del progetto sul sito web del progetto per familiarizzarvi con il quadro delle competenze e il materiale formativo.
- Se si desidera effettuare presentazioni PowerPoint, è possibile farlo utilizzando il modello PPT parENTrepreneurs PPT che si trova sul sito web del progetto.
- Tutti i materiali necessari si trovano al punto 4. *Allegati (Risorse per le attività)* di ciascun modulo.
- Oltre a questa formazione, diversi strumenti online saranno utilizzati da voi e dai partecipanti. Questi sono:
  - Il sito web del progetto dove si possono trovare informazioni pubbliche sul progetto.
  - La piattaforma dove vi registrerete e avrete accesso a tutto il materiale necessario per la formazione e un forum dove potrete discutere con i partecipanti, caricare quiz e condividere contenuti come i link.
  - Blog individuali che ogni partecipante sarà invitato a creare.
  - Una piattaforma di social media che servirà come strumento opzionale per l'interazione sociale.

**Raccomandazioni basate sul feedback dei partecipanti e dei formatori delle sessioni pilota nazionali condotte nel periodo 2021-2022 (questa sezione è stata aggiunta dopo la produzione come revisione del pacchetto formativo IO2):**

- Dare abbastanza tempo alla conversazione di gruppo - Il feedback comune raccolto dai partecipanti alle diverse sessioni di pilotaggio è stato che hanno veramente apprezzato il tempo assegnato alla conversazione di gruppo. Infatti, l'aspetto preferito dai partecipanti delle sessioni è stato il tempo per parlare e i momenti dedicati al lavoro di gruppo dove hanno avuto l'opportunità di scambiare le loro idee ed esperienze. Questo tempo di conversazione è particolarmente apprezzato in un contesto online, quindi vi incoraggiamo fortemente ad assicurarvi di assegnare una quantità decente di tempo alle attività di break out room in modo che tutti i partecipanti possano sentire di aver avuto la possibilità di contribuire alla conversazione. Raccomandiamo anche di fare gruppi più piccoli piuttosto che meno gruppi con più persone, in modo che all'interno dei gruppi, ogni persona abbia abbastanza tempo per parlare. Gruppi più grandi richiedono più tempo per tutti per parlare, quindi i gruppi più piccoli funzionano meglio.

- Uso dei video di riferimento nel pacchetto di formazione - I partecipanti hanno espresso la loro soddisfazione per quanto riguarda la qualità dei video presentati, per il loro contenuto e la loro pertinenza. Perciò sono considerati strumenti preziosi per la formazione e vi incoraggiamo fortemente ad usarli.

- Se state erogando la formazione online - Per tutte le sessioni pilota effettuate online a causa del contesto pandemico, il team di ParENTrepreneurs ha utilizzato lo strumento online Zoom, che si è rivelato una grande scelta per diverse sue grandi funzionalità per ospitare un numero elevato di partecipanti, controllare le loro azioni, inviarli in stanze di pausa per il lavoro di gruppo, condividere lo schermo per mostrare PPT o video, consentire l'interazione tra i partecipanti attraverso la chat e le diverse emoji, ... Incoraggiamo fortemente l'uso di PPT durante le parti teoriche della formazione, che forniranno un supporto visivo molto necessario per seguire lunghe sessioni di formazione online, in quanto aiutano a mantenere l'attenzione e le informazioni.

- Se state tenendo la formazione faccia a faccia - Dalle sessioni pilota faccia a faccia che abbiamo condotto, il consiglio principale dato dai partecipanti e dai formatori è di dedicare più tempo alle attività interattive piuttosto che a quelle statiche, che potrebbero essere fatte online o assegnate per il tempo auto-diretto.

- Scegliere le attività - Ogni modulo presenta una grande quantità di attività. Poiché il nostro team le ha testate tutte, è importante notare che cercare di correre attraverso tutte le attività potrebbe essere dannoso per la qualità di ogni attività stessa, poiché per assorbire pienamente il contenuto, i genitori hanno bisogno di tempo per discutere e riflettere su di esso. Pertanto, si consiglia di affrontare il pacchetto di formazione con flessibilità e di tenere a mente che va bene non passare attraverso tutte le attività di ogni modulo, ma piuttosto selezionare quelle che sono le più adatte al contesto culturale, socio-economico, linguistico e di consegna. Per esempio, alcune delle attività

presenti nella parte autogestita, possono essere scelte per essere svolte insieme ad un formatore, e sono particolarmente d'impatto e divertenti in un formato online.

- Contenuto del pacchetto di formazione - Abbiamo ricevuto un feedback molto positivo dai partecipanti durante ciascuna delle nostre sessioni di pilotaggio per quanto riguarda il contenuto di qualità che offriamo attraverso questo pacchetto di formazione. I partecipanti hanno particolarmente apprezzato le attività di auto-riflessione in cui hanno dovuto riflettere sui loro stili individuali di genitori e sul modo in cui possono avere un impatto sui loro figli.

- Autovalutazione - L'autovalutazione è stata detta abbastanza complessa per i partecipanti, quindi i formatori raccomandano fortemente di introdurre il fiore EntreComp ai partecipanti prima della formazione, quando ricevono la valutazione pre-formazione, e durante la formazione, prima di ricevere la valutazione post-formazione. L'uso del fiore EntreComp aiuta i partecipanti a comprendere meglio l'insieme delle competenze analizzate durante la formazione e come affrontare questa auto-riflessione.

- Consegna della formazione - Raccomandiamo di svolgere questa formazione in diverse sessioni e in diverse settimane e di dedicare ogni sezione ad un modulo del pacchetto di formazione, affinché i partecipanti abbiano il tempo di assorbire completamente il contenuto e dare abbastanza tempo di pausa per la riflessione.

- Risorse educative aperte - Durante le nostre sperimentazioni, abbiamo utilizzato materiali extra che erano adatti al tempo e al contesto della formazione. Puoi trovare tutte le nostre risorse extra sul nostro sito web di ispirazione.



## ParENTrepreneurs

# Modulo n°1

## Genitorialità, dinamiche familiari e mentalità imprenditoriale

### Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla parENTrepreneurship

Partner leader: Materahub

Numero di progetto: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Versione #	Data	Preparato da	Motivo
1	04/08/2020	IPA	Genitorialità e dinamiche familiari
2	14/08/20	IPA	Alfabetizzazione finanziaria aggiunta
3	22/08/2020	IPA	Prima versione completa senza descrizioni dettagliate delle attività
4	18/09/2020	IPA	Sezione benefici e opportunità aggiornata secondo i commenti di Inova
5	20/09/2020	IPA	Introduzione, benefici e opportunità e piano dei moduli finalizzato per la presentazione a MateraHub
6	23/10/2020	IPA	Versione finale delle sezioni già redatte

7	21/11/2020	IPA	Aggiunta di una descrizione dettagliata dell'attività di genitorialità
8	27/11/2020	IPA	Descrizione dettagliata dell'attività di alfabetizzazione finanziaria aggiunta
9	02/12/2020	IPA	Prima versione completa finale
10	30/12/2020	Materahub	revisione complessiva con commenti
11	08/01/2021	IPA	Versione finale per pilotaggio, impaginazione e traduzione

## Storia delle versioni

Autore: Eszter Salamon, Frank Hennessey, IPA

## Indice

Introduzione	11	<b>Vantaggi e opportunità</b>	<b>6</b>
Piano del modulo	143.1	Piano delle attività del modulo	9
3.2 Piano di attività faccia a faccia			12
Attività n1 - Introduzione al modulo			12
Attività n2 - Stili e approcci di genitorialità			14
Attività 2 - Stili e approcci di genitorialità			14
Attività n3 - Zone di comfort nella genitorialità			16
Attività n4 - Esperienza ludica di apprendimento			18
Attività n5 - Fondamenti di alfabetizzazione finanziaria			20
Attività n6 - Atteggiamenti nei confronti del denaro e della finanza			22
Attività n7 - Bilancio delle famiglie			23
3.3 Piani di attività online/autogestite			24
Attività n8 - Il giardiniere e il falegname			24
Attività n9 - Imparare giocando			28
Attività n10 - Genitorialità a valore aggiunto			29
Attività n11- Questionario di valutazione dell'alfabetizzazione finanziaria (a)			31
Attività n12 - Aumentare l'alfabetizzazione finanziaria			32
Attività n12.2 - Come vediamo l'alfabetizzazione finanziaria alla fine del modulo			33
<b>Allegati (Risorse per le attività)</b>			<b>35</b>
<b>Attività n1 Dispensa o riferimento per la presentazione</b>			<b>35</b>
<b>Attività n2 Risorsa 2.1 Carte da gioco di ruolo</b>			<b>38</b>
<b>Attività n2 Risorsa 2.2 Questionario di stile genitoriale</b>			<b>40</b>
<b>Attività n6 - Atteggiamenti nei confronti del denaro e della finanza</b>			<b>44</b>
<b>Attività n7 - Il gioco dei fagioli</b>			<b>45</b>
<b>Attività n8 - Il giardiniere e il falegname</b>			<b>47</b>
<b>Quiz Giardiniere vs. Falegname</b>			<b>47</b>
<b>Attività n11 - Questionario di alfabetizzazione finanziaria</b>			<b>48</b>
<b>Attività n12 - Lista delle spese di Marie- Elise</b>	<b>585. 5.</b>	<b>Apprendimento esteso: piano delle risorse</b>	<b>51</b>

Perché i genitori imprenditoriali hanno figli imprenditoriali?	51
I genitori: Educatori primari, assistenti, guardiani, guardiani di portineria, impacchettatori	51
Attività basata su casi o scenari	60

## 1. Introduzione

I genitori devono sviluppare le loro capacità di genitorialità in modo da diventare genitori etici, valutando le conseguenze delle loro azioni. La genitorialità si basa su due principi fondamentali

- Principio A: Beneficenza e nonmaleficenza e
- Principio B: Fedeltà e responsabilità.

Il principio A è di non fare del male e di scegliere di trovare e fare la cosa giusta. Questo non è così semplice come sembra, perché spesso si tratta di criticare gli esempi di genitorialità dei propri genitori, ma di trovare il modo di non rifiutare questi esempi solo per ribellarsi. Il principio B si riferisce a cose come mantenere le promesse, essere affidabili, seguire le regole e imparare il più possibile sul proprio lavoro di genitore. Significa prendere sul serio la professione di genitore. Come genitore vi sforzate di operare ad un livello elevato. Non imbrogiate, non mentite, non date la colpa agli altri per le vostre mancanze, e modellate sempre un comportamento morale ed etico.

(<http://www.apa.org/ethics/code/principles.pdf>)

Alison Gopnik ha identificato due tipi di genitori moderni, il "Giardiniere" e il "Falegname". Il "falegname" pensa che il suo bambino possa essere modellato. "L'idea è che se si fanno le cose giuste, si acquisiscono le competenze giuste, si leggono i libri giusti, si è in grado di plasmare il proprio figlio in un particolare tipo di adulto", dice. Il "giardiniere", invece, si preoccupa meno di controllare chi diventerà il bambino e fornisce invece uno spazio protetto da esplorare. Lo stile è tutto incentrato sulla "creazione di un ecosistema ricco, nutriente ma anche variabile, vario e dinamico". Le ricerche dimostrano che i bambini cresciuti da genitori "giardinieri" sono molto più resistenti e, non a caso, hanno livelli di competenze imprenditoriali molto più elevati. In questa formazione puntiamo a far capire ai genitori i vantaggi di diventare più genitori giardinieri.

L'approccio raccomandato comprende una particolare enfasi sull'apprendimento attraverso il gioco autentico. Il gioco autentico fornisce una ricca base per l'apprendimento che è socialmente interattivo, iterativo, gioioso, significativo e coinvolgente, tutto ciò che si ritiene fornisca una solida base per una persona imprenditoriale. In tale gioco, i bambini imparano meglio quando sono in uno stato di flusso (Csíkszentmihályi), sfidati, ma non troppo sfidati, e trovano un grande piacere nel trovare da soli le soluzioni. Fornire opportunità ai giovani studenti di sviluppare un atteggiamento positivo verso la soluzione dei problemi è ritenuto / sentito come una parte fondamentale del ruolo / compito di un genitore come educatore imprenditoriale. La formazione del progetto ha lo scopo di aiutare i genitori a trovare l'equilibrio e di fornire ai loro figli un ambiente stimolante per un migliore apprendimento.

In questo modulo, ci basiamo sul lavoro dei teorici e dei professionisti della genitorialità degli ultimi decenni, affrontando l'argomento da diversi punti di vista, ma arrivando alle stesse soluzioni: fare da genitori a bambini in un ambiente fiducioso e nutriente, sfidando, ma non sopraffaccendoli. Ci basiamo sulle opere dei seguenti autori: Alison Gopnik, Alfie Kohn, Lawrence J. Cohen, Peter Gray, Pasi Sahlberg, Philippa Perry, Marilyn Price-Mitchell, Ken Robinson, Wendy Mogel.

L'alfabetizzazione finanziaria, (FL), è inclusa in questo modulo come l'area più rilevante della formazione imprenditoriale in casa. Se da un lato può sembrare un argomento relativamente semplice, dall'altro ha anche le sue sfide e le sue trappole. L'obiettivo è chiaramente quello di aiutare

il vostro bambino a imparare il valore del denaro e a negoziare le sue finanze nel mondo reale. Allo stesso tempo, la vera sfida per i genitori sta nel trovare modi che siano autentici, non usando il denaro per punizioni o azioni gratificanti che fanno parte della vita quotidiana (come le faccende domestiche condivise o i risultati scolastici), ma aiutando comunque i nostri figli a sviluppare le loro capacità in modo adeguato all'età. In questo modo si possono facilmente affrontare una serie di principi chiave:

- l'importanza del risparmio, cioè della gratificazione ritardata, dove una serie di acquisti di dolci a breve termine vengono sacrificati per la soddisfazione di acquistare un particolare giocattolo in un secondo momento;
- il riconoscimento della natura illimitata dei bisogni o dei desideri contrapposti alla limitata capacità di soddisfarli. Il passaggio a un budget semplicistico impone il riconoscimento di tali realtà, la necessità di riconoscere le priorità e quindi di decidere come preventivare e spendere le scarse risorse.

FL è stato consapevolmente incluso in questo modulo in quanto si allinea così bene con elementi di educazione etica e sostenibile, che i genitori spesso hanno bisogno di accedere e andare oltre le proprie esperienze per avere successo. L'accento sulla FL riflette anche il cambiamento sociale guidato dal contesto economico e politico.

## 2. Vantaggi e opportunità

Il modulo introduce la ricerca e la pratica sulla genitorialità moderna, basandosi sulle esigenze del nostro mondo in rapido cambiamento che richiede un cambiamento importante nell'educazione dei nostri figli per il successo futuro non solo a scuola, ma anche a casa.

Con questo modulo i genitori svilupperanno le loro competenze nelle seguenti aree del quadro di riferimento imprenditoriale:

- Imparare attraverso l'esperienza
- Pensiero etico e sostenibile

All'inizio del proprio percorso verso la formazione di un genitore più consapevole della necessità di crescere figli intraprendenti, è necessario concentrarsi prima di tutto sulla genitorialità in generale. Ci sono due ragioni principali per questo. Da un lato, negli ultimi decenni le opportunità naturali di imparare a fare il genitore e le opportunità di riflettere sul proprio futuro atteggiamento genitoriale sono diminuite con l'affermarsi delle famiglie nucleari. Nei secoli passati avete più o meno cresciuto alcuni figli in famiglia, sotto la supervisione delle generazioni più anziane. Il plurale è importante in questo caso, poiché la maggior parte delle persone ha iniziato il proprio percorso di genitorialità avendo più di un esempio da cui scegliere o da cui scegliere. È nata così l'esigenza di libri e corsi sulla genitorialità. Dal momento che diventare genitori si sta trasformando in un'attività di apprendimento per adulti piuttosto che imparare facendo fin dalla prima infanzia, l'apprendimento delle basi teoriche, la comprensione delle prove della ricerca e il passaggio alla pratica in seguito si è dimostrato un buon approccio.

Avendo di solito un solo esempio di genitorialità, è diventato anche più difficile per tutti i genitori attuare un regime di genitorialità diverso da quello dei propri genitori. Mentre quasi tutti i giovani vogliono diventare genitori diversi dai propri, la ricerca mostra chiaramente che è necessario un enorme sforzo per renderlo effettivamente una realtà. La grande quantità di input, spesso contrastanti, disponibili su internet e la crescente pressione dei pari sui social media rende questo

compito ancora più difficile. Questo corso, e il modulo per i genitori al suo interno, permette di avere l'auto-riflessione necessaria per resistere alle pressioni di gruppo e rispondere alle esigenze del singolo bambino.

Come detto prima, viviamo anche noi in un periodo in cui il cambiamento è più rapido che mai, quindi avere l'opportunità di scegliere consapevolmente le vie della genitorialità ci aiuta anche a crescere i nostri figli in modi che li rendono più prova di resilienza in caso di cambiamento o addirittura di crisi. La ricerca mostra che la generazione attuale dei genitori è stata per lo più cresciuta da genitori che sono stati in una certa misura iperprotettivi, affrontando un cambiamento sempre più rapido e sperimentando già la successiva insicurezza. La base teorica del nostro corso vuole dimostrare che tornare alle pratiche genitoriali dei genitori dei nostri genitori, crescere i figli permettendo loro di assumersi dei rischi e fidarsi di loro è il modello più riuscito finora.

Nel contesto di questo modulo, la riflessione sulle vostre pratiche di genitorialità e sulle credenze correlate servirà da veicolo per sviluppare le due competenze parENTari-imprenditoriali di cui sopra.

L'apprendimento attraverso la competenza esperienziale dei genitori comprende la capacità di osservare i propri figli e il loro apprendimento, di riflettere su di esso e di stimolare l'apprendimento dei bambini fornendo esperienze di apprendimento adeguate. Questo modulo supporta i genitori nell'identificare (osservare) le proprie pratiche e i propri limiti come educatori, offre opportunità per la riflessione e impalcatura delle loro abilità di educatore/genitore, offrendo l'apprendimento esperienziale e il background teorico sulle esperienze di apprendimento. Così, il modulo non solo aiuta i genitori a sviluppare il loro apprendimento attraverso le competenze esperienziali, ma offre una metodologia che rende possibile l'esperienza consapevole.

Una buona genitorialità si basa su un insieme di valori, e questo modulo mira anche ad aiutare i genitori a identificare e sviluppare ulteriormente i valori secondo un pensiero etico e sostenibile. Questa competenza evidenzia l'importanza di discutere i valori con l'obiettivo di svilupparli ulteriormente, e le attività del modulo offrono un'auto-riflessione e attività di collaborazione per questo. Gli approcci genitoriali e le attività di riflessione legate all'alfabetizzazione finanziaria aiutano i genitori a diventare capaci di sostenere maggiormente i propri figli quando li guidano tra il giusto e lo sbagliato, promuovendo atti di solidarietà, comportamenti rispettosi e rispettosi e sviluppando i propri valori sulla base della guida dei genitori. Il modulo aiuta i genitori a sviluppare se stessi in questi campi per poter sostenere maggiormente i propri figli.

Poiché il corso riguarda l'educazione dei figli imprenditoriali, uno dei primi temi su cui molti penserebbero è l'alfabetizzazione finanziaria, FL. FL, naturalmente, è un campo importante, ma abbiamo scoperto che non è una competenza fondamentale su cui la genitorialità dovrebbe concentrarsi. Tuttavia, abbiamo incluso in questo modulo delle attività per sensibilizzare i partecipanti sull'argomento fin dall'inizio, per sostenere meglio altre competenze, fondamentali per la genitorialità durante tutto il programma.

Va sottolineato, oltre all'acquisizione di un determinato livello di competenza per la FL, che la FL contribuisce anche allo sviluppo di tutte le altre competenze del progetto e fornisce inoltre un mezzo pronto per misurare il progresso di un discente, sia individualmente che olisticamente.

### 3. Piano del modulo

Raccogliete qui 6 attività pratiche e strumenti (possibilmente 3 per competenza), comprese 2 attività che i formatori possono svolgere durante le sessioni F2F per aumentare le abilità e lo sviluppo delle competenze dei genitori sulla base della loro esperienza personale - da 1 a 5 pagine per attività.

<b>Modulo n° 1</b>	<b>Genitorialità, dinamiche familiari e mentalità imprenditoriale</b>
<i>Tipo di attività</i>	X F2F - X Online / auto-diretto
<i>Durata (in minuti)</i>	180 minuti f2f più 180 minuti auto-diretti online
<i>Obiettivi generali</i>	In questo primo modulo i partecipanti vengono introdotti alle principali idee alla base della formazione imprenditoriale, ai genitori come educatori all'imprenditorialità e al ruolo dei genitori come educatori in generale. È accompagnato da nozioni di base sullo sviluppo dell'alfabetizzazione finanziaria come la manifestazione più comune dell'educazione all'imprenditorialità in una famiglia.
<i>Competenze affrontate</i>	<p>Imparare attraverso le esperienze (10)</p> <p>Alfabetizzazione finanziaria</p> <p>Pensiero etico e sostenibile (compresa la risoluzione dei problemi) (4)</p>
<i>Risultati dell'apprendimento</i>	<p>Facendo questo modulo gli studenti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere alcune teorie moderne sulla genitorialità</li> <li>- Essere in grado di valutare il proprio stile di genitorialità</li> <li>- Comprendere i concetti di base intorno ai genitori come educatori e soprattutto il loro ruolo nell'educazione all'imprenditorialità</li> <li>- Sviluppare le proprie competenze di educatore sulla base delle proprie esperienze</li> <li>- Elaborare scenari per migliorare il loro impatto educativo, valutando le possibili minacce e opportunità nell'ambiente familiare</li> </ul>
<i>Metodi</i>	L'elemento faccia a faccia della formazione utilizza metodi interattivi che permettono ai partecipanti di discutere e riflettere sulle rispettive pratiche ed esperienze. I partecipanti

	<p>lavorano a turno individualmente, a coppie, in piccoli gruppi e in gruppi interi.</p> <p>L'elemento online della formazione offre materiale di lettura per un apprendimento più approfondito, nonché strumenti per valutare e pianificare le attività di genitorialità.</p>
<i>Contenuto</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione all'educazione imprenditoriale in famiglia</li> <li>- Approcci e metodologie di genitorialità</li> <li>- Riflettere sulle esperienze di genitorialità</li> <li>- Sviluppo dell'alfabetizzazione finanziaria in famiglia</li> <li>- Etica genitoriale nell'educazione all'imprenditorialità</li> </ul>

○



### 3.1 PIANO DELLE ATTIVITÀ DEL MODULO

<i><b>Titolo attività</b></i>	<i><b>Durata</b></i>	<i><b>F2F o online</b></i>	<i><b>Risorse e materiali</b></i>
<b>1. 1. Introduzione l'uno all'altro e al modulo</b>	<b>20'</b>	<b>F2f</b>	<b>Presentazione al volantino del modulo</b>
<b>2. 2. Stili e approcci genitoriali</b>	<b>40'</b>	<b>F2f</b>	<b>Sondaggio sullo stile genitoriale, schede di ruolo per la condivisione di esperienze con i propri genitori, descrizione degli approcci genitoriali per un'attività di linea d'opinione</b>
<b>3. 3. Zone di comfort nella genitorialità</b>	<b>20'</b>	<b>F2f</b>	<b>Corde per creare zone di comfort, sfide e panico, schede di situazione, domande sulla raccolta</b>
<b>4. 4. Esperienza di apprendimento giocosa</b>	<b>20'</b>	<b>F2f</b>	<b>Set di anatre LEGO o 6 mattoncini</b>
<b>5. 5. Fondamenti di alfabetizzazione finanziaria</b>	<b>20'</b>	<b>F2f</b>	<b>Domande guida per la discussione</b>
<b>6. 7. Atteggiamenti nei confronti del denaro e della finanza</b>	<b>30'</b>	<b>F2f</b>	<b>Foglio delle risorse, penne, carta per lavagna a fogli mobili</b>
<b>7. 7. Bilancio familiare</b>	<b>30'</b>	<b>F2f</b>	<b>Scenari, domande guida, penne, carta, note adesive</b>
	<b>45''</b>	<b>online</b>	<b>Articoli di Alison Gopnic, domande a scelta multipla per verificare la</b>

<b>8. Il giardiniere e il falegname</b>			<b>comprensione, 'piano d'azione' modello di scrittura per la propria azione di genitorialità</b>
<b>9. 9. Imparare giocando</b>	30'	online	<b>Lettura di fondo di Pasi Sahlberg e della Fondazione LEGO. Video clip ludici di apprendimento con domande di analisi</b>
<b>10. 10. Genitorialità a valore</b>	50'	Online	<b>Descrizioni della situazione, compresi i conflitti, le domande di linea di opinione, la scrittura di un modello per lo sviluppo di soluzioni</b>
<b>11. 11. Questionario di valutazione dell'alfabetizzazione finanziaria</b>	10'	online	<b>questionari di autovalutazione: indagine globale sull'alfabetizzazione finanziaria disponibile sul sito web di Parentpreneur</b>
<b>12. 12. Attività di alfabetizzazione finanziaria</b>	30'	online	<b>L'attività online 12 che chiede al genitore di studiare e riflettere sul budget personale di Marie-Elise rispetto alle spese essenziali e non essenziali, sulle implicazioni per le decisioni e le priorità della vita e sulla possibilità di spostare una voce da una categoria all'altra.</b>
	15'	online	<b>12.2 Come vediamo l'alfabetizzazione finanziaria alla fine del modulo. Qui i genitori sono positivamente incoraggiati sia a riflettere sia a impegnarsi in una discussione sul blog online con i compagni di corso, al fine di identificare prospettive comuni e diverse in termini di vita, vita, formazione e, soprattutto, responsabilità genitoriali.</b>



## ○ 3.2 PIANO DI ATTIVITÀ FACCIA A FACCIA

### ○ ATTIVITÀ N1 - INTRODUZIONE AL MODULO

#### Attività n1.2: Introduzione al Modulo

##### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** L'obiettivo dell'attività è quello di conoscersi, dare un'introduzione generale al modulo

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** è una combinazione di presentazione, attività individuali e di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

##### II. Materiale/risorse necessarie

Carta per lavagna a fogli mobili, posta, penne

Copia del volantino di ogni partecipante e/o presentazione di slide show preparata dal formatore, sulla base del volantino e inserita nel modello ppt ParENTrepreneurs ppt

##### III. Istruzioni

1. Prima dell'inizio della formazione, leggete la descrizione del progetto sul sito web del progetto, familiarizzate con il quadro delle competenze e con il materiale formativo, in particolare con il modulo attuale. 2. Preparate la vostra presentazione di massimo 10 minuti. Potete usare le diapositive se le circostanze lo consentono, ma potete anche usare il volantino dell'allegato 1

3. Scrivete il titolo del modulo sulla lavagna a fogli mobili e chiedete ai partecipanti di riflettere sul titolo per un minuto, poi usate 3 post ciascuno e finite le seguenti frasi (un post per domanda, preferibilmente di colori diversi)

a. Alla fine del modulo, vorrei...

b. Ho un po' paura che....

c. Penso che gli altri possano imparare da me .....

(Il palo viene posto su 3 fogli separati della lavagna a fogli mobili e tenuto a muro fino alla fine dell'allenamento, quando l'esercizio viene ripetuto con le seguenti affermazioni:

a. Il mio più importante risultato di questo corso è...

b. Ho imparato da altri partecipanti che...

c. Credo che gli altri partecipanti abbiano imparato da me...)

Il tempo necessario è di 5'

4. Il formatore introduce il modulo nel formato di sua scelta - 10'

5. In un esercizio di riflessione rapida i partecipanti sono invitati a tornare alle loro dichiarazioni e a modificarle se necessario - 5'

#### IV. Riferimenti

<https://parentrepreneurs.eu/about-the-project/>

<https://parentrepreneurs.eu/project-outcomes/>

Manuale di formazione per ParENTrepreneurs

#### V. Alternative

Se il formatore lo ritiene necessario, è possibile iniziare con una breve attività di rompighiaccio, ad es. le persone stanno in cerchio, e a turno ognuno dice il proprio nome e un aggettivo che inizia con la prima lettera del proprio nome, esprimendo i propri sentimenti verso la formazione (es. Eager Eve). Dopo aver fatto il giro, l'allenatore lancia una palla a qualcuno il cui nome, insieme all'aggettivo, dice ad alta voce. La palla gira di persona in persona, la persona che la lancia recita il nome del destinatario della palla. Andiamo avanti finché il nome di tutti non viene detto due volte - 5'.

In caso di utilizzo di diapositive PowerPoint, si prega di utilizzare il modello ppt di ParENTrepreneurs.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti avranno una comprensione più approfondita della formazione e del primo modulo in particolare. Avranno anche aspettative personali ben definite e 2-3 punti di apprendimento desiderati.

## ○ ATTIVITÀ N2 - STILI E APPROCCI DI GENITORIALITÀ

### ○ ATTIVITÀ 2 - STILI E APPROCCI DI GENITORIALITÀ

#### I. Tipo di attività e descrizione

*Scrivi qui:*

*(A) Obiettivi dell'attività e competenze affrontate* Questa attività è rivolta ai partecipanti che vogliono conoscere i diversi stili di genitorialità, identificare i propri stili e approcci e aiutarli a capire come la propria educazione e le proprie esperienze hanno un impatto sulla loro genitorialità al fine di superare comportamenti indesiderati. Questa attività si rivolge a due delle 10 competenze parENTriali: Imparare attraverso le esperienze (10) e il pensiero etico e sostenibile (4)

*(B) se si tratta di un'attività F2F o online* L'attività è progettata per essere svolta in un modo f2f, aspettandosi che le persone siano in grado di muoversi e interagire

*(C) se si tratta di un esercizio, di un'attività pratica singola o di gruppo, ecc.* Si tratta di una serie di attività interattive.

*(D) tempo/durata, se applicabile 40'.*

#### II. Materiale/risorse necessarie

*Se applicabile, specificare qui ciò che è necessario per svolgere l'attività, altrimenti scrivere semplicemente "Nessuno".*

Carte da gioco di ruolo Allegato 2.1

Indagine sullo stile dei genitori Allegato 2.2

Carta da lettere e penna

#### III. Istruzioni

1. I partecipanti sono raggruppati in 3 e ogni gruppo riceve una situazione su una carta di gioco di ruolo. Tutti scelgono il ruolo che vogliono svolgere (madre, padre, nonno) e devono recitare la situazione come se fossero i loro genitori. - – 10'
2. Una volta che tutti hanno recitato la loro breve scena, ognuno elenca 5 cose che avrebbe fatto diversamente e 5 cose che odiava sperimentare quando era bambino. L'insegnante/formatore può chiedere ad alcuni partecipanti di menzionare uno o due punti della loro lista, ma le liste sono conservate per riferimento futuro - 5'
3. I partecipanti sono invitati a compilare il questionario sugli stili di genitorialità (allegato 2.2) - 5'.

4. Il formatore spiega il quadro degli stili genitoriali di Baumrind et. al., e anche che ci sono alcuni altri quadri ed etichette per i vari stili. L'insegnante/formatore informa anche i partecipanti sui benefici di uno stile di genitorialità autorevole per i bambini - 5'.
5. 5. In gruppi di 3-4, i partecipanti discutono la loro esperienza con il quiz. Il formatore li aiuta con alcune domande guida: Il punteggio è stato sorprendente? Cosa volete cambiare nel vostro stile di genitorialità? Ci sono delle somiglianze nei risultati dei membri del gruppo? Alla fine della discussione, ogni gruppo condivide 3 punti di discussione con gli altri gruppi in plenaria - 10'.
6. 6. Linea d'opinione: la lunghezza della stanza diventa una linea d'opinione con un'estremità che è Agree/I do l'altra Disaccordo/Non lo faccio. I partecipanti sono invitati a riunirsi nel mezzo. Si leggono le seguenti affermazioni. Ad ogni dichiarazione ognuno fa un passo verso la direzione della propria risposta alla dichiarazione data. Alla fine, i partecipanti vedranno chi è il più intraprendente nella loro attività di genitorialità secondo le dichiarazioni. L'insegnante/formatore deve spiegare che questo è più un esercizio divertente che una valutazione ufficiale del loro modo di educare i figli. - – 5'

**Dichiarazioni:**

- Mio figlio va (andrà) da solo a scuola all'età di 8 anni.
- Mio figlio ha chiesto un gelato al limone, e ha continuato a chiederlo dopo che ho cercato di dirgli che non gli piace il limone, e ho cercato di convincerlo a prendere il cioccolato. Glielo faccio mangiare, anche se si accorge subito che non gli piace.
- Mio figlio ha speso tutta la sua paghetta in un giorno e ora chiede di più. Sono pronto a dargli dei soldi se si assume qualche compito in più.
- Mio figlio si offre di tagliare l'erba e io accetto di pagarlo quanto pagherei lo studente che lo fa attualmente.
- Le nuove famiglie si trasferiscono nella casa accanto. Faccio in modo che mio figlio e i loro figli possano giocare insieme il prima possibile
- Mio figlio porta a casa un pessimo voto, ma la sua soluzione è stata unica e molto creativa. Chiedo un incontro con l'insegnante per discutere del voto.

IV. Riferimenti

[https://www.researchgate.net/publication/315756255\\_PARENT\\_TRAP\\_REVIEW\\_OF\\_MANAGEMENT\\_STYLES\\_IN\\_THE\\_CONTEXT\\_OF\\_PARENTS\\_AND\\_YOUTH\\_DEVELOPMENT](https://www.researchgate.net/publication/315756255_PARENT_TRAP_REVIEW_OF_MANAGEMENT_STYLES_IN_THE_CONTEXT_OF_PARENTS_AND_YOUTH_DEVELOPMENT)

<https://www.entrepreneur.com/article/293586>

<https://raisinganentrepreneur.com/>

Ismail F. et al. (2016) Parent Trap : Revisione degli stili di gestione nel contesto dello sviluppo dei genitori e dei giovani. IJABM Vol. 4. Novembre 2016

#### V. Alternative

Un quiz alternativo in stile genitoriale con un diverso approccio di valutazione può essere scaricato e stampato da qui <https://www.positive-parenting-ally.com/parenting-style-quiz.html>

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Alla fine di questa attività, i partecipanti saranno consapevoli dei diversi stili genitoriali, avranno una comprensione consapevole del proprio approccio e delle trappole che preferirebbero evitare. Capiranno se hanno bisogno di cambiare la loro pratica per allinearla ai loro desideri e alla loro volontà.

### ○ ATTIVITÀ N3 - ZONE DI COMFORT NELLA GENITORIALITÀ

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** L'obiettivo dell'attività è quello di rendere i genitori partecipanti consapevoli dei diversi modelli comportamentali nelle diverse situazioni e di riflettere sul proprio stato d'animo e su quello dei propri figli. Le competenze affrontate sono

- Imparare attraverso le esperienze (10)
- Pensiero etico e sostenibile (4) (compresa la risoluzione dei problemi)

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività del Gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

#### II. Materiale / risorse necessarie

Corda per creare zone di comfort, sfida e panico, elenco di situazioni, domande sulla raccolta

#### III. Istruzioni

1. L'istruttore crea dei cerchi concentrici utilizzando 2 corde o gesso per disegnare sul pavimento. Il cerchio interno deve essere abbastanza grande da contenere tutti i partecipanti.
2. L'istruttore spiega che il cerchio interno è la zona di comfort dove ci si sente sicuri e a proprio agio. La zona tra le due linee del cerchio è la zona della sfida, è qui che bisogna fare uno sforzo per potersi sviluppare, e la linea esterna è il confine della zona del panico dove si è congelati con la paura o si potrebbe agire in modo aggressivo e senza pensare.
3. Il formatore elenca le seguenti attività (alcune delle quali sono di seguito alla precedente dichiarazione) e ogni partecipante può decidere in quale zona si troverebbe se dovesse svolgere tale attività. Il facilitatore chiede ad alcuni dei partecipanti di spiegare le loro scelte e i loro sentimenti. Se qualcuno si reca nella zona di panico, il facilitatore chiede che cosa potrebbe aiutare in queste situazioni ad alleviare il panico.
  - cantare pubblicamente
  - parlare con una massa di persone
  - medicazione di una ferita sanguinante
  - lasciate che vostro figlio vada ad un campo estivo di una settimana
  - parlare con un insegnante arrabbiato
  - accarezzare un ragno
  - permettete al vostro bambino di cucinare una torta
  - confortare un bambino che piange
  - scegliete una scuola insieme a vostro figlio

- in caso di mancato accordo, lasciate che sia il vostro bambino a fare la scelta finale
  - organizzare un matrimonio per un centinaio di persone
  - visita l'ufficio del preside
  - presentare un reclamo ufficiale
  - lasciate che il vostro bambino crei la propria regola di casa
  - punire il vostro bambino per non aver obbedito alle sue stesse regole
4. Prima delle domande di follow-up, il formatore ribadisce che è molto importante che l'apprendimento avvenga per creare opportunità per uscire dalla zona di comfort ed entrare nella zona di sfida/stretch/apprendimento. Ai partecipanti viene chiesto di formare gruppi di 3-4 persone e di discutere le seguenti domande che vengono loro rivolte su schede tempestive:
    - Riesce a ricordare una situazione in cui suo figlio aveva bisogno di essere nella zona di sfida, in realtà c'era, ma lei come genitore è finito nella zona di panico?
    - Qual è stata la sua reazione a questo?
    - Se avete finito per "salvare" vostro figlio, come sarebbe potuto accadere diversamente?
  5. Dopo una discussione di circa 5 minuti, tutti i gruppi presentano una breve relazione sulla loro discussione in plenaria.
  6. Per concludere, il formatore introduce il concetto di *flusso di Mihály Csíkszentmihályi* che conduce i partecipanti alla prossima attività. La teoria del flusso è una spiegazione e una metodologia ben studiata per l'apprendimento nella zona della sfida.

#### IV. Riferimenti

[https://medium.com/@anamcaramanila/la tua zona di apprendimento-v-il tuo-comfort-e-panic-zone-340b8262e9b9](https://medium.com/@anamcaramanila/la-tua-zona-di-apprendimento-v-il-tuo-comfort-e-panic-zone-340b8262e9b9)

<https://positivepsychology.com/theory-psychology-flow/>

#### V. Alternative

Nessuno

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Facendo questa attività, i partecipanti comprenderanno il concetto di comfort, sfida e zone di panico. Capiranno che il loro stato d'animo, il fatto che potrebbero non essere nella stessa zona dei loro figli, ha un impatto sul loro rapporto con i loro figli, e anche sull'apprendimento del bambino. L'attività aiuta i partecipanti ad uscire più consapevolmente dalla loro zona di comfort e a permettere ai loro figli di fare lo stesso.

## ○ ATTIVITÀ N4 - ESPERIENZA LUDICA DI APPRENDIMENTO

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Si tratta di un'attività pratica che offre ai genitori partecipanti l'opportunità di sperimentare un apprendimento ludico e di capire l'importanza di tali attività nella vita dei loro figli. Competenze affrontate:

- Imparare attraverso le esperienze (10)
- Pensiero etico e sostenibile (4) (compresa la risoluzione dei problemi)

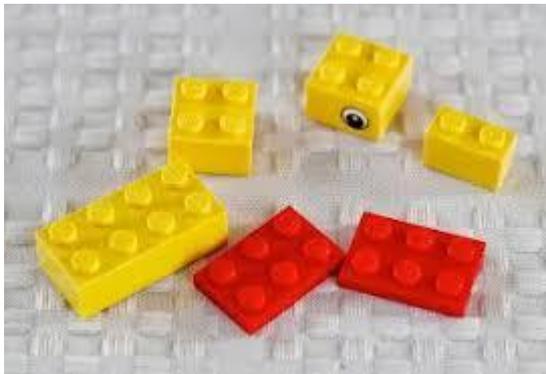
**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

### II. Materiale / risorse necessarie

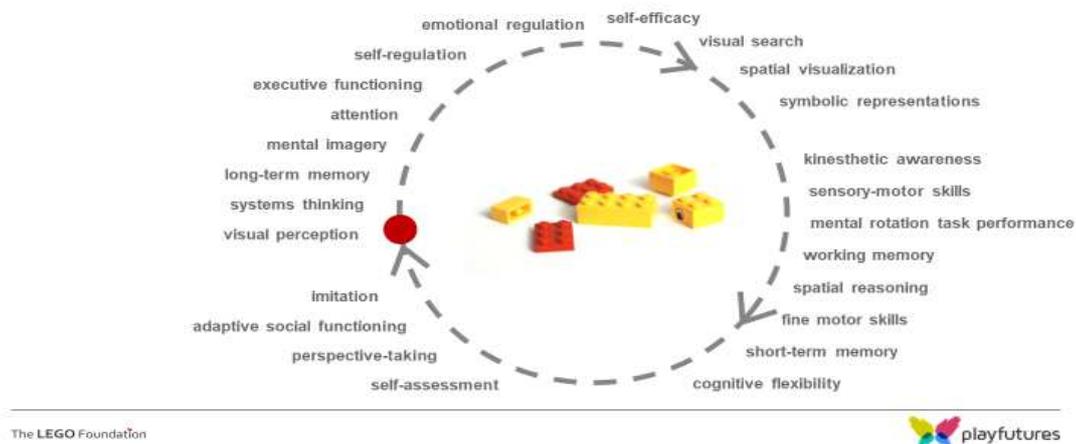
Set anatra Lego n. 1551 (può essere richiesto alla Lego Foundation per scopi formativi, ma anche acquistato in confezioni più grandi), carta per lavagna a fogli mobili, post-it, penne



### III. Istruzioni

1. Tutti i partecipanti ricevono un set e vengono istruiti a costruire un'anatra dei 6 mattoni ricevuti in 45 secondi. Il formatore non deve dire altro, ma dire alla gente quando gli restano solo 10 secondi. - - 3'
2. Quando il tempo è scaduto, tutti mettono l'anatra sul tavolo e il gruppo riflette sulla diversità delle anatre create rispondendo alla domanda: Cosa ti colpisce, quando guardi tutte queste anatre? Se non viene fuori nella discussione, il formatore spiega che, nonostante tutti i partecipanti avessero gli stessi sei mattoni e tutti lavorassero allo stesso compito e nello stesso lasso di tempo, le persone hanno avuto idee diverse. Ai partecipanti viene fatto capire che il risultato dei compiti a tempo indeterminato è di solito più creativo. - - 5'
3. Il formatore introduce l'apprendimento che avviene durante l'esercizio con l'anatra usando la seguente immagine come base (può essere usata come diapositiva, ma anche come volantino)

## What happened?



### Contesto per l'allenatore:

Questo esercizio mostra come un'attività semplice e giocosa attiva un'ampia gamma di competenze, per essere del tutto precisi: 24 competenze

- Il tuo cervello stava lavorando a pieno ritmo
  - Quando hai avuto il compito, hai dovuto trovare la tua motivazione interiore. Dovevi autoregolarci, perché non c'erano istruzioni di costruzione e avevi solo 45 secondi per completare il compito.
  - Hai usato la tua memoria a lungo termine per pensare a come è fatta un'anatra.
  - Hai visualizzato (dentro la tua testa) un'anatra fatta di mattoni LEGO che volevi creare.
  - Rappresentazione simbolica: Per cosa si possono usare i diversi mattoni - ad esempio il mattone con i cerchi neri potrebbe essere la testa dell'anatra, il rosso 2 per 3 potrebbe essere il becco, la coda, i piedi, le ali ecc.
  - Mentre si costruisce si allenano le capacità motorie
  - Mentre costruivi, hai rivisitato l'anatra che hai visualizzato (memoria di lavoro)
  - Forse vi siete resi conto che non potevate costruire l'anatra esattamente come previsto. Bisogna usare un'altra strategia (flessibilità cognitiva)
  - Una volta completata l'anatra - probabilmente l'avete girata per vederla da diversi punti di vista - e potreste esserne orgogliosi (autovalutazione)
  - La maggior parte di voi ha iniziato a guardarsi intorno per vedere le altre anatre - e quindi ha avuto delle idee (condivisione)
4. Per concludere, l'insegnante/formatore sottolinea che ai nostri bambini dovrebbero essere offerte possibilità di esperienze di apprendimento ludiche simili per un migliore apprendimento. I partecipanti sono invitati a fare un brainstorming di tali attività per le diverse fasce d'età. A tutti vengono dati 5 post-it per attività di brainstorming. L'insegnante/formatore mette su 4 fogli di lavagna a fogli mobili con le fasce d'età

corrispondenti al quadro di ParEntrepreneurs: da 2 a 6, da 6 a 12, da 12 a 16, 16+, e i partecipanti mettono i loro suggerimenti sul foglio che ritengono più adatto. Alla fine dell'esercizio l'insegnante/formatore controlla le lavagne a fogli mobili e se ce n'è una o ce ne sono due con un numero significativamente inferiore di idee, cerca di proporre insieme le idee.

#### IV. Riferimenti

Vedi istruzioni per l'istruttore

#### V. Alternative

Utilizzate 6 mattoncini LEGO da 2 a 6 di colore diverso e provate una o due attività del Libretto dei Sei Mattoni [https://www.legofoundation.com/media/1070/sixbricks\\_ok\\_print.pdf](https://www.legofoundation.com/media/1070/sixbricks_ok_print.pdf)

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Al termine di questa attività, i partecipanti avranno un'esperienza personale di apprendimento ludico, accompagnata da una comprensione dell'apprendimento. Questo li aiuterà ad offrire ai loro figli simili opportunità di risoluzione dei problemi per un migliore apprendimento.

## ○ ATTIVITÀ N5 - FONDAMENTI DI ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** L'obiettivo dell'attività è quello di introdurre la competenza dell'alfabetizzazione finanziaria, in particolare per migliorare la fiducia dei genitori/carrieri quando si parla o ci si assume la responsabilità di questioni finanziarie attraverso la discussione delle decisioni monetarie prese in un solo giorno.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività di gruppo con discussione inter-gruppo (a coppie, poi plenaria)

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

### II. Materiale / risorse necessarie

- Fornitura di lavagna a fogli mobili, carta e penne
- **oppure** cartelloni pubblicitari e nottolini appiccicosi

Questi problemi potrebbero essere condivisi utilizzando una lavagna a fogli mobili, fogli di risorse individuali o display digitale, a seconda dei casi.

### III. Istruzioni

È essenziale che i formatori rassicurino i genitori/accompagnatori sul fatto che le loro capacità di gestione del denaro non saranno discusse né che ci si aspetta che forniscano informazioni sulla loro situazione finanziaria.

Quasi tutte le nostre azioni possono essere legate al denaro o comportare una decisione finanziaria, alcune direttamente e altre indirettamente. Se cerchiamo di essere aperti e di parlare di denaro con

fiducia, saremo meglio informati quando prendiamo decisioni finanziarie. Poter discutere di questioni finanziarie con i vostri figli inizierà a sostenerli nel diventare finanziariamente capaci, ora e quando diventeranno adulti. Fare scelte individuali, per quanto piccole, può fare una grande differenza per voi e per lo stile di vita della vostra famiglia. Parliamo quindi di alcune delle questioni finanziarie che tutti noi viviamo ogni giorno.

1. Chiedete ai genitori/compagni di lavorare in coppia o in piccoli gruppi.

### **Domanda di discussione**

Incaricate loro di pensare a quante decisioni di denaro hanno preso da quando si sono alzati la mattina a quando sono arrivati al workshop?

Per esempio,

- ☐ fare una doccia calda,
- ☐ a fare colazione,
- ☐ controllando il percorso dell'autobus online,
- ☐ l'acquisto di biglietti dell'autobus, ecc.
- ☐ acquisto di snack / caffè da portare via, riviste

Alcuni sono più ovvi di altri - incoraggiate i genitori/carrieri a prendere in considerazione azioni che costano denaro sia direttamente che indirettamente. Una volta creata la loro lista, chiedete loro di suggerire alcuni modi per ridurre la spesa per queste azioni.

2. Feedback in gruppo e discutere delle spese quotidiane e di dove si potrebbero realizzare risparmi. Alcuni esempi potrebbero includere:
  - Fare la doccia non il bagno
  - Spegnere il riscaldamento quando è spento
  - Utilizzare solo Wi-Fi per andare online
  - Acquistate una carta di viaggio risparmio o, per viaggi più brevi, camminate - anche più salutari!
  - Spegni il tuo computer portatile / console di gioco quando non lo usi
  - Non lasciate la vostra musica quando uscite dalla stanza Quindi, se tutti noi spendessimo meno per alcune delle nostre attività e abitudini quotidiane, avremmo più soldi da spendere o da risparmiare per altri aspetti della nostra vita.

### **IV. Riferimenti**

Think, Pair & Share Method <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/Teaching%20Tools%20in%20A%20Flash%20-%20Think%2C%20Pair%2C%20Share%20%20-%20Final.pdf>

### **V. Alternative**

Queste risorse potrebbero dover essere adattate per soddisfare le esigenze dei genitori/accompagnatori che partecipano a una sessione di formazione, poiché le esperienze di gestione del denaro possono essere molto diverse. Le famiglie avranno livelli di reddito e atteggiamenti di spesa e di risparmio diversi, non necessariamente direttamente collegati al livello di reddito assoluto. Alcuni genitori/accompagnatori possono essere sicuri delle loro capacità di gestione

del denaro, mentre altri possono essere incerti su come aiutare i propri figli ad imparare le buone abitudini.

I formatori potrebbero voler far circolare il quiz breve FL, (attività 11 nell'allegato 4), che permette ai partecipanti di identificare le aree di conoscenza e comprensione fondamentali che possono rivelarsi problematiche. Le risposte corrette sono evidenziate in grassetto.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Migliorare la fiducia dei genitori/tutori quando si parla o ci si assume la responsabilità di questioni finanziarie.

Sapere come potete contribuire a sostenere l'apprendimento dei vostri figli a casa e aumentare la fiducia in voi stessi quando parlate di questioni di denaro con gli studenti.

Questo breve esercizio introduce il concetto che quando tutto il denaro viene speso non ce n'è più. Permette anche di discutere la distinzione tra spese fisse e discrezionali e può aiutare a identificare le spese "misteriose", cioè i soldi, a volte piuttosto piccoli, spesso non contabilizzati, ma che possono accumularsi nel tempo.



## ○ ATTIVITÀ N6 - ATTEGGIAMENTI NEI CONFRONTI DEL DENARO E DELLA FINANZA

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Questa attività mira a rendere i partecipanti più consapevoli dei loro atteggiamenti nei confronti delle questioni finanziarie e delle decisioni della loro vita, così come della loro genitorialità.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività in piccoli gruppi

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

### II. Materiale / risorse necessarie

- Copia del foglio di stimolo per persona partecipante con i dettagli dell'attività da discutere (allegato 6)
- Fornitura di lavagna a fogli mobili, carta e penne
- **oppure** cartelloni pubblicitari e nottolini appiccicosi
- 

### III. Istruzioni

Lavorare con piccoli gruppi come un classico dispositivo interattivo dove i numeri dei partecipanti, lo spazio, la disposizione dei posti a sedere nella sala e le strutture fisiche per l'evasione sono possibili. I gruppi possono essere piccoli come 2, ma con un massimo di 5/6 se si vuole dare l'opportunità a tutti di partecipare in modo adeguato. Nel complesso, per il lavoro di gruppo a sostegno delle dinamiche del processo di apprendimento si prevede un massimo di sei gruppi.

I partecipanti sono invitati ad esaminare le situazioni di prestito nell'allegato e a considerare, per ciascuno di essi, le seguenti domande:

1. Prenderesti in prestito del denaro per questo oggetto/situazione?
2. Per quanto tempo prenderesti in prestito i soldi?

3. 3. Quale pensi che sia un tasso d'interesse ragionevole?
4. 4. Quali sono le implicazioni del prendere in prestito denaro per questo?

Per entrambe le attività l'Allegato 6 potrebbe essere condiviso utilizzando una lavagna a fogli mobili, fogli di risorse individuali o display digitale, a seconda dei casi.

#### IV. Riferimenti

<https://voxeu.org/article/our-changing-attitudes-towards-household-debt>

#### V. Alternative

Allegato n6 - tabella 2 Atteggiamento alle situazioni può essere utilizzato come alternativa per un'attività simile

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Dopo aver svolto questa attività, i partecipanti saranno in grado di prendere decisioni migliori sull'uso e il prestito di denaro.

### ○ ATTIVITÀ N7 - BILANCIO DELLE FAMIGLIE

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Questa attività ha lo scopo di introdurre il bilancio domestico.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività di gruppo con discussione inter-gruppo (a coppie, poi plenaria)

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

#### II. Materiale / risorse necessarie

- Fogli di lavoro del gioco dei fagioli, che si trovano nell'allegato 7
- Domande di discussione

#### III. Istruzioni

##### 1. Gioca il gioco del fagiolo

- a) Distribuire i fogli di lavoro agli studenti. Questo gioco può essere giocato individualmente o in piccoli gruppi, ciascuno con 5 studenti o meno.
- b) Fornire ad ogni studente o piccolo gruppo 20 fagioli. Spiegate loro che per questo gioco, questi 20 fagioli rappresentano il loro "reddito". (Se i fagioli, le arachidi o le piccole caramelle non sono disponibili, gli studenti possono anche ombreggiare l'icona del fagiolo vuoto sul foglio di lavoro con una matita colorata o un pennarello).
- c) Spiegare agli studenti che ogni articolo ha un numero fisso di fagioli che indica quanti fagioli sono necessari per "pagare" per quell'articolo.

## 2. **Discussione Round 1**

- a) Istruire ogni studente o piccolo gruppo di studenti di passare in rassegna ciascuna delle categorie stellate (Alloggio, Cibo, ecc.) e scegliere quali opzioni vogliono "spendere" i loro fagioli. Chiedete loro di mettere fisicamente i fagioli sulla carta per le opzioni che scelgono.
- b) Una volta terminata la selezione delle voci nelle categorie richieste, gli allievi continuano a selezionare le opzioni nelle altre categorie fino a quando non hanno esaurito le loro 20 entrate di fagioli.
- c) Chiedete loro di rispondere alle domande di discussione per il primo round (domande 1, 2 e 3 sul loro foglio di lavoro)

## 3. **Discussione Round 2**

- a) Dite agli studenti che per il secondo turno, il loro reddito è stato appena ridotto a 13 fagioli e fategli togliere 7 fagioli dalla loro attuale assegnazione di fagioli.
- b) Chiedere ai discenti di rispondere alle domande di discussione per il secondo round (domande 4 e 5 sul loro foglio di lavoro)
- c) Poiché gli studenti condividono le loro principali scelte, sottolineano che l'assegnazione dei fagioli varia in modo diverso per ogni studente, poiché queste decisioni sono un riflesso dei loro valori e atteggiamenti personali intorno al denaro.

## IV. **Riferimenti**

[https://www.youtube.com/watch?v=-\\_6EBd72Yx8](https://www.youtube.com/watch?v=-_6EBd72Yx8)

Questo video fornisce una guida completa all'utilizzo del gioco Bean per evidenziare le questioni e i temi chiave nelle decisioni di budgeting. Può essere utilizzato sia all'interno della famiglia che negli adulti in una situazione di laboratorio.

### **Alternative**

Nessuno

## V. **Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)**

Un apprezzamento della necessità di stabilire le priorità quando si fa un budget, i necessari compromessi quando lo si fa.

## ○ 3.3 PIANI DI ATTIVITÀ ONLINE/AUTOGESTITE

### ○ ATTIVITÀ N8 - IL GIARDINIERE E IL FALEGNAME

#### I. **Tipo di attività e descrizione**

**(A) OBIETTIVO:** Competenze affrontate:

- Imparare attraverso le esperienze (10)
- Pensiero etico e sostenibile (4) (incluso il problem solving come indicato nel modulo n6)

L'obiettivo di questa attività è quello di introdurre ai partecipanti un nuovo modo di guardare alla genitorialità, un approccio che si traduce in bambini resistenti e a prova di cambiamento. È stato progettato per creare una comprensione più profonda.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** online/auto-diretto

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale

**(D) TEMPO DI DURATA: 45 minuti**

II. Materiale/risorse

Video: <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>

Articolo: <https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>

I. Istruzioni

*Dare istruzioni al discente su come utilizzare le risorse e su cosa ci si aspetta che faccia. Sviluppare tutti gli strumenti necessari, come ad esempio modelli di scrittura, quiz, ecc.*

1. In questo video, Alison Gopnik, autrice del libro *Il giardiniere e il falegname - Ciò che la nuova scienza dello sviluppo infantile ci dice sul rapporto tra genitori e figli*, spiega il concetto principale del suo libro. Guarda il video qui <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>
2. Per approfondire, si prega di leggere questo articolo disponibile sul sito web di The Atlantic contenente un'intervista con Alison Gopnik.  
<https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>
3. In base al video e alla vostra lettura, fate il seguente quiz (sono ammessi due tentativi per ogni domanda)

- I genitori falegnami...

- i. sanno esattamente cosa vogliono che diventino i loro figli
- ii. controllare tutte le attività dei loro figli

iii. entrambi

iv. nessuno dei precedenti

- Giardiniere genitori...

- i. sanno esattamente cosa vogliono che diventino i loro figli
- ii. controllare tutte le attività dei loro figli

iii. entrambi

iv. nessuno dei precedenti

- Se diventi genitore giardiniere

- i. Il vostro bambino amerà il giardinaggio

ii. Il vostro bambino sarà più resistente

iii. Il vostro bambino sarà più bravo a leggere

iv. Il vostro bambino realizzerà i vostri sogni

- Negli ultimi anni

**i. Essere genitore falegname è diventato la norma**

ii. Essere genitore giardiniere è diventato la norma

iii. I genitori allevavano i loro figli come i loro stessi genitori

- In circostanze in rapido mutamento

**i. I bambini cresciuti da genitori giardinieri saranno più resistenti alle intemperie**

ii. Essere cresciuti in modo libero renderà la vita più difficile in seguito

iii. Le aspettative esterne ti fanno diventare un genitore falegname.

4. 4. Create il vostro piano d'azione imprenditoriale per la genitorialità. Potete utilizzare qualsiasi strumento di scrittura liberamente disponibile, come la creazione di un blog su wordpress.com, blogger.com, medium.com o simili. Nel corso della formazione, vi sarà chiesto di riflettere su alcune domande e di postare i vostri pensieri nel forum di discussione. In questa attività, scriverai un unico piano d'azione per diventare più simile a un genitore giardiniere. Create il vostro blog strutturato come segue:

- Quale elemento della vostra pratica genitoriale volete cambiare?

- Cosa trova troppo da falegname nel suo attuale studio?

- Quali misure intendete adottare per cambiare il vostro studio?

- Quali sono i risultati e i cambiamenti che vi aspettate per lo sviluppo di vostro figlio?

5. Pubblica il link al tuo blog nel forum di discussione qui sotto e sentiti libero di commentare le voci degli altri

6. Spuntate la casella sottostante se avete condiviso la vostra voce nel forum di discussione.

## II. Valutazione

*Si prega di descrivere ciò che i partecipanti possono aspettarsi dopo aver svolto l'attività, ad es. la valutazione di un quiz, la revisione tra pari del loro contributo scritto, la revisione del loro contributo scritto da parte del team del progetto (?), conservarlo per riferimento futuro, ecc.*

Al termine di questa attività, i partecipanti comprenderanno la differenza tra l'approccio genitoriale come giardiniere o come falegname e comprenderanno i vantaggi dell'approccio del giardiniere. I partecipanti riceveranno un feedback diretto sul loro quiz e un feedback tra pari sul loro blog.

### III. Riferimenti

Gopnik, A. (2016) Il giardiniere e il falegname. Picador, New York

### IV. Ulteriori letture

*Assicuratevi di condividere solo le letture open source e di avere libero accesso*

Se siete interessati a maggiori dettagli sulla scienza che c'è dietro, guardate Alison Gopnik che parla su Google <https://youtu.be/xURCmzmQG8s>

## ○ ATTIVITÀ N9 - IMPARARE GIOCANDO

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Lo scopo dell'attività è quello di aiutare i genitori a capire come avviene l'apprendimento durante il gioco e quanto il gioco sia importante nella vita dei bambini. Competenze affrontate:

- Imparare attraverso le esperienze (10)
- Pensiero etico e sostenibile (4) (incluso il problem solving come indicato nel modulo n6)

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale seguita da condivisione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

### II. Materiale/risorse

- Imparare attraverso la recensione del gioco disponibile qui: [https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay\\_areview.pdf](https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf)
- L'articolo con Pasi Sahlberg è disponibile qui: <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
- Papà Lab canale Youtube: [www.youtube.com/channel/UCc\\_hy0u9-oKlNdMKHBudcQ](http://www.youtube.com/channel/UCc_hy0u9-oKlNdMKHBudcQ)

### III. Istruzioni

1. Leggi questo articolo con Pasi Sahlberg, l'ambasciatore globale dell'educazione finlandese sul ruolo del gioco nella vita dei bambini <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
2. Leggi il riassunto del Learning through Play Evidence Review. Presta particolare attenzione alle cinque caratteristiche di Playful Learning [https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay\\_areview.pdf](https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf)
3. Scegliete un video dal canale video del laboratorio di papà e scrivete una voce nel vostro blog di genitori che identifichi quali delle cinque caratteristiche di apprendimento ludico (iterativo, attivamente coinvolgente, significativo, gioioso, socialmente interattivo) si possono vedere nel video a vostra scelta e come. [https://www.youtube.com/channel/UCc\\_hy0u9-oKlNdMKHBudcQ](https://www.youtube.com/channel/UCc_hy0u9-oKlNdMKHBudcQ)
4. Pubblica il link al tuo blog nel forum di discussione qui sotto e sentiti libero di commentare le voci degli altri
5. Spunta la casella sottostante se hai condiviso la tua voce nel forum di discussione.

### IV. Valutazione

Al termine dell'attività, i partecipanti comprenderanno l'importanza del gioco e dell'apprendimento ludico nella vita dei bambini e saranno in grado di capire come l'apprendimento avviene nel e attraverso il gioco.

### V. Riferimenti

Jennifer M. Zosh, Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, S. Lynne Solis e David Whitebread (2017). Imparare attraverso il gioco: una rassegna delle prove. Fondazione LEGO, Billund, Danimarca

Sahlberg P., Doyle W. (2019) Lasciate che i bambini giochino. Oxford University Press

Cohen L. (2001.) Educazione giocosa. Balantine Books, New York

## VI. Ulteriori letture

Libro bianco della Fondazione LEGO sull'apprendimento attraverso il gioco

[https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play\\_web.pdf](https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf)

Lawrence Cohen: Genitori giocherelloni su Google Books

<https://books.google.nl/books?hl=it&lr=&id=45EdmajNtzlC&oi=fnd&pg=PR11&dq=giocososo+apprendimento+apprendimento+lawrence+cohen&cohenots=YoTSb1qJUR&sig=KcAmxhRBD6jhUWQu-nbKhpET23w#v=onepage&q=giocososo%20learning%20lawrence%20cohen&f=false>

## o ATTIVITÀ N10 - GENITORIALITÀ A VALORE AGGIUNTO

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Competenze affrontate:

- Imparare attraverso le esperienze (10)
- Pensiero etico e sostenibile (4) (incluso il problem solving come indicato nel modulo n6)

Lo scopo di questa attività è quello di far capire ai partecipanti perché i valori sono importanti e di infondere loro dei valori nei bambini. Ci concentriamo in particolare sui conflitti derivanti da una genitorialità basata sui valori, nonché sui sentimenti e sulle soluzioni ad essi correlati.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale, ma i genitori potrebbero voler riunirsi per discutere l'argomento in un ambiente faccia a faccia.

**(D) TEMPO DI DURATA:** 50 minuti

### II. Materiale/risorse

- [Huffington Post intervista](#)
- Ted Talk <https://www.youtube.com/watch?v=CyElHdaqkjo>

### III. Istruzioni

1. Leggete questa intervista dell'Huffington Post con la psicologa e autrice Madeline Levine sull'importanza di insegnare i valori ai vostri figli, la pressione dei coetanei tra i genitori e la necessità di abbandonare le decisioni per i vostri figli basate sulle vostre insicurezze.  
[https://www.huffpost.com/ingresso/insegnante-i-vostri-figli-bambini-bene-madeline-levine-intervista\\_n\\_1765313?guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAAE0qN7qYKbBBFRdYtrG\\_Qf1BCdxXPPh3VWBUUYT\\_21gh83GqM\\_8vT69sb6qQQ2iocK90IPnr5S0YvdrnTnQg5NStJW-VeDdUZHNTa3WVHaPnkf9zqP5CvsG8DtjyhSdsOxvZguRwhuBndjEDHVUHPZ0pbjr7-YVzKD70dlqtlGria&guccounter=2](https://www.huffpost.com/ingresso/insegnante-i-vostri-figli-bambini-bene-madeline-levine-intervista_n_1765313?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAAE0qN7qYKbBBFRdYtrG_Qf1BCdxXPPh3VWBUUYT_21gh83GqM_8vT69sb6qQQ2iocK90IPnr5S0YvdrnTnQg5NStJW-VeDdUZHNTa3WVHaPnkf9zqP5CvsG8DtjyhSdsOxvZguRwhuBndjEDHVUHPZ0pbjr7-YVzKD70dlqtlGria&guccounter=2)
2. Dopo aver letto l'articolo, iniziate a scrivere un post sul blog su qualsiasi argomento che abbia avuto una risonanza con voi in relazione ai valori e alla genitorialità basata sui valori
3. Guardate il Ted Talk How to raise successful kids -- without over-parenting by Julie Lythcott-Haims <https://youtu.be/CyElHdaqkjo> e continuate a scrivere la vostra voce sul blog, comprese le idee emerse durante la visione del video.
4. Finisci la tua iscrizione al blog rispondendo alle seguenti domande
  - Come si definisce il conflitto?
  - Qual è la vostra tipica risposta al conflitto?
  - Qual è la tua più grande forza quando hai a che fare con i conflitti?

- Se poteste cambiare una cosa sul modo di gestire i conflitti, quale sarebbe? Perché?
- Qual è l'esito più importante del conflitto?

Potete fornire risposte generali o fare riferimento a qualsiasi vostro pensiero dopo aver letto l'articolo o guardato il video

5. Pubblica il link al tuo blog nel forum di discussione qui sotto e sentiti libero di commentare le voci degli altri
6. Spunta la casella sottostante se hai condiviso la tua voce nel forum di discussione.

#### IV. Valutazione

Alla fine dell'attività, i partecipanti avranno una comprensione più profonda di come i valori influiscono sull'educazione dei loro figli e perché sono più importanti dei voti e di altri fattori esterni; avranno anche una visione d'insieme dei conflitti che possono derivare da una genitorialità basata sui valori e dei modi di affrontarli.

#### V. Riferimenti

Levine, M. (2012). *Insegnate bene ai vostri figli*. Harper, New York

Mogel, W. (2008) *La benedizione di un ginocchio scuoiato*. Scribacchino

Lythcott-Haims, J. (2016) *Crescere e adulti*. Griffin

Bisnow, M. (2016) *Crescita e imprenditorialità*. Nuove pubblicazioni

Robinson, K., Aronica, L. (2018) *Tu, tuo figlio e la scuola*. Libri sui pinguini

#### VI. Ulteriori letture

[https://www.wendymogel.com/books/excerpt/the\\_blessing\\_of\\_a\\_skinned\\_knee](https://www.wendymogel.com/books/excerpt/the_blessing_of_a_skinned_knee)

[https://preview.aer.io/Teach\\_Your\\_Children\\_Well-ODQ1Mjg=?social=1&retail=1&emailcap=0](https://preview.aer.io/Teach_Your_Children_Well-ODQ1Mjg=?social=1&retail=1&emailcap=0)

<https://www.penguinrandomhouse.ca/books/315396/you-your-child-and-school-by-sir-ken-robinson-phd-and-lou-aronica/9780143108849/excerpt>

<https://us.macmillan.com/excerpt?isbn=9781627791779>

## ○ ATTIVITÀ N11- QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE DELL'ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA (A)

### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) OBIETTIVO:** Questa attività online è destinata ai partecipanti per valutare la propria alfabetizzazione finanziaria utilizzando un questionario di base. Facendo questa attività, i partecipanti avranno una comprensione più profonda delle proprie competenze e identificheranno le aree di miglioramento.
- (B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale seguita da condivisione di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA:** 10 minuti

### II. Materiale/risorse

Questionario reperibile negli allegati - Attività n11 Questionario di alfabetizzazione finanziaria" disponibile

Sito web dei genitori

### III. Istruzioni

Leggete le seguenti domande e scegliete l'unica risposta giusta.

### IV. Valutazione

Il breve quiz online genererà i risultati e mostrerà le aree in cui ci possono essere aree di incertezza e la necessità di ulteriori letture e riflessioni.

### V. Riferimenti

<https://www.oecd.org/financial/education/oecd-infe-2020-international-survey-of-adult-financial-literacy.pdf>

<https://gflec.org/initiatives/sp-global-finlit-survey/>

<https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/OECD-INFE-International-Survey-of-Adult-Financial-Literacy-Competencies.pdf>

### VI. Ulteriori letture

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

Questo sito web dispone di una vasta gamma di materiale, non da ultimo una suite di sette quaderni di lavoro che trattano le seguenti aree:

- 1: *Introduzione all'alfabetizzazione finanziaria*
- 2: *Budget e organizzazione delle finanze*
- 3: *Trappole finanziarie e atteggiamenti nei confronti del denaro*
- 4: *Capire l'assicurazione*
- 5: *Strategia di risparmio*
- 6: *Capire il credito e il debito*

## 7: Risparmiare per il futuro

<https://www.ngpf.org>

La Next Generation Personal Finance Academy ha un'ampia raccolta di brevi video accessibili attraverso il sito NGPF, vedi i link di Youtube qui sotto:

Interesse composto - uno dei concetti più potenti della finanza

<https://www.youtube.com/watch?v=wf91rEGw88Q>

Dovrei comprarlo?

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

Il costo nascosto dell'iscrizione a una palestra

<https://edpuzzle.com/media/5e90c820e1cdcd3f128b1677>

Strategie decisionali

[https://www.youtube.com/watch?v=pPlhAm\\_WGbQ](https://www.youtube.com/watch?v=pPlhAm_WGbQ)

Il costo reale dell'acqua in bottiglia

<https://edpuzzle.com/media/5e90af837fcacf3f19b2658d>

## ○ ATTIVITÀ N12 - AUMENTARE L'ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA

### Attività n12.1: Caso di studio

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Questa attività online è stata progettata per aumentare il livello di alfabetizzazione finanziaria dei partecipanti attraverso un'unica attività pratica. Dopo aver svolto l'attività i partecipanti possono aspettarsi di essere in grado di redigere un bilancio familiare in modo (più) responsabile.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale seguita da condivisione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

#### II. Materiale/risorse

- Il caso di studio di Marie-Elise si trova nell'allegato 12

#### III. Istruzioni

1. Esaminate la lista delle spese di Marie-Elise e dividetele in due gruppi: essenziali e non essenziali.
2. Tentativo di rispondere alle domande 2 e 3. In questo modo, è in grado di identificare i modi per spostare gli oggetti dall'elenco essenziale all'elenco non essenziale?
3. Potete individuare ulteriori categorie di spese non coperte da questo elenco o che potrebbero essere aggiunte all'elenco in futuro?

4. Condividi le tue risposte con i tuoi coetanei o con un genitore, preferibilmente attraverso il blog che hai creato per questo corso

#### IV. Valutazione

Non ci sono risposte giuste o sbagliate, lo scopo è quello di provocare una riflessione sulle implicazioni di particolari impegni finanziari, sulle possibilità di flessibilità nel tempo, mentre a breve termine, ad esempio, elementi come l'affitto, il mutuo o i contratti di prestito sono fissi, ma possono essere modificati a lungo termine a seconda dei singoli giudizi di valore e delle priorità.

Come per altre attività dell'unità, si ritiene che l'uso del blog faciliterà l'interazione, la discussione e il sostegno reciproco, poiché i partecipanti affronteranno diverse sfide e questioni sollevate in tutta l'unità.

#### Riferimenti

Scarica il libretto

"Budget e organizzazione delle finanze".

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

#### V. Ulteriori letture

Video YouTube "Devo comprare questo?"

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

### ○ ATTIVITÀ N12.2 - COME VEDIAMO L'ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA ALLA FINE DEL MODULO

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Lo scopo dell'attività è quello di avere un momento di auto-riflessione sull'alfabetizzazione finanziaria e sull'apprendimento che avviene quando si fa questo modulo.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale seguita da condivisione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 15 minuti

#### II. Materiale/risorse

- Le domande si trovano nelle istruzioni qui sotto
- Blog dei partecipanti
- Forum di discussione

#### III. Istruzioni

Pensate alle precedenti attività legate all'alfabetizzazione finanziaria e scrivete una breve auto-riflessione nel vostro blog rispondendo a una o più delle seguenti domande:

- Ha imparato qualcosa di nuovo sulla sua alfabetizzazione finanziaria?
- Cosa è stato sorprendente o illuminante quando si pensa agli argomenti finanziari?
- C'era qualcosa di scomodo?
- Cambierete in qualche modo le vostre pratiche finanziarie dopo aver svolto queste attività?

Condividi il tuo blog nel forum di discussione e commenta i contributi degli altri.

#### IV. Valutazione

Al termine dell'attività, i partecipanti avranno una comprensione più profonda dell'importanza dell'alfabetizzazione finanziaria nell'educazione dei propri figli. A seconda di particolari valori etici, alcuni genitori potrebbero cercare di esplorare il ruolo e i limiti dell'approccio transazionale allo scambio e alle prospettive alternative di valore al di là di una misura pecuniaria.

#### V. Riferimenti

N/A

#### VI. Ulteriori letture

<https://themoneymammals.com/why-is-financial-literacy-important-and-what-every-parent-needs-to-know-about-it-hint-starting-early-matters>

## 4. Allegati (Risorse per le attività)

### Attività n1 Dispensa o riferimento per la presentazione

#### **Genitorialità, dinamiche familiari e mentalità imprenditoriale**

Il modulo introduce la ricerca e la pratica sulla genitorialità moderna, basandosi sulle esigenze del nostro mondo in rapido cambiamento che richiede un cambiamento importante nell'educazione dei nostri figli per il successo futuro non solo a scuola, ma anche a casa.

Con questo modulo i genitori svilupperanno le loro competenze nelle seguenti aree del quadro di riferimento imprenditoriale:

- Imparare attraverso l'esperienza
- Pensiero etico e sostenibile
- Conoscenze e competenze finanziarie di base.

All'inizio del proprio percorso verso la formazione di un genitore più consapevole della necessità di crescere figli intraprendenti, è necessario concentrarsi prima di tutto sulla genitorialità in generale. Ci sono due ragioni principali per questo. Da un lato, negli ultimi decenni le opportunità naturali di imparare a fare il genitore e le opportunità di riflettere sul proprio futuro atteggiamento genitoriale sono diminuite con l'affermarsi delle famiglie nucleari. Nei secoli passati avete più o meno cresciuto alcuni figli in famiglia, sotto la supervisione delle generazioni più anziane. Il plurale è importante in questo caso, poiché la maggior parte delle persone ha iniziato il proprio percorso di genitorialità avendo più di un esempio da cui scegliere o da cui scegliere. È nata così l'esigenza di libri e corsi sulla genitorialità. Dal momento che diventare genitori si sta trasformando in un'attività di apprendimento per adulti piuttosto che imparare facendo fin dalla prima infanzia, l'apprendimento delle basi teoriche, la comprensione delle prove della ricerca e il passaggio alla pratica in seguito si è dimostrato un buon approccio.

Avendo di solito un solo esempio di genitorialità, è diventato anche più difficile per tutti i genitori attuare un regime di genitorialità diverso da quello dei propri genitori. Mentre quasi tutti i giovani vogliono diventare genitori diversi dai propri, la ricerca mostra chiaramente che è necessario un enorme sforzo per renderlo effettivamente una realtà. La grande quantità di input, spesso contrastanti, disponibili su internet e la crescente pressione dei pari sui social media rende questo compito ancora più difficile. Questo corso, e il modulo per i genitori al suo interno, permette di avere l'auto-riflessione necessaria per resistere alle pressioni di gruppo e rispondere alle esigenze del singolo bambino.

Come detto prima, viviamo anche noi in un periodo in cui il cambiamento è più rapido che mai, quindi avere l'opportunità di scegliere consapevolmente le vie della genitorialità ci aiuta anche a crescere i nostri figli in modi che li rendono più a prova di futuro, avendo una capacità di resistenza in caso di cambiamento o anche di crisi. La ricerca mostra che la generazione attuale dei genitori è stata per lo più cresciuta da genitori che sono stati in una certa misura iperprotettivi, affrontando un cambiamento sempre più rapido e sperimentando già la successiva insicurezza. La base teorica del

nostro corso vuole dimostrare che tornare alle pratiche di genitorialità dei nostri genitori, crescere i figli permettendo loro di assumersi dei rischi e fidarsi di loro è il modello più riuscito finora.

Poiché il corso riguarda l'educazione dei figli imprenditoriali, uno dei primi temi su cui molti penserebbero è l'alfabetizzazione finanziaria, FL. FL, naturalmente, è un campo importante, ma abbiamo scoperto che non è una competenza fondamentale su cui la genitorialità dovrebbe concentrarsi. Tuttavia, abbiamo incluso in questo modulo delle attività per rendere voi genitori più consapevoli dell'argomento all'inizio, in modo che possiate concentrarvi su alcune altre competenze, fondamentali per la vostra genitorialità in seguito.

Va sottolineato, oltre all'acquisizione di un determinato livello di competenza per la FL, che la FL contribuisce anche allo sviluppo di tutte le altre competenze del progetto e fornisce inoltre un mezzo pronto per misurare il progresso di un discente, sia individualmente che olisticamente.

Ci sono molti fattori diversi in gioco, ma il principale di questi, certamente in Europa, sarebbe la contrazione dei sistemi di sostegno pubblici e privati, lo spostamento dei profili demografici, compreso l'invecchiamento della popolazione, e gli sviluppi ad ampio raggio del mercato finanziario. L'effetto cumulativo di questi cambiamenti per i singoli individui è che i rischi e i costi di decisioni sbagliate possono essere sproporzionatamente elevati<sup>1</sup>. Nel 2005 la prima raccomandazione dell'OCSE sui principi e le buone pratiche per l'educazione e la consapevolezza finanziaria ha osservato che "l'educazione finanziaria dovrebbe iniziare a scuola". Le persone dovrebbero essere istruite sulle questioni finanziarie il più presto possibile nella loro vita".<sup>2</sup>

Dal punto di vista del benessere sociale si può apprezzare che il costo della scarsa alfabetizzazione finanziaria può essere molto alto. Le sfide che si presentano di fronte a una gamma di prodotti finanziari includono: la capacità di interpretare i rispettivi termini e condizioni che vengono offerti e quindi di prendere decisioni informate. "I consumatori che non riescono a comprendere il concetto di capitalizzazione degli interessi spendono di più per le spese di transazione, accumulano debiti più ingenti, e incorrono in tassi di interesse più elevati sui prestiti".<sup>3</sup> Solo su una base macroeconomica, i vantaggi per i cittadini di uno Stato di essere sia finanziariamente informati che capaci sono evidenti per motivi di efficienza. Per un individuo l'impatto è probabilmente di importanza cruciale e avrà conseguenze a vita. Comportandosi in modo razionale, ottenendo termini e condizioni più vantaggiose, i consumatori hanno maggiori probabilità di risparmiare e di tentare di effettuare investimenti prudenti. Guardando ancora più avanti, le ricerche dimostrano che gli individui con buone capacità finanziarie sono più bravi a pianificare la carriera e a risparmiare per la pensione.<sup>4</sup>

Il contenuto esatto e l'approccio all'alfabetizzazione finanziaria variano da un paese all'altro, ma l'alfabetizzazione finanziaria di solito comprende una o più delle seguenti categorie.

La capacità di capire:

- La natura e il ruolo del denaro per sostenere il commercio e lo scambio commerciale.

---

<sup>1</sup> OCSE (2013), PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Matematica, Lettura, Scienza, Problem Solving e Alfabetizzazione finanziaria

<sup>2</sup> Educazione finanziaria per i giovani e nelle scuole: OCSE/INFE Policy Guidance, sfide e casi di studio

<sup>3</sup> Lusardi e Tufano, 2015

<sup>4</sup> Behrman et al., 2012; Lusardi e Mitchell, 2014

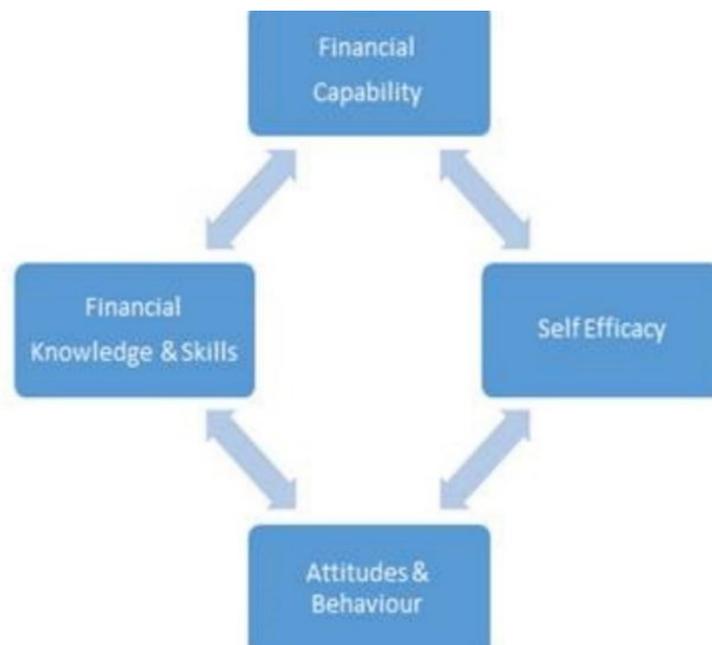
- La natura e la pianificazione all'interno di qualsiasi processo decisionale e l'importante ruolo della gestione di un budget come mezzo per trasformare le idee in azione.
- Una gamma dei diversi tipi di rischio e di ricompensa associati alle decisioni di commercio e di investimento.

L'approccio del progetto alla FL è stato informato dalla definizione sviluppata dalla Rete Internazionale di Educazione Finanziaria (INFE) dell'OCSE. Che l'ha descritta come:

*"Una combinazione di consapevolezza, conoscenza, abilità, attitudini e comportamento necessari per prendere decisioni finanziarie solide e, in ultima analisi, per raggiungere il benessere finanziario individuale".*<sup>5</sup>

(OECD/INFE 2012)

Da questo punto di vista si può apprezzare il fatto che FL descrive molto di più di semplici competenze matematiche o di una conoscenza dei diversi prodotti finanziari. Secondo l'opinione di esperti internazionali, l'alfabetizzazione finanziaria è molto più complessa. Essenzialmente ci sono tre dimensioni della capacità finanziaria, come illustrato di seguito.



(Fonte: OCSE)

Ai fini di questa unità, tuttavia, l'attenzione si limita principalmente alle conoscenze e alle competenze finanziarie. Il motivo è pragmatico, preso alla luce del tempo limitato e delle risorse disponibili all'interno della formazione faccia a faccia. L'enfasi data non suggerisce che l'auto-efficacia individuale o gli atteggiamenti e i comportamenti, in relazione al processo decisionale finanziario, non siano importanti di per sé, per cui la piattaforma online conterrà una vasta guida, letture suggerite e attività a sostegno dello studio e della riflessione individuale auto-diretta.

<sup>5</sup> I membri dell'OCSE/INFE hanno convenuto che i termini utilizzati per descrivere questo concetto (tra cui in particolare l'alfabetizzazione finanziaria e la capacità finanziaria, ma anche la cultura finanziaria e l'intuizione finanziaria) potrebbero essere utilizzati in modo relativamente intercambiabile

Nel contesto del feedback, è forse utile rivedere la definizione del progetto per l'educazione all'imprenditorialità, EE:

*"L'imprenditorialità è quando si agisce in base alle opportunità e alle idee e le si trasforma in valore per gli altri. Il valore che si crea può essere finanziario, culturale o sociale".*

Quando si considera questa definizione per l'EE una domanda chiave è: come si descrive, e tanto meno si misura, il valore stesso? Chiaramente nello sviluppare, perfezionare e valutare il potenziale o i risultati di un'idea o di un'iniziativa, c'è la necessità di una qualche misura di riferimento. Gli indicatori finanziari offrono una metrica generalmente compresa e accettata per la maggior parte delle attività, in particolare in termini di sostenibilità. In questo contesto si possono utilizzare le competenze matematiche elementari, con risultati facilmente identificabili che fungono da indicatore di performance oggettivo per gli studenti in qualsiasi fase della loro vita.

Tuttavia, la riflessione sul senso più ampio e profondo del valore della parola porta a chiedersi quale prospettiva i genitori potrebbero voler instillare nei loro giovani studenti. Ad esempio, tutte le relazioni devono essere esclusivamente transazionali? Nel cercare di rispondere a questa domanda, si può apprezzare il fatto che, spiegando ai giovani discenti che le prestazioni e lo scambio reciproco possono applicarsi sia in contesti sociali che culturali, è anche coerente con la seconda competenza affrontata in questa unità - Pensiero etico e sostenibile.

In relazione ai valori personali, sociali e culturali, i giovani studenti, man mano che maturano e si sviluppano, avranno bisogno di avere tali conversazioni con i loro genitori, specialmente quelle che i genitori ritengono importanti per loro. Come per una serie di altre questioni (ad esempio le relazioni sociali e interpersonali), alcuni genitori, per quanto fortemente aderiscano a particolari punti di vista morali ed etici, possono, attraverso l'inibizione personale, non avere la capacità o la sicurezza di impegnarsi in un dialogo significativo e bidirezionale con i discenti. Pertanto, pur riconoscendo il pericolo di ricorrere allo stereotipo, si ritiene essenziale sostenere e preparare i genitori a impegnarsi in questi problemi con i loro giovani studenti. Ne consegue che il progetto di formazione dei genitori dovrebbe garantire che i genitori stessi abbiano discusso e si siano scambiati argomenti impegnativi. Il vantaggio aggiunto è che attraverso discussioni con altri, che possono avere prospettive altrettanto valide, ma diverse, anche fino al punto di un certo disagio personale, servirà come esperienza di apprendimento positiva e rafforzerà la coesione del gruppo durante l'intero programma di formazione. Il punto fondamentale è che, quando un argomento o una questione è considerata problematica o difficile per i genitori in quanto adulti maturi, allora il caso maggiore è quello di affrontarla quando si contempla la discussione intergenerazionale. Questioni come i valori, possono essere espresse in molti modi diversi, ma qualunque sia il percorso intrapreso, la vita futura di tutti i discenti includerà inevitabilmente diverse sfide:

- un cittadino,
- un datore di lavoro / dipendente
- consumatore o
- una combinazione di tutti e tre i precedenti.

In definitiva, da qualsiasi di queste prospettive, la necessità di risorse finanziarie, le relative decisioni in termini di assegnazione, e qualsiasi ritorno desiderato o realizzato, devono essere in qualche misura applicabili.

Attività n2 Risorsa 2.1 Carte da gioco di ruolo

<p>Il vostro bambino vuole dormire da un amico di cui non conoscete i genitori</p>	<p>Il vostro bambino vuole saltare la scuola per un giorno dicendo che è troppo stanco, ma non malato</p>
<p>Vostro figlio ha rotto un vaso molto costoso a casa</p>	<p>Il vostro bambino si annoia durante la visita di un museo e vuole uscire, promettendovi che vi aspetterà fuori</p>
<p>Il vostro bambino porta a casa un brutto voto, anche se sapete che ha studiato duramente per il test che è stato valutato</p>	<p>Siete convocati a scuola da un insegnante perché sospettano che vostro figlio abbia rotto una finestra</p>

## Attività n2 Risorsa 2.2 Questionario di stile genitoriale

Valutate la frequenza con cui vi impegnate nelle diverse pratiche genitoriali, elencate di seguito. I punteggi vanno da "Mai" a "Sempre" su una scala a 5 punti. Alla fine di ogni sezione, sommate i punteggi e divideteli per il numero di domande in quella sezione. Il punteggio calcolato è il vostro punteggio totale per quella categoria. Il punteggio più alto indica il tuo stile genitoriale preferito.

### Stile genitoriale autorevole

1. Sono sensibile ai sentimenti e ai bisogni di mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

2. Prendo in considerazione i desideri di mio figlio prima di chiedergli di fare qualcosa:

Mai123456Mai123456Sempre

3. Spiego a mio figlio come mi sento riguardo al suo comportamento buono o cattivo:

Mai123456Mai123456Sempre

4. Incoraggio mio figlio a parlare dei suoi sentimenti e dei suoi problemi:

Mai123456Mai123456Sempre

5. Incoraggio mio figlio a "dire quello che pensa" liberamente, anche se non è d'accordo con me:

Mai123456Mai123456Sempre

6. Spiego le ragioni delle mie aspettative:

Mai123456Mai123456Sempre

7. Io fornisco conforto e comprensione quando mio figlio è turbato:

Mai123456Mai123456Sempre

8. Mi complimento con mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

9. Considero le preferenze di mio figlio quando faccio progetti per la famiglia (ad esempio, i fine settimana fuori casa e le vacanze):

Mai123456Mai123456Sempre

10. Rispetto l'opinione di mio figlio e lo incoraggio ad esprimerla:

Mai123456Mai123456Sempre

11. Tratto mio figlio come un membro della famiglia alla pari:

Mai123456Mai123456Sempre

12. Fornisco a mio figlio le ragioni delle aspettative che ho nei suoi confronti:

Mai123456Mai123456Sempre

13. Ho momenti caldi e intimi con mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

Punteggio: Punteggio totale ..... / 13 = ..... ..

### **Stile genitoriale autoritario**

1. Quando mio figlio mi chiede perché deve fare qualcosa gli rispondo che è perché l'ho detto io, sono il tuo genitore, o perché è quello che voglio:

Mai123456Mai123456Sempre

2. Punisco mio figlio togliendogli dei privilegi (ad esempio, la TV, i giochi, le visite agli amici):

Mai123456Mai123456Sempre

3. Urlo quando disapprovo il comportamento di mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

4. Esploso di rabbia nei confronti di mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

5. Sculaccio mio figlio quando non mi piace quello che fa o dice:

Mai123456Mai123456Sempre

6. Uso le critiche per far migliorare il comportamento di mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

7. Uso le minacce come una forma di punizione con poca o nessuna giustificazione:

Mai123456Mai123456Sempre

8. Punisco il mio bambino trattenendo le espressioni emotive (per esempio baci e coccole):

Mai123456Mai123456Sempre

9. Critico apertamente mio figlio quando il suo comportamento non soddisfa le mie aspettative:

Mai123456Mai123456Sempre

10. Mi trovo a lottare per cercare di cambiare il modo in cui mio figlio pensa o sente le cose:

Mai123456Mai123456Sempre

11. Sento il bisogno di far notare i problemi comportamentali passati di mio figlio per assicurarmi che non li faccia più:

Mai123456Mai123456Sempre

12. Ricordo a mio figlio che sono il suo genitore:

Mai123456Mai123456Sempre

13. Ricordo a mio figlio tutte le cose che faccio e che ho fatto per lui:

Mai123456Mai123456Sempre

Punteggio:Punteggio totale ..... / 13 = ..... ..

### **Stile genitoriale permissivo**

1. Trovo difficile disciplinare mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

2. Mi arrendo a mio figlio quando provoca confusione per qualcosa:

Mai123456Mai123456Sempre

3. Io vizio il mio bambino:

Mai123456Mai123456Sempre

4. Ignoro il cattivo comportamento di mio figlio:

Mai123456Mai123456Sempre

Punteggio:Punteggio totale ..... / 4 = ..... ..

Stili genitoriali: Sulle righe sottostanti, è possibile registrare l'ordine di rango dei vostri stili di genitori preferiti:

1)Punteggio:

2)Punteggio:

3)Punteggio:

Basato su: Robinson, C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). Autorevole, autoritario e pratiche genitoriali permissive: Sviluppo di una nuova misura. *Rapporti psicologici*, 77, 819-830

## Attività n6 - Atteggiamenti nei confronti del denaro e della finanza

VAI IN VACANZA	ACQUISTARE MOBILI PER UN IMMOBILE NON AMMOBILIATO
PAGARE LE TASSE UNIVERSITARIE PRIVATE	ACQUISTA UN'AUTO
INDEBITAMENTO A BREVE TERMINE PER LE SPESE QUOTIDIANE	COMPRARE LUSSI PER APPARTAMENTI AMMOBILIATI
ACQUISTARE L'ULTIMO GADGET, AD ESEMPIO UN TABLET O UN TELEFONO	AVVIARE LA VOSTRA ATTIVITÀ O ESPANDERE IL VOSTRO BUSINESS

### Attività alternativa

#### Atteggiamento nei confronti delle situazioni

TELEFONO CELLULARE	IMPARARE A GUIDARE	ACQUISTA UN'AUTO	ANDARE ALL'UNIVERSITÀ
AVVIARE UN'ATTIVITÀ	SPOSATI	VAI IN VACANZA	VIAGGIO
CAMBIARE LAVORO/CARRIERA	PAGARE IL DEBITO ESISTENTE	PRESTITI PER MIGLIORIE ALLA CASA	AVERE UN BAMBINO
FUORI CASA	OTTENERE UNA CARTA DI CREDITO / CARTA DEL NEGOZIO	AIUTARE ALTRE FAMIGLIE MEMBRI FINANZIARIAMENTE	CAMBIO CARRIERA
STUDIO DI NUOVO!	COSTRUIRE UNA CASA	ASSISTENZA MEDICA	

Facendo riferimento alla linea temporale sottostante, indicare l'età che si ritiene sia rilevante e importante per le decisioni di cui sopra.

Cronologia				
18 -20	20 – 30	30 - 40	40 - 50	50 – 60

### Attività n7 - Il gioco dei fagioli

Questo gioco, adattato da 20 Bean Salary, vi aiuterà a scoprire ciò che è più importante per voi per spendere soldi e come le vostre esperienze e i vostri valori personali influenzano le vostre decisioni di gestione del denaro.

Rounds 1 & 2 È necessario spendere i fagioli nei gruppi di stelle.

Il costo di ogni attività si riflette sul numero di fagioli necessari.

  
**Housing with Utilities**



live with relatives sharing cost of utilities (no phone)

share an apartment or house with others, including basic utilities (no phone)

rent place of your own, including basic utilities (no phone)

  
**Insurance**



**Auto**

Liability coverage only

Complete coverage

**Health and Disability**

No coverage **No Cost**

Fringe benefits of job

Basic health coverage

Individual health & disability coverage

**Renters**

Property and liability coverage

**Communications**

No phone  **No cost**

Phone with limited long distance calls

Phone with many long distance calls

Cell phone 

High-speed Internet

**Gifts**

Make your own  

Purchase cards or small gifts occasionally

Purchase frequent gifts for family and friends

  
**Savings**



Change in piggy bank **No cost**

Five percent of income

Ten percent of income

Invest for retirement

Contribution to charities and religious groups

  
**Furnishings**



Borrow from relatives or friends **No cost**

Rent furniture or live in furnished apartment

Buy at a garage sale or thrift shop

Buy new furniture

## Domande di discussione del primo round

Spiegate come avete speso le vostre 20 entrate in fagioli.

Prendetevi un momento per pensare ai vostri valori intorno al denaro. Poi, guardate le prime tre o quattro categorie in cui spendete la maggior parte dei vostri

Pensate a come avete scelto di rimuovere i 7 fagioli.

4. Quali compromessi hai dovuto fare?

## Domande per il secondo round di discussione



## Attività n8 - Il giardiniere e il falegname

### Quiz Giardiniere vs. Falegname

- I genitori falegnami...
  - i. sanno esattamente cosa vogliono che i loro figli diventino
  - ii. controllare tutte le attività dei loro figli
  - iii. entrambi**
  - iv. nessuna delle precedenti
- Giardiniere genitori...
  - i. sanno esattamente cosa vogliono che i loro figli diventino
  - ii. controllare tutte le attività dei loro figli
  - iii. entrambi
  - iv. nessuna delle precedenti**
- Se diventi genitore giardiniere
  - i. Il vostro bambino amerà il giardinaggio
  - ii. Il vostro bambino sarà più resistente**
  - iii. Il vostro bambino sarà più bravo a leggere
  - iv. Il vostro bambino realizzerà i vostri sogni
- Negli ultimi anni
  - i. Essere un genitore falegname è diventato la norma
  - ii. Essere un genitore giardiniere è diventato la norma
  - iii. I genitori allevavano i loro figli come i loro stessi genitori
- In circostanze in rapido mutamento
  - i. I bambini cresciuti da genitori giardinieri saranno più resistenti alle intemperie**
  - ii. Essere cresciuti in modo libero renderà la vita più difficile in seguito
  - iii. Le aspettative esterne ti fanno diventare un genitore falegname.

## Attività n11 - Questionario di alfabetizzazione finanziaria

1. Se investite 100 euro ad un tasso d'interesse del 10%, quanto avrete sul vostro conto dopo cinque anni?
  - (a) € 500.5
  - (b) €161**
  - (c) € 550
  - (d) €150
  
2. L'interesse composto è
  - a) interessi che si estinguono alla fine del periodo di deposito o di prestito
  - b) interesse aggiunto ad un capitale, in modo che l'interesse aggiunto guadagni anche interessi da quel momento in poi**
  - c) interesse che raddoppia
  - d) interessi che vengono pagati dal governo
  
3. Le persone che non capiscono la differenza tra le persone che di \_\_\_\_\_ solito si trovano ad affrontare problemi finanziari.
  - a) Tasse e assicurazioni
  - b) Bisogni e desideri**
  - c) Acquisto e affitto
  - d) Vitto e alloggio
  
4. Uno dei problemi principali nell'uso delle carte di credito è che le persone
  - (a) Perderli molto.
  - (b) Comprare cose che non possono permettersi.**
  - (c) Bisogna pagare per usarli.
  - (d) Dimentica di usarli.
  
5. Supponiamo che tu abbia dei soldi. E' più sicuro:
  - (a) investire il vostro denaro in un'unica attività o in un unico investimento
  - (b) investite il vostro denaro in più attività o investimenti**
  - (c) non so
  
6. Supponiamo che nei prossimi 10 anni i prezzi delle cose che si comprano raddoppino. Se anche il vostro reddito raddoppia, sarete in grado di
  - (a) comprare meno di quanto si possa comprare oggi,
  - (b) lo stesso che si può comprare oggi,**
  - (c) più di quanto si possa comprare oggi?
  - (d) non so
  
7. Supponiamo che tu abbia bisogno di prendere in prestito 100 euro. Qual è l'importo più basso da restituire: 105 € o 100 € più il tre per cento?
  - (a) €105
  - b) 100 euro più il tre per cento?**

- c) non sanno
8. Supponiamo che mettiate del denaro in banca per due anni e che la banca accetti di aggiungere il 15% all'anno sul vostro conto.
- (a) **la banca aggiungerà più denaro sul vostro conto il secondo anno rispetto al primo anno,**
  - (b) aggiungerà la stessa somma di denaro in entrambi gli anni?
  - (c) aggiungerà meno soldi sul vostro conto il secondo anno rispetto al primo anno
  - d) non so
9. Supponiamo di avere 100 € in un conto di risparmio e che la banca aggiunga il 10% all'anno sul conto. Quanti soldi avreste nel conto dopo cinque anni se non aveste prelevato denaro dal conto?
- (a) **più di 150 euro**
  - b) esattamente 150 euro
  - c) inferiore a 150 dollari
  - (d) non so

## Attività n12 - Lista delle spese di Marie- Elise

Marie-Elise ha 25 anni e vive da sola in una casa con due camere da letto

Guadagna uno stipendio mensile lavorando a tempo pieno.

La sua tipica spesa mensile comprende:

Affitto per la sua casa

Tassa comunale

Gas e elettricità

Sigarette

Vestiti firmati da designer

Cibo

Carburante per la sua auto, soprattutto per andare al lavoro e tornare

Caffè, pub e club

Risparmio per le vacanze all'estero

Spese per scoperti bancari

1. Marie-Elise spende troppo ogni mese ed è preoccupata che i suoi debiti aumentino in modo significativo.
2. Suggestisci quattro cambiamenti che Marie-Elise potrebbe apportare alla sua spesa essenziale per contribuire a migliorare la sua situazione finanziaria.
3. Suggestisci quattro cambiamenti che Marie-Elise potrebbe apportare alla sua spesa non essenziale per contribuire a migliorare la sua situazione finanziaria.
4. Spiegare in che modo i miglioramenti della situazione finanziaria di Marie-Elise andrebbero a beneficio immediato e della sua pianificazione finanziaria a lungo termine.

## 5. 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_educational\\_resources#:~:text=Aperto%20sorgenti%20educativi%20\(OER\)%20sono%20sono%20, bene%20come%20per%20sorgenti%20di%20ricerca.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Aperto%20sorgenti%20educativi%20(OER)%20sono%20sono%20, bene%20come%20per%20sorgenti%20di%20ricerca.)) per aiutare i genitori a coltivare il loro apprendimento

### **1 PERCHÉ I GENITORI INTRAPRENDENTI HANNO FIGLI INTRAPRENDENTI?**

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

Scrivi qui:

(A) se si tratta di una lettura, un video, ecc.

(B) obiettivi dell'attività e delle competenze affrontate

Si tratta di una ricerca sull'impatto intergenerazionale dell'essere imprenditori

#### II. Perché questa risorsa è utile?

Se applicabile, specificare qui ciò che è necessario per svolgere l'attività, altrimenti scrivere semplicemente "Nessuno".

È utile per coloro che sono più interessati alla scienza che sta dietro ai genitori come educatori imprenditoriali

#### III. Durata

Si tratta di una lettura di 1 ora

#### IV. Link web e riferimenti

Se possibile, includere suggerimenti per andare alla piattaforma e link diretto alla piattaforma

<http://ftp.iza.org/dp6740.pdf>

### **2 I GENITORI: EDUCATORI PRIMARI, ASSISTENTI, GUARDIANI, GUARDIANI DI PORTINERIA, IMPACCHETTATORI**

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

Scrivi qui:

(A) se si tratta di una lettura, un video, ecc.

(B) obiettivi dell'attività e delle competenze affrontate

Un articolo di ricerca incentrato sull'impegno dei genitori nell'apprendimento e nella scolarizzazione dei bambini

#### II. Perché questa risorsa è utile?

Se applicabile, specificare qui ciò che è necessario per svolgere l'attività, altrimenti scrivere semplicemente "Nessuno".

Sta facendo il collegamento tra l'essere genitori a casa e l'essere educati a scuola, i due ambienti fondamentali per la maggior parte dei bambini

#### III. Durata Si tratta di una lettura di 1 ora

#### IV. Link web e riferimenti

*Se possibile, includere suggerimenti per andare alla piattaforma e link diretto alla piattaforma*

[https://www.researchgate.net/publication/343719761\\_PARENTS\\_PRIMARY\\_EDUCATORS\\_CAREGIVERS\\_GATEKEEPERS\\_SCAFFOLDERS](https://www.researchgate.net/publication/343719761_PARENTS_PRIMARY_EDUCATORS_CAREGIVERS_GATEKEEPERS_SCAFFOLDERS)

### 3. ATTIVITÀ BASATA SU CASI O SCENARI

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

*Scrivi qui:*

*(A) se si tratta di una lettura, un video, ecc.*

*(B) obiettivi dell'attività e delle competenze affrontate*

Questo è uno scenario breve con alcune domande che chiedono al genitore di considerare e annotare. Dopo un breve intervallo di tempo il genitore potrebbe guardare il segmento di videoclip che è stato preso da un notiziario che vi porta attraverso i problemi.

L'attività è un'attività troppo familiare per coinvolgere anche i familiari nella discussione dello scenario. Anche se tratte da un canale di notizie americano, la maggior parte delle emittenti offre notizie / riviste o programmi in stile consumer, per cui potrebbe essere possibile alzare queste, piuttosto che reinventare la ruota. La competenza affrontata è ovviamente l'alfabetizzazione finanziaria e le relative risultati dell'apprendimento:

- essere in grado di prendere decisioni e scelte informate sulle finanze personali
- essere in grado di identificare e affrontare problemi o problemi con fiducia

Fred vuole comprare un'auto più nuova per sostituire quella vecchia, che ha dieci anni. Potrebbe vendere la sua auto privatamente per 2500 sterline. Ha visto un'auto più nuova che gli piace in un garage locale.

Suggerisci due cose che Fred dovrebbe fare prima di iniziare a discutere l'acquisto dell'auto con il garage

Suggerisci quattro cose che Fred dovrebbe fare quando negozia, in modo da ottenere il miglior affare per l'auto?

**(vedi lista di controllo sul video di ABC news)**

#### II. Perché questa risorsa è utile?

*Se applicabile, specificare qui ciò che è necessario per svolgere l'attività, altrimenti scrivere semplicemente "Nessuno".*

Si tratta di un'esperienza di vita reale fin troppo familiare e che potrebbe essere discussa in famiglia.

#### III. Durata

Lo scenario e il video potrebbero essere coperti entro 15 minuti, naturalmente, se discussi a casa con la famiglia ci sarebbero ampie possibilità di aprirlo per ampliare la discussione.

#### IV. Link web e riferimenti

*Se possibile, includere suggerimenti per andare alla piattaforma e link diretto alla piattaforma*

Vedi link web

Consigliare Fred cortesemente ABC News

<https://www.youtube.com/watch?v=UpEsmEaJcJo&feature=youtu.be> 4 minuti.

Nuovo v. Acquisto di auto vecchie

<https://www.youtube.com/watch?v=HaSHU7AKMjo>



**ParENTrepreneurs**

# **Modulo n°2**

# **Individuare le opportunità di essere imprenditoriali**

**Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla  
parENTrepreneurship**

**Partner leader: Materahub**

**Numero di progetto: 2019-1-NL01-KA204-060263**

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Versione#	Data	Preparato da	Motivo
1	08/07/2020	Materahub	Modello per la generazione dei contenuti dei moduli
2	15/07/2020	Materahub	
3	03/08/2020	Materahub	
4	23/09/2020	Bantani	Seconda bozza
5	26/10/2020	Bantani	bozza finale
6	3/12/2020	Bantani	Finale V1
7	15/12/2020	Bantani	V2 finale
8	07/01/2021	Bantani	Revisione finale del contenuto e del layout

## Storia delle versioni

Autore: Gabriella Antezza, Materahub

## Indice

1.	Introduzione	4
2.	2. Vantaggi e opportunità	5
3.	3. Piano del modulo	7
3.1	Piano delle attività del modulo	9
3.2	Piano di attività faccia a faccia	12
	▪ Attività n1. Presentazione del Modulo 2 ai Partecipanti	12
	▪ Attività n2. Modi di vedere	14
	▪ Attività n3. Opportunity Dreams - usare le credenze, i bisogni, i desideri e i desideri per generare opportunità	17
	▪ Attività n4. Mentalità di Serendipity	20
	▪ Attività n5. Capovolgere i negativi ai positivi - linguaggio affermativo	21
	▪ Attività n6. Pensiero esagonale - utilizzare carte artefatte per giocare e strutturare il proprio pensiero e le proprie idee	22
	▪ Attività n7. Fare di più con meno	24
3.3	Piani di attività online/autogestite	26
	▪ Attività n8 - Neuroscienze per bambini	26
	▪ Attività n9 - Modi di vedere - mostra fotografica	26
	▪ Attività n10 :So di poterlo fare - storia	27
	▪ Attività n11 :Serendipity	28
	▪ Attività n12 :Riformare le esperienze come opportunità	28
	▪ Attività n13 :Colpi positivi - linguaggio positivo per l'apprendimento	29
	▪ Attività n14: Dare una buona occhiata in giro - analisi delle opportunità a 360 gradi	29
4.	Allegati	31
	Attività n1.1 Introduzione al Modulo 2	31
	Attività n1.2 - Riflessione sulle opportunità	32
	Attività n2.1 - Illusioni ottiche	33
	Attività n3.1 - Sogni e credenze	34
	Attività n3.2 - Bisogni e desideri	35
	Attività n3.3 - Costruire sogni in collaborazione - Speranze e desideri	37
	Attività n4.1 - Serendipity Mindset	38
	Attività n4.2 - Creare opportunità attraverso l'innovazione	39
	Attività n5 - Capovolgere i negativi in positivi	40
	Attività n6 - Pensiero esagonale	42
	Attività n7 - Fare di più con meno	43
5.	5. Apprendimento esteso: piano delle risorse	44

RISORSA 1	44
RISORSA 2	44
6. Riferimenti	45

## 1. Introduzione

Usate la vostra immaginazione e le vostre capacità per identificare le opportunità di creare valore

Congratulazioni per aver approfittato di questa opportunità per sviluppare la vostra capacità di individuare le opportunità di creare valore. Questa competenza è la sala macchine dell'innovazione e degli approcci di problem solving. Qui ci occupiamo dell'arte del possibile e di cosa possiamo fare per creare valore con e per noi stessi e per gli altri. Buon divertimento!

Individuare le opportunità è la competenza che mette lo scopo nelle idee. Identificare un'opportunità per creare valore è il primo passo per trasformare le idee in valore reale. Individuare le opportunità è un modo di vedere le cose come possibilità e questo inizia con il riconoscimento, la comprensione o, addirittura, l'invenzione di ciò che potrebbe essere possibile.

L'immaginazione è la madre dell'apprendimento, della creatività e dell'invenzione. I bambini sono naturalmente/innamorati programmati per imparare attraverso il gioco fantasioso, le prove, l'empatia, l'esplorazione e la scoperta.

Il mondo sta cambiando così rapidamente; è volatile, incerto, complesso e ambiguo. Tutti noi abbiamo bisogno di immaginare e creare modi per sopravvivere e prosperare. Dovremo risolvere problemi che la gente potrebbe non aver mai affrontato prima. Il ritmo del cambiamento sta aumentando. La tecnologia si sta sviluppando così rapidamente che è impossibile immaginare quali servizi e strumenti potrebbero essere inventati. Le sfide del futuro richiedono a tutti noi di cercare soluzioni a problemi senza precedenti e modi per rendere la vita sostenibile con risultati migliori per tutti. Sviluppare la vostra competenza per individuare meglio le opportunità vi permetterà di vedere quale valore è necessario dove, e da chi, e cosa potete fare per aiutare.

L'apprendimento in questo modulo svilupperà anche la vostra capacità di testare le idee e le opportunità! Le idee sono l'ossigeno della creatività, dello scopo e dell'innovazione, ma dobbiamo essere in grado di capire quali idee creano valore o hanno un potenziale, e quali idee erano solo divertenti da avere al momento.

Che ne siamo consapevoli o meno, tendiamo a pensare per la maggior parte del tempo. Come facciamo a sapere quando abbiamo un'idea, invece di limitarci a pensare? Nei libri di storia, c'è un momento di "lampadina", o saltiamo dal bagno urlando "Eureka! Nella vita reale, dobbiamo imparare a identificare, valutare e realizzare le nostre idee, oppure no, con buone ragioni e comprensione. Dobbiamo imparare a giocare con le nostre idee, a strutturarle e a metterle alla prova, per poter agire su quelle migliori in modo efficace.

Attraverso le attività di questo modulo svilupperete e metterete in pratica il pensiero critico. Quando parliamo di pensiero critico non intendiamo solo cercare di individuare i punti negativi di un'idea o di una proposta, come in "ha criticato il mio vestito perché non le piaceva". Pensare in modo critico significa impiegare una serie di capacità di pensiero come l'analisi e la valutazione.

Pensare in modo critico per analizzare e valutare le nostre idee e opportunità ci aiuta a capire meglio noi stessi, la nostra motivazione e i nostri obiettivi e questa comprensione porta a una maggiore fiducia. Analizzare e valutare criticamente le nostre idee ci aiuta a individuare gli aspetti più preziosi e utili di un'idea per applicarle o realizzarle nella nostra vita. In questo modo possiamo apportare miglioramenti, promuovendo risultati migliori per noi stessi e per gli altri.

## 2. Vantaggi e opportunità

Questo modulo aiuterà voi e la vostra famiglia a pensare alle cose in modo diverso e a immaginare nuove possibilità per creare nuove opportunità. Ogni strategia/gioco o attività suggerita è descritta in termini ampi e generali. Siete invitati e incoraggiati ad adattarle e a sperimentarle. Invitate i vostri amici e le vostre famiglie a suggerire modi in cui potete adattarvi e praticare attività nella vostra vita quotidiana, nelle vostre case e nelle vostre comunità. Trovare modi nuovi e divertenti per adattare i compiti è un ottimo punto di partenza per individuare le opportunità. Imparerete modi in cui possiamo registrare, rappresentare, condividere e testare le nostre idee. Esploreremo strategie per capire quali idee sono buone, quali idee hanno un potenziale e quali idee possono essere trasformate in opportunità per creare valore per gli altri. La generazione di idee può essere molto eccitante e ricca di potenzialità, ma le idee devono essere domate e sfruttate per esserci utili. Questo è il modulo che vi aiuterà a sfruttare, catturare e presentare le vostre idee. Trovare modi nuovi e divertenti per valutare le vostre idee vi aiuterà ad affilarle, affinare e perfezionarle, aiutandovi a raccogliere il potenziale delle vostre idee per creare valore e massimizzare le opportunità.

Le attività "modi di vedere" promuovono l'alfabetizzazione visiva e forniscono strategie per aiutarci a notare e superare i filtri cerebrali e i punti ciechi. I filtri cerebrali e i punti ciechi diventano abitudini, che possono impedirvi di vedere tutto ciò che c'è da vedere. Le attività suggerite forniscono esempi di modi in cui possiamo guardarci intorno in modo diverso con una mente più aperta. Per mantenere la nostra mente aperta, per notare di più e guardare le cose in modo diverso, sarà necessario fare pratica. Una mente aperta e l'alfabetizzazione visiva sono abitudini sviluppate attraverso la pratica. Le attività fornite possono essere completate da soli o con altri in molti luoghi diversi. Per sostenere e sviluppare la vostra pratica, cercate il modo in cui potete registrare ciò che vedete nel tempo o nel luogo. Potete rivedere questa registrazione per rivedere il vostro sviluppo o identificare più facilmente i cambiamenti e le tendenze nel tempo o nel luogo. Chissà quali informazioni e opportunità utili scoprirai!

Le attività "sognanti" definiscono una serie di approcci che si possono utilizzare sia da soli, sia con la famiglia e gli amici, per creare possibilità e opportunità cambiando il nostro modo di pensare. Questo argomento illustra il potere limitante delle credenze e l'importanza di poter immaginare possibilità per affrontare/sopportare ciò che a volte si ritiene impossibile. L'immaginazione si sviluppa attraverso le attività di apprendimento, poiché i partecipanti sono invitati ad analizzare le proprie esigenze utilizzando la tassonomia di Maslow. Questo apprendimento fornisce una base per

sviluppare l'empatia e la cura per gli altri nell'anticipare i loro bisogni e nell'immaginare e condividere i modi in cui fornire aiuto. Questo apprendimento può essere ulteriormente sviluppato ogni volta che usiamo la nostra comprensione dei bisogni che tutti noi abbiamo, per immaginare modi in cui possiamo creare valore per aiutare gli altri.

La soluzione dei problemi può essere spesso inquadrata, o pensata, in modo negativo, come un problema. In questo argomento, ci sono attività per aiutarvi a sviluppare e condividere tecniche per promuovere una "mentalità da serendipità". Le attività vi aiuteranno a rielaborare positivamente i problemi e le questioni in modo che possano diventare delle opportunità. Inoltre, l'uso di affermazioni e di un linguaggio positivo e orientato all'azione favorisce una migliore pianificazione e motivazione all'azione.

Le attività "fare di più con meno" dimostrano il potenziale di creare valore con pochissime e ordinarie risorse, in modo divertente, giocoso, divertente. Queste attività sviluppano la capacità di generare potenziale e opportunità da quasi tutto, compresa la spazzatura. C'è un famoso detto nel Regno Unito "il letame di un uomo è l'ottone di un altro uomo". C'è un po' di magia nella "nuova vita dal vecchio", guardando ciò che di solito scartiamo come rifiuti vegetali che si rigenerano in una nuova vita.

Sogna in grande! Create una playlist motivazionale di brani che vi facciano sentire positivi ed entusiasti di sognare un futuro migliore. Ascoltatela mentre imparate!

L'attività di pensiero esagonale, assumendo diverse prospettive e ponendo diverse domande, ci permette di esaminare realmente il nostro pensiero e di scomporlo ed estenderlo. Che cos'è un'idea? In che modo è diversa dal pensare? Il tentativo di definire "idea" è più interessante se completato in gruppo con l'opportunità di discutere opinioni ed esperienze. Il punto focale è come possiamo giocare con le idee per trovare un significato, una possibilità o uno scopo. È importante che il gioco sia aperto, auto-diretto ed esplorativo per scoprire nuove combinazioni e contraddizioni. L'uso di carte esagonali artefatti dà forma a singole idee e ci permette di manipolarle più facilmente in termini concreti. Combinazioni e strutture interessanti offrono l'opportunità di considerare opportunità, scopo, chiarezza e comunicazione.

Le attività rivelano come le idee vengono create, esplorate e sviluppate. Le attività sviluppano la comprensione dell'innovazione e di come porre le domande giuste può aggiungere significato a un'idea per testarla e perfezionarla.

Una dimensione critica delle idee di prova è la capacità di differenziare il vero dal falso. Le attività e le risorse di estensione illustrano la differenza tra fatto e opinione e aiuteranno voi e i vostri figli a testare le vostre idee per la credibilità e svilupperanno le capacità di valutazione delle fonti digitali. Se riuscite a concepirlo, e a crederci, potete riuscirci!

### 3. Piano del modulo

<b>Modulo n° 2</b>	Individuare le opportunità di essere imprenditoriali
<b>Tipo di attività</b>	F2F - Online/auto-diretto
<b>Durata (in minuti)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 180 minuti f2f più 180 minuti online</li> </ul>
<b>Obiettivi generali</b>	Questo modulo è stato progettato per promuovere l'apprendimento personale per i genitori, i genitori che imparano con i loro figli e i genitori che imparano con altri genitori per promuovere l'apprendimento con i loro figli. Il modulo presenta attività, strumenti e strategie per sviluppare la competenza nell'uso dell'immaginazione e delle abilità per identificare le opportunità di creare valore per gli altri. L'apprendimento sviluppa la comprensione di come analizzare criticamente idee e questioni.
<b>Competenze affrontate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opportunità di avvistamento</li> <li>• Valorizzare le idee</li> </ul>
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	<p>Alla fine di questo modulo l'allievo lo farà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• capire come il nostro cervello filtra le informazioni secondo i nostri interessi e la nostra attenzione e praticare tecniche per superare filtri e punti ciechi che possono limitare il nostro senso di possibilità e opportunità</li> <li>• sviluppare l'uso di approcci fantasiosi per aumentare la nostra percezione di ciò che è possibile</li> <li>• sviluppare una mentalità più positiva e aperta per rendere più facile l'individuazione di opportunità per esplorare diversi approcci alla riformulazione di un problema/problema/miglioramento come opportunità per aggiungere valore.</li> <li>• capire l'impatto delle nostre scelte linguistiche e come inquadrare il linguaggio in modo più positivo per aumentare la motivazione e l'immaginazione</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• esplorare strategie per registrare e strutturare le idee per costruire nuove e interessanti connessioni e combinazioni</li> <li>• utilizzare domande e prospettive diverse per ampliare il pensiero e strutturare l'analisi</li> <li>• dimostrare il valore che può essere creato da oggetti di uso quotidiano o anche da spazzatura</li> </ul>
<i>Metodi</i>	<p>Le attività faccia a faccia includono l'apprendimento collaborativo, l'apprendimento attraverso il fare e la riflessione. Mentre le attività sono vissute dai genitori, è nell'ottica di sviluppare e sperimentare le idee, con gli altri genitori e i loro figli, per costruirle e adattare per sviluppare ulteriormente l'apprendimento.</p> <p>Le attività di apprendimento online sono progettate per estendere e arricchire l'apprendimento offerto attraverso esperienze e attività faccia a faccia.</p>
<i>Contenuto</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- introduzione al workshop - opportunità: riflessione e definizione</li> <li>- Modi di vedere - usare i nostri sensi per vedere le cose in modo diverso</li> <li>- Sogni di opportunità: usare le credenze, i bisogni, i desideri e i desideri per generare opportunità</li> <li>- Mentalità di Serendipity - usare un atteggiamento positivo per creare/alimentare la positività</li> <li>- Capovolgere i negativi ai positivi - usare il linguaggio affermativo per costruire la positività</li> <li>- Pensiero esagonale - usare le carte per registrare, giocare e strutturare il pensiero e le idee</li> <li>- Fare di più con meno - usare l'ordinario/scartato per creare possibilità/funzioni</li> </ul>

(A)

(B)

(C)

(D)

(E)

(F)

(G)

(H)

(I)

(J)

### 3.1 PIANO DELLE ATTIVITÀ DEL MODULO

<i>Titolo attività</i>	<i>Durata</i>	<i>F2F o online</i>	<i>Risorse e materiali</i>
<b>1. Presentazione del Modulo 2 ai partecipanti</b> Obiettivo: fornire un'introduzione al modulo e all'argomento	10 minuti	Solo F2F	<b>Attività 1.1</b> (a) rompighiaccio: nome del gioco
	15 min.	F2F <i>Nota: Questa attività può essere adattata online</i>	<b>Attività 1.2 Opportunità</b> Riflessione individuale sull'esperienza e comprensione delle opportunità e discussione di gruppo. Risorse: Punti, post-it, penne, uno spazio espositivo/condivisione, Laptop, proiettore
<b>2. 2. Modi di vedere - usare i nostri sensi per vedere le cose in modo diverso</b> Obiettivo - utilizzare tecniche diverse per vedere le cose in modo nuovo, capire come il nostro cervello filtra le informazioni secondo i nostri interessi e la nostra attenzione e praticare tecniche per superare filtri e punti ciechi che possono limitare il nostro senso di possibilità e opportunità.	10 minuti	F2F	<b>Attività 2.1 Illusioni ottiche</b> Attività - Usare le illusioni ottiche per condividere diverse prospettive F2f - stampare le risorse e svolgere attività in coppia o in piccoli gruppi
	10 minuti	F2F	<b>Attività 2.2 Filtri - una sfida da notare</b> Attività - Estrarre una moneta di basso valore dalla memoria Risorse: selezione di monete di basso valore su carta a matita
	10 minuti	F2F	<b>Attività 2.3 Alfabeto nota gioco</b> Attività - trovare qualcosa nell'aula di formazione a partire da ogni lettera dell'alfabeto Risorse: carta a penna
<b>3. Opportunity Dreams - usare le credenze, i bisogni, i desideri e i desideri per generare opportunità</b> Obiettivo - sviluppare l'uso di approcci fantasiosi per aumentare la nostra percezione di ciò che è possibile	10 minuti	F2F	<b>Attività 3.1 - Sogni e credenze - impossibile possibile</b> leggi la storia F2F - stampa il volantino 3.1 Sogni e credenze
	15 minuti		<b>Attività 3.2 Bisogni e desideri come opportunità</b> Attività - analizzare e rivedere i bisogni e i desideri attraverso l'autovalutazione e la valutazione di gruppo Risorse: Volantino 3.2 Esigenze e desideri
	15 minuti		<b>Attività 3.3 Storia di costruzione di sogni in collaborazione - speranze e desideri</b> Attività: discussione di gruppo

			Risorse: Volantino 3.3 Speranze e desideri
<b>4. Serendipity Mindset - usare un atteggiamento positivo per creare positività</b>  Obiettivo - sviluppare una mentalità più positiva e aperta per rendere più facile l'individuazione di opportunità per esplorare diversi approcci alla riformulazione di un problema/problema/miglioramento come opportunità per aggiungere valore.	10 minuti	F2F	<b>Attività 4.1 - Articolo sulla mentalità di Serendipity</b> <a href="#">La "mentalità della serendipità": come fare la propria fortuna   Vita e stile di vita</a> ', F2f - stampare le risorse e svolgere attività in coppia o in piccoli gruppi
	20 minuti	F2F	<b>Attività 4.2 - Domande sull'innovazione</b> <a href="http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X llqj7SUK">http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X llqj7SUK</a> F2f - stampare le risorse e svolgere attività in coppia o in piccoli gruppi
<b>5. Capovolgere i negativi ai positivi - usare il linguaggio affermativo per costruire la positività</b>  Obiettivo - capire l'impatto delle nostre scelte linguistiche e come inquadrare il linguaggio in modo più positivo per aumentare la motivazione e l'immaginazione	20 minuti	F2F	<b>Attività 5 -Utilizzare il linguaggio affermativo per costruire la positività</b> parlare di sé e di atteggiamento, scrivere affermazioni per creare un effetto positivo <a href="#">Affermazioni quotidiane positive: C'è la scienza dietro?</a> F2f - stampare le risorse e svolgere attività in coppia o in piccoli gruppi
<b>6. Pensiero esagonale - usare carte artefatte per giocare e strutturare il vostro pensiero e le vostre idee</b>  Obiettivo - esplorare strategie per registrare e strutturare le idee per costruire nuove e interessanti connessioni e combinazioni	20 minuti	F2F	<b>Attività 6 - Pensiero esagonale</b> Attività - scomporre e registrare aspetti di un'idea per creare valore per gli altri, registrare questioni e aspetti su carte esagonali, costruire nuovi modi di pensare per creare opportunità con combinazioni interessanti.  <a href="#">Come creare modelli di pensiero esagonali digitali</a>  <a href="#">Usare il 'Pensiero esagonale' per approfondire le conversazioni in aula</a>  F2f - stampare le risorse e svolgere attività in coppia o in piccoli gruppi
<b>7. Fare di più con meno - usare l'ordinario/scartato per creare possibilità/funzioni</b>  Obiettivo - dimostrare il valore che può essere creato da oggetti di uso quotidiano o anche dalla spazzatura	15 minuti	F2F	<b>Attività 7 Fare di più con meno</b> Identificare idee per creare valore per far crescere le piante e per creare divertimento e giochi Attività - nuova vita dal vecchio, giocattoli e giochi, compostaggio <a href="#">Sapevate che si possono coltivare verdure da scarti?</a> F2f - stampare e distribuire risorse e condurre attività in coppia o in piccoli gruppi

<b>8. Neuroscienze per bambini</b>	20 minuti	Online/ sé diretto	<b>Attività 8 - Divertimento ottico</b> <a href="#">Neuroscienze per bambini - Vision Exp.</a>
<b>9. Vedere di più e in modo diverso - mostra fotografica</b>	45 minuti	Online/ sé diretto	<b>Attività 9 - Fotografia di preposizione padlet per fotocamere digitali</b>
<b>10. So di poterlo fare - storia</b>	30 minuti	Online/ sé diretto	<b>Attività 10 :Storia</b>  <a href="#">Questo testo è stato adattato dal testo originale intitolato The Little Engine That Could ByWatty Piper</a>
<b>11. Serendipity</b>	10 minuti	Online/ sé diretto	<b>Attività 11 :Serendipity</b>  <a href="#">Ogni giorno Serendipity   Paul Hannam   TEDxUniversityofBrighton</a>
<b>12. Esperienze di rielaborazione come opportunità</b>	20 minuti	Online/ sé diretto	<b>Attività 12: Esperienze di rielaborazione come opportunità</b> <a href="#">10 modi per rielaborare i problemi... anzi, le sfide</a>
<b>13. Colpi positivi - linguaggio positivo per l'apprendimento</b>	25 minuti	Online/ sé diretto	<b>Attività 13 :Linguaggio positivo per l'apprendimento</b>  Post it note penne internet <a href="#">Affermazioni</a>
<b>14. Dare una buona occhiata in giro - Analisi delle opportunità a 360 gradi</b>	30 minuti	Online/ sé diretto	<b>Attività 14: analisi delle opportunità a 360 gradi</b> <a href="#">foglio di pensiero critico</a>

## 3.2 PIANO DI ATTIVITÀ FACCIA A FACCIA

### ■ Attività n1. Presentazione del Modulo 2 ai Partecipanti

#### Attività n1.1: Rompighiaccio

##### I. Tipo di attività e descrizione

(A)OBIETTIVO: Il rompighiaccio è una breve attività che mira a far sentire i partecipanti più a proprio agio con gli altri partecipanti e con gli allenatori.

(B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività

(C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo

(D)TEMPO DI DURATA: 10 minuti

##### II. Materiale/risorse necessarie

- Allegato - Attività n1.1 - Tabella 1 - Introduzione al Modulo 2

##### III. Istruzioni

Date il benvenuto al gruppo. Chiedete ai partecipanti di sedersi sulle loro sedie, o di stare in piedi, in cerchio: in cerchio tutto il gruppo si presenta e qualcosa che gli piace, a turno, come segue: Mi chiamo Jane e mi piace il cioccolato.

Il prossimo partecipante ripete la precedente introduzione e la propria: Si chiama Jane e le piace il cioccolato. Mi chiamo Alex e mi piace nuotare.

Il prossimo partecipante continua a costruire sul contributo del partecipante precedente: Si chiama Jane e le piace il cioccolato. Il suo nome è Alex e gli piace nuotare. Io mi chiamo Theo e mi piacciono i film dell'orrore.

E così il gruppo continua fino a quando tutti hanno partecipato. Alla fine dell'attività, tutti conoscono i nomi degli altri e qualcosa l'uno dell'altro.

Incoraggiamo anche il formatore a partecipare all'attività.

#### IV. Riferimenti

Come adattare i rompighiaccio per i diversi gruppi.

[Presenta i membri del tuo gruppo con idee rompighiaccio](#)

#### V. Alternative

25 attività rompighiaccio: <https://www.signupgenius.com/groups/group-icebreakers.cfm>

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono imparare a conoscersi e sentirsi a proprio agio a parlare della loro vita personale e professionale con gli altri del gruppo.

### Attività n1.2: Riflessione sulle opportunità

#### I. Tipo di attività e descrizione

(A) OBIETTIVO: Riflettere sulla comprensione personale e sulle esperienze di opportunità, i partecipanti si sentono più a loro agio con gli altri partecipanti e con i formatori.

(B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività

(C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo

(D) TEMPO DI DURATA: 15 minuti

#### II. Materiale/risorse necessarie

- Penne
- Tab. 1 "Riflessione sulle opportunità" - Tabella 1 "Riflessione sulle opportunità".
- Lavagna a fogli mobili e penne

#### III. Istruzioni

Chiedere ai partecipanti di completare le prime tre domande da soli.

Creare un'intera definizione di gruppo

Confrontare con la definizione del dizionario (definizione del dizionario) un tempo o un insieme di circostanze che rende possibile fare qualcosa)

Definizione di visualizzazione su lavagna a fogli mobili con testo grande

#### IV. Riferimenti

[www.collinsdictionary.com](http://www.collinsdictionary.com)

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono riflettere sulle domande per identificare le opportunità personali e creare una definizione condivisa di opportunità

### ■ Attività n2. Modi di vedere



#### ATTIVITÀ n2.1 Illusioni ottiche

##### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) OBIETTIVO: Capire come vediamo le cose in modi diversi
- B) TIPO DI ATTIVITÀ: attività F2F
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA: 10 minuti

##### II. Materiale/risorse necessarie

- Prospetto informativo che si trova in 4. Allegati - Attività n2.1 - Tabella 1 - Illusioni ottiche

##### III. Istruzioni

2. Distribuire l'opuscolo 2.1.

Chiedete ai partecipanti cosa vedono in ciascuna delle immagini e di confrontare i loro risultati con un partner o un piccolo gruppo.

Sceneggiatura: *Il cervello è uno strumento di elaborazione molto potente, ma che ha dei difetti davvero interessanti. A volte possiamo guardare dritto verso qualcosa e non vederlo.*

#### IV. Riferimenti

[Come funzionano le illusioni ottiche?](#)

V. Alternative [www.optics4kids.org](http://www.optics4kids.org)

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono utilizzare diverse tecniche per vedere le cose in modo nuovo.

## 2.2. ATTIVITÀ 2.2: Una sfida da notare

### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) OBIETTIVO: capire come il nostro cervello filtra le informazioni secondo i nostri interessi e la nostra attenzione.
- (B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA: 10 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie matite, carta, selezione di monete di basso valore

### III. Istruzioni

Distribuite matite e carta e chiedete ai partecipanti di disegnare a memoria le due facce di una moneta di basso valore. Una volta terminati gli schizzi, chiedere ai partecipanti di confrontare i risultati con un partner. Distribuire monete di basso valore per il confronto. Chiedete ai partecipanti cosa li ha sorpresi dei loro risultati. Utilizzare la spiegazione presentata nel copione sottostante.

*Sceneggiatura: I nostri sensi ricevono il mondo che ci circonda come una fiorente e ronzante sinfonia di odori, viste, suoni e sensazioni. Per aiutarci ad elaborare queste informazioni, a dar loro un senso e a non farci sopraffare, i nostri cervelli filtrano ciò che pensiamo ci sarà utile, ciò che ci interessa o che è d'accordo con ciò in cui crediamo. Pensate a un momento in cui avete deciso di visitare un luogo, o di acquistare una certa auto, e, all'improvviso, cominciate a notare cose che sono rilevanti per quell'idea o quell'argomento. Le persone che vivono vicino a strade trafficate, aeroporti o binari ferroviari riconosceranno quanto poco notano questi rumori dopo un certo tempo, rispetto alle loro prime impressioni del disturbo.*

*Molti algoritmi dei social media hanno funzioni di filtraggio simili, mostrandoci più pubblicità, memi e articoli, basati su ciò a cui dedichiamo più tempo. Se guardiamo molte immagini di gatti, l'algoritmo ci mostrerà più immagini di gatti.*

*Testate i vostri filtri - la prossima volta che siete in giro, fate il conto di quanti furgoni bianchi ci sono. Di solito li filtriamo e non li notiamo perché ci sono tantissimi furgoni bianchi ovunque. Quando siamo giovani, tendiamo a ignorare la fresca bellezza dei nostri volti a favore dell'ossessione per la minuscola macchia rossa, che crediamo ci renda brutti.*

*Siamo molto bravi a non prestare attenzione alle cose, di cui non pensiamo di aver bisogno o che non apprezziamo molto. Potete anche provare questa attività con qualsiasi oggetto molto familiare - telefono cellulare, televisione, desktop del PC, cruscotto dell'auto. Se completate questa attività come famiglia, trasformatela in un gioco che assegna punti per ogni caratteristica dell'oggetto che è stato incluso.*

### IV. Riferimenti

#### [Perché smettiamo di notare il mondo che ci circonda](#)

### V. Alternative

Potete provare l'attività con qualsiasi oggetto molto familiare - telefono cellulare/chiavi del banco/automobile

### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono praticare tecniche per superare filtri e punti ciechi che possono limitare il loro senso di possibilità e opportunità

## ATTIVITÀ n2.3: Alfabeto che nota il gioco

### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) OBIETTIVO: Capire come vediamo le cose diverse e queste cose in modi diversi
- (B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA: 10 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- carta e penna

### III. Istruzioni

Su un pezzo di carta chiedere ai partecipanti di scrivere l'alfabeto in un elenco. A coppie chiedete loro di trovare qualcosa nell'aula di formazione che inizia con ogni lettera. La coppia che riesce a identificare qualcosa che inizia con ogni lettera dell'alfabeto nel minor tempo possibile è la vincitrice.

*Sceneggiatura: Creare e giocare a questo gioco con amici o familiari per identificare un elemento nella stanza per ogni lettera iniziale dell'alfabeto. Impostare un limite di tempo per generare un po' di eccitazione. È improbabile che riuscirete a identificare oggetti concreti per ogni lettera e il gioco diventa quindi un'opportunità per pensare ai sentimenti e ai valori e alle relazioni all'interno della stanza per completare la sfida. Usate queste attività con amici e familiari per esercitarvi e dimostrare modi di vedere più di quanto siamo abituati a vedere. Essere in grado di vedere di più e di guardare le cose in più e in modi diversi aumenterà la nostra capacità di individuare le opportunità.*

*Dopo aver completato questo modulo sarete più consapevoli della funzione di filtraggio del vostro cervello e di come notare i vostri filtri personali al lavoro. Giocate con questo apprendimento con la famiglia e gli amici. Raccogliete illusioni ottiche e cose che vi sorprenderanno come nuove e fresche. Continuate a cercare modi per aprire la vostra mente a nuovi modi di vedere, o vedere cose familiari in modi nuovi, con occhi nuovi. Continuate a provare nuove prospettive.*

### IV. Riferimenti

<https://psmag.com/social-justice/did-you-see-the-gorilla>

### V. Alternative

Questo gioco può essere sviluppato e giocato ovunque. Provatelo in luoghi diversi, o verbalmente con i partecipanti che si alternano a turno per suggerire gli elementi per ogni lettera.

### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono praticare tecniche per superare filtri e punti ciechi che possono limitare il loro senso di possibilità e opportunità e capire che è importante per il loro bambino usare la sua immaginazione.

## ■ Attività n3. Opportunity Dreams - usare le credenze, i bisogni, i desideri e i desideri per generare opportunità

### ATTIVITÀ n3.1: Sogni e credenze - impossibile possibile

#### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) OBIETTIVO: condividere esempi di situazioni in cui le credenze sono limitate e creano possibilità
- (B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA: 10 minuti

#### II. Materiale/risorse necessarie

- Volantino trovato in 4. Allegati - Attività n3.1 - Tabella 1 - Sogni e credenze

#### III. Istruzioni

3. Distribuire l'opuscolo 3.1. Condividere la storia con i partecipanti. Chiedete ai partecipanti di condividere con il gruppo esempi di quando non credevano che qualcosa fosse possibile e poi si è passati a realizzarla. Chiedete ai partecipanti di identificare un fattore che li ha aiutati a realizzarlo.

#### IV. Riferimenti

Martin Luther King's I have dream speech [Martin Luther King Jr Ho un sogno...](#)

I quattro minuti di Roger Bannister

[Archivio: Guarda Sir Roger Bannister correre il primo miglio sotto i quattro minuti del mondo](#)

[La leggenda di Cliff Young: Il 61enne contadino che ha vinto la gara più dura del mondo](#)

#### V. Alternative

Discutere con i partecipanti esempi di innovazioni per esplorare ed evidenziare il rapporto tra idee possibili e impossibili.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono usare approcci immaginativi per aumentare la percezione di ciò che è possibile e capire che è importante per il loro bambino usare la propria immaginazione.

I partecipanti possono trovare idee su come sostenere il proprio figlio per essere creativi nell'aiutare gli altri.

I partecipanti capiscono che è importante che il loro bambino sia in grado di identificare i bisogni e le sfide che lo circondano e di usare la loro immaginazione per trovare idee che lo aiutino a risolverli e incoraggiano il bambino a identificare i bisogni e le sfide che lo circondano a risolvere i problemi.

### ATTIVITÀ n3.2: Bisogni e desideri come opportunità

## I. Tipo di attività e descrizione

(A) OBIETTIVO: Analizzare e utilizzare il modello di gerarchia dei bisogni di Maslow come cornice per analizzare i bisogni e i desideri personali e i modi per soddisfarli e poi considerare come individualmente e come gruppo si possono soddisfare i bisogni degli altri.

(B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività

(C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo

(D) TEMPO DI DURATA: 15 minuti

## II. Materiale/risorse necessarie

- Volantini che si trovano in 4. Allegati - Attività n3.2 - Tabella 1 - Esigenze e desideri

## III. Istruzioni

Distribuire il volantino 3.2 ai partecipanti.

Chiedete loro di completare individualmente la Tabella 1 sull'opuscolo per identificare esempi concreti di cose che fanno per soddisfare i loro bisogni nella prima colonna e di cose che potrebbero fare per soddisfare i loro bisogni in modo più efficace. È una buona idea che i partecipanti condividano con gli altri del gruppo le cornici completate per condividere le idee di miglioramento quando soddisfano i propri bisogni. La condivisione di esempi e idee tra di loro illustra anche molto chiaramente come le persone stanno lavorando per soddisfare gli stessi bisogni.

### **Come posso aiutare le altre persone a soddisfare i loro bisogni?**

Usate la Tabella 2 per discutere in gruppo, cosa possono fare i partecipanti come individui per aiutare a soddisfare i bisogni degli altri e cosa possono fare come famiglia o gruppo. Completate il modello come parte di una discussione su cosa possono fare per aiutare a soddisfare i bisogni degli altri. Possono completare il modello da soli o in discussione con il gruppo. È interessante condividere le idee. Creare opportunità per condividere le proprie idee con gli altri. Esaminare le idee per verificarne la fattibilità? Quali idee possono essere trasformate in attività reali? Quali sono le idee che le persone sono interessate a perseguire? Quali sono i vantaggi e le sfide delle diverse idee?

Facilitare una riflessione di gruppo per discutere e rispondere alle seguenti domande:

-C'è qualcosa che mi ha sorpreso di questa attività?

-Ho incluso tutto ciò che non è un bisogno ma un desiderio?

-Se lavorate con gli altri, qualcosa vi ha sorpreso nelle differenze e nelle somiglianze tra le vostre risposte?

## IV. Riferimenti

[La gerarchia dei bisogni di Maslow](#)

[Economia per i bambini: bisogni e desideri](#)

[Economia per i bambini: Beni e servizi](#)

[La felicità è aiutare gli altri](#)

## V. Alternative

È possibile adattare questa attività selezionando solo uno o un piccolo numero di "bisogni" da considerare o un aspetto di un bisogno, ad esempio, il cibo o l'amicizia.

## VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti comprendono che è importante che il loro bambino usi la sua immaginazione per aiutare gli altri

I partecipanti possono trovare idee su come sostenere il loro bambino ad essere fantasioso nell'aiutare gli altri

I partecipanti comprendono che è importante che il loro bambino sia in grado di identificare i bisogni e le sfide che li circondano e di usare la loro immaginazione per trovare idee che li aiutino a risolverli  
I partecipanti incoraggiano i loro figli a identificare i bisogni e le sfide che li circondano e che possono aiutare a risolvere i problemi

## ATTIVITÀ n3.3: Costruire sogni in collaborazione - speranze e desideri

### I. Tipo di attività e descrizione

(A) OBIETTIVO: Sviluppare l'uso di approcci immaginativi per aumentare la percezione di ciò che è possibile e riconoscere la ricchezza e la diversità aggiunte dal contributo collaborativo

(B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività

(C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo

(D) TEMPO DI DURATA: 15 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- Volantino trovato in 4. Allegati - Attività n3.3 - Tabella 1 - Costruzione di sogni in collaborazione

### III. Istruzioni

Distribuire l'opuscolo 3.3. 3.3. Organizzare i partecipanti in gruppi di 4 o un intero gruppo (a seconda delle dimensioni del gruppo).

Terminate l'attività con una discussione di gruppo, invitando i partecipanti a rispondere alle seguenti domande: Cosa mi è piaciuto? Cosa non mi è piaciuto? Cosa ho imparato? Cosa c'è di prezioso in questa esperienza? Quali altri scenari posso/dovremmo sognare miglioramenti?

Girando intorno al cerchio, ogni partecipante deve aggiungere un dettaglio al sogno per costruire un'immagine o una visione condivisa per un posto migliore. Continuate ad invitare i dettagli intorno al cerchio fino a quando i partecipanti non avranno sviluppato un quadro completo e dettagliato del loro ideale. Se sono in un gruppo numeroso, limitare il numero di contributi che ogni persona può dare.

Utilizzate le domande qui sotto per strutturare la riflessione e la discussione:

Cosa mi è piaciuto?

Cosa non mi è piaciuto?

Cosa ho imparato?

Cosa c'è di prezioso in questa esperienza?  
Quali altri scenari posso/dovremmo sognare miglioramenti?

#### IV. Riferimenti

[Tori Press \(@revelatori\) - Foto e video Instagram](#)

[11 Motivi per cui dovrete sognare in grande](#)

#### V. Alternative

Per sviluppare ulteriormente questa attività potete invitare i partecipanti a rappresentare il loro mondo/città/paese/isola deserta ideale in una foto o in un fotomontaggio, come promemoria dell'attività e come richiamo per la definizione di obiettivi futuri.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono dimostrare come, e costruire modi in cui possono usare, le credenze, l'immaginazione e l'analisi dei bisogni per immaginare le opportunità di aiutare se stessi e gli altri.

### ■ Attività n4. Mentalità di Serendipity

#### Attività n4.1 Serendipity Mindset

##### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Sviluppare una mentalità più positiva e aperta per rendere più facile l'individuazione delle opportunità

esplorare diversi approcci alla riformulazione di un problema/problema/miglioramento come opportunità per aggiungere valore.

**B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2F

**C) TIPO DI ATTIVITÀ:** attività pratica unica

**(D) TEMPO DI DURATA:** 10 minuti

##### Materiale/risorse

- Dispensa che si trova in 4. Allegati - Attività n4.1 - Tabella 1 - Articolo "Serendipity Mindset".

##### 1. Istruzioni

Leggete l'articolo al gruppo e chiedete loro di annotare 5 lezioni di messaggi chiave nell'articolo - cosa hanno imparato sulla mentalità della serendipità?

#### IV. Riferimenti

[La "mentalità della serendipità": come fare la propria fortuna | Vita e stile di vita](#)

#### V. Alternative

Chiedete ai partecipanti di creare un memoriale o un poster con 5 messaggi chiave dell'articolo da esporre a casa.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono esplorare e mettere in pratica modi in cui possiamo usare le credenze, l'immaginazione e l'analisi dei bisogni per generare idee e immaginare opportunità e identificare 5 modi per sviluppare una mentalità di serendipità.

## **Attività n4.2 Creare opportunità attraverso l'innovazione**

### **I. Tipo di attività e descrizione**

- (A) OBIETTIVO: Usare le domande sull'innovazione per rielaborare un problema/problema/miglioramento, come un'opportunità per aggiungere valore.
- (B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA: 20 minuti

### **II. Materiale/risorse necessarie**

- Completato il volantino che si trova in 4. Allegati - Attività n4.2 - Tabella 1

### **III. Istruzioni**

Distribuire il volantino 4.2. Chiedete ai partecipanti di rivedere le idee che hanno avuto per aiutare gli altri in Handout 3.2. 4.3. In piccoli gruppi o coppie, chiedere ai partecipanti di scegliere le idee da analizzare e sviluppare ulteriormente utilizzando le domande sull'innovazione contenute nel volantino 4.2.

### **IV. Riferimenti**

[http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X\\_ISFdj7SUK](http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X_ISFdj7SUK)

[Bill O'Connor sul Genoma dell'innovazione Autodesk - Harvest Summit](#)

### **V. Alternative**

I partecipanti possono utilizzare le domande per analizzare e sviluppare ulteriormente un'idea o intraprendere ulteriori ricerche sull'argomento.

[Serendipità ispiratrice in aula](#)

[The Serendipity Mindset: l'arte e la scienza di creare fortuna | LSE Online Event](#) (London School of Economics)

Christian Busch rivela i segreti della forza nascosta che governa l'universo: la serendipità.

[#LSESerendipityMindset](#)

[Vere e proprie](#) TECNICHE DI INNOVAZIONE INNOVAZIONE INNOVAZIONE [VERA e SENZA TEMPO](#) DAL GENERE DELL'INNOVAZIONE AUTODESK PROGETTO BILL O'CONNOR

### **VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)**

I partecipanti possono esplorare diversi approcci alla riformulazione di un problema/problema/miglioramento come opportunità per aggiungere valore e per coltivare e sostenere una mentalità di serendipità. I partecipanti possono immaginare e identificare modi per

creare valore e risolvere i problemi in modi alternativi. I partecipanti e i loro figli possono aiutare gli altri identificando i bisogni degli altri e cercando di risolvere le loro sfide.

## ■ **Attività n5. Capovolgere i negativi ai positivi - linguaggio affermativo**

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** capire l'impatto delle nostre scelte linguistiche e come inquadrare il linguaggio in modo più positivo per aumentare la motivazione e l'immaginazione

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività pratica di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- Volantino trovato in 4.Allegati - Attività n5 - Tabella 1 "Capovolgere i negativi ai positivi".

### III. Istruzioni

Distribuire l'opuscolo 5.1 Script: **Auto-talk e atteggiamento** "*Noi siamo ciò che pensiamo. Con i nostri pensieri facciamo il nostro mondo*". Buddha

*Ciò che diciamo a noi stessi, e come lo diciamo, ha un grande impatto sul nostro credo e sul nostro atteggiamento. Pensate per un attimo che il vostro atteggiamento e la vostra percezione del mondo è come una bilancia, una bilancia attitudinale. Il nostro atteggiamento e la nostra prospettiva possono creare un filtro cerebrale, che ha un impatto sulla nostra capacità di riconoscere le opportunità e di sfruttarle al meglio.*

*Un lato della scala è l'atteggiamento positivo e dall'altro l'atteggiamento negativo. Immaginate che tutto ciò che dite a voi stessi sia un'unità di peso. Ogni volta che dici qualcosa di positivo o negativo, a quel lato della bilancia viene aggiunta un'unità di peso. Col tempo vedrete che ciò che diciamo a noi stessi si costruisce per creare il nostro atteggiamento. Il tuo parlare di te stesso è per lo più positivo o negativo? Come sarebbe la vostra bilancia?*

*In realtà, mettere le parole in un'idea crea una realtà. Possiamo letteralmente parlare a noi stessi in una maggiore fiducia e competenza con un linguaggio più positivo. L'uso di un linguaggio più positivo porta a un atteggiamento più positivo e a credenze più positive. Riesci a vedere dove sta andando a parare? Atteggiamenti e convinzioni più positivi creano possibilità e opportunità.*

Una volta che i partecipanti hanno redatto le loro affermazioni, invitarli a condividerle all'interno di piccoli gruppi per avere idee e feedback.

### IV. Riferimenti

[Affermazioni quotidiane positive: C'è la scienza dietro?](#)

### V. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti si sono esercitati utilizzando un linguaggio positivo e costruttivo per immaginare e individuare modi per creare valore e risolvere i problemi in modo alternativo. Usando questo

linguaggio positivo, dando ai problemi e ai problemi una svolta positiva, loro e i loro figli possono aiutare gli altri identificando i loro bisogni e cercando di aiutare a risolvere le loro sfide.

## ■ Attività n6. Pensiero esagonale - utilizzare carte artefatte per giocare e strutturare il proprio pensiero e le proprie idee

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Esplorare strategie per registrare e strutturare idee per costruire nuove e interessanti connessioni e combinazioni

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività pratica di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- Tab. 4. Allegati - Attività n6 - Tabella 1 - Schede esagonali di idee
- Carte esagonali vuote
- Pennarelli per pennarelli (o carte prestampate con le vostre idee per un argomento) [Come creare modelli di pensiero esagonali digitali](#)

### III. Istruzioni

Utilizzando le carte da gioco esagonali bianche fornite in dotazione, preparare un set che scomponga un argomento/tema/attività o proiettare nelle sue parti costitutive/elementi e scrivere gli elementi sulle carte. In alternativa, potete fornire un tema ampio o una grande idea e incaricare i vostri studenti di identificare le parti costitutive/elementi. Gli studenti lavorano insieme in coppie/piccoli gruppi per sperimentare con le carte per costruire diverse forme e combinazioni di parti per identificare ogni nuova opportunità presentata da questi diversi modi di strutturare le carte/idee.

Chiedere alle coppie/ai piccoli gruppi di preparare 2 forme/strutture per illustrare la loro idea di valore e 2 osservazioni sull'apprendimento fornito dal processo?

Iniziate a definire gli obiettivi dell'attività per i partecipanti.

*Sceneggiatura: Tira fuori la tua grande idea che era parcheggiata prima. Le vostre conversazioni ora riguarderanno il modo e il motivo per cui pensate che le diverse idee e opzioni si colleghino tra loro. Ognuno vedrà le cose in modo diverso e questo va bene. Continuate a parlare fino a quando non troverete le connessioni che si attaccano.*

Fate sapere ai partecipanti che ogni esagono può collegarsi ad altri sei e che i partecipanti devono continuare a riorganizzarsi finché non sentono di aver creato la più forte rete di idee collegate.

In piccoli gruppi concordano l'idea scelta dall'attività precedente

Individuate individualmente le considerazioni di brainstorming relative all'idea e condividetele in piccoli gruppi

Registrare considerazioni o aspetti dell'idea e utilizzare schede esagonali per costruire connessioni

Una volta che i partecipanti hanno completato le loro conversazioni e le loro griglie sono a posto, possono iniziare a usare le frecce di connessione per indicare le intersezioni tra le idee chiave.

Chiedete loro di spiegare il loro pensiero relativo a queste intersezioni in una presentazione in un piccolo gruppo o nominate un portavoce del gruppo per un feedback. Come parte della finalizzazione del loro progetto, chiedete ai partecipanti di preparare una breve spiegazione che illustri come hanno contribuito e come i loro punti di forza unici - ad esempio, l'aggiunta di elementi grafici o la conduzione di discussioni - hanno aiutato l'attività ad evolversi e a riunirsi.

#### IV. Riferimenti

<https://www.edutopia.org/article/using-hexagonal-thinking-deepen-classroom-conversations?fbclid=IwAR2MKXjzhaLkDCW1A9IdPp42rY1leyGHOPfuKpsrrUk5x85exAUDCsKGL0w>

[La guida del vincitore per giocare con le idee](#)

[Usare il 'Pensiero esagonale' per approfondire le conversazioni in aula](#)

[Free Hexagonal Thinking Digital Toolkit](#) V. Alternative

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono esplorare strategie per registrare e strutturare idee per costruire nuove e interessanti connessioni e combinazioni.

## ■ Attività n7. Fare di più con meno

### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) OBIETTIVO: Dimostrare il valore che può essere creato da oggetti di uso quotidiano o anche dalla spazzatura
- (B) TIPO DI ATTIVITÀ: F2f attività
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività pratica di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA: 10 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- Tab. 4. Allegati - Attività n7 - Tabella 1
- Youtube video

### III. Istruzioni

*Sceneggiatura: Le seguenti attività sono modi molto potenti per imparare a creare valore e opportunità per noi stessi e per gli altri. Aiutare gli altri non deve essere costoso. Possiamo creare opportunità usando la creatività dell'immaginazione e ciò che troviamo intorno a noi.*

**Coltivare verdure da scarti** Guarda il video per scoprire come i partecipanti possono usare gli scarti alimentari per iniziare una nuova vita e nuove opportunità e creare cibo gratis! Guardate il video da soli o in gruppo e utilizzando gli scarti alimentari che i partecipanti hanno a disposizione - provatelo! [Sapevate di poter coltivare ortaggi da scarti?](#)

**Giocattoli in natura** In un'ambientazione faccia a faccia, fornire una scatola di oggetti naturali, semi, pietre, foglie, rotoli di cotone, camere d'aria per rotoli di carta igienica, cartoni del latte, coperchi dei cartoni del latte ecc. e sfidare coppie/piccoli gruppi a usarli per creare un giocattolo o un gioco.

#### [25 Giocattoli fai da te dalla natura](#)

Esaminate l'attività di revisione discutendo le domande che seguono come gruppo.

Quali idee ti piacciono di più?

Quali attività potreste provare nel vostro ambiente locale?

Quali risorse sono liberamente e prontamente disponibili per voi?

#### **IV. Riferimenti**

[Sapevate che si possono coltivare verdure da scarti?](#)

#### [25 Giocattoli fai da te dalla natura](#)

[Compostaggio per i bambini - insegnare loro il cerchio della vita](#)

<https://urbangardenersrepublic.com/composting-for-kids-activities>

[Sostegno alla genitorialità](#)

[38 idee di club dopo la scuola](#)

[36 Artigianato per bambini upcycled e attività da fare!](#)

#### **V. Alternative**

**Giocattoli e artigianato in natura** Durante le vostre passeggiate in casa o nei dintorni, prendetevi il tempo di raccogliere oggetti naturali come foglie, sassolini, ghiande, tappi di bottiglia. Questi oggetti naturali possono essere trasformati in giocattoli e giochi.

Guardate le immagini della natura: Quali idee ti piacciono di più? Quali attività potresti provare nel tuo ambiente locale? Quali risorse sono a vostra disposizione liberamente e prontamente?



Il compostaggio è un'attività eccellente per dimostrare il potenziale di guardare le cose che di solito scartiamo o trascuriamo con nuove potenzialità per creare nuove opportunità.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

I partecipanti possono individuare idee per la creazione di valore per far crescere le piante e creare divertimento e giochi

### 3.3 PIANI DI ATTIVITÀ ONLINE/AUTOGESTITE

#### ■ Attività n8 - Neuroscienze per bambini

- **OBIETTIVO:** Con questa attività i partecipanti esploreranno diverse illusioni ottiche, punti ciechi e difetti cerebrali. L'attività di analisi è potente in quanto possiamo osservare i cambiamenti nel pensiero e le persone che vedono le stesse cose in modo diverso. Questo è un modo molto ricco di esplorare come vediamo e come pensiamo
- **TIPO DI ATTIVITÀ:** è un'attività auto/diretta
- **TEMPO DI DURATA:** 20 minuti (15 minuti di revisione, 5 minuti di riflessione collettiva)

#### I. Materiale/risorse

- **pagina web online** [Neuroscienze per bambini - Vision Exp.](#)

#### II. Istruzioni

Visita il sito web dell'Università di Washington "Neuroscienze per i bambini". Esaminate le illusioni ottiche. Sceglierne 4 e mostrarle a bambini/bambini/amici. Registrare le loro risposte.

#### III. Valutazione

Riflettete e discutete sulle seguenti domande:

cosa hanno visto all'inizio?

cosa è cambiato con un'ulteriore ricerca?

Che cosa è successo/ha provato?

Cosa ha notato della risposta?

#### IV. Riferimenti

[Neuroscienze per bambini - Vision Exp.](#)

### ■ Attività n9 - Modi di vedere - mostra fotografica

- **OBIETTIVO:** Con questa attività i partecipanti esploreranno usando le preposizioni per guardare e vedere le cose in modi interessanti e insoliti. L'attività di analisi è potente in quanto possiamo vedere le cose ordinarie di tutti i giorni che ci circondano ogni giorno in modi nuovi. Questo dimostra quanto ci potrebbe mancare e quanto sia disponibile per noi se solo guardiamo da una prospettiva diversa. Questo è un modo molto ricco di esplorare il nostro modo di vedere e di pensare
- **TIPO DI ATTIVITÀ:** è un'attività auto/diretta
- **TEMPO DI DURATA:** 45 minuti (30 minuti di scatti e presentazione di fotografie, 15 minuti di riflessione collettiva)

#### I. Materiale/risorse

- **pagina web online**

#### II. Istruzioni

Realizzate una cornice (200x150mm), o utilizzate una macchina fotografica digitale, e spostatevi in casa vostra, o nella vostra zona locale a piedi, cercando di inquadrare una foto o di scattare una foto dalla prospettiva di ciascuna delle seguenti preposizioni:

Su, giù, sopra, sopra, sotto, intorno, intorno, attraverso, accanto, dietro, tra, oltre

#### III. Valutazione

Preparate una presentazione o una mostra di diapositive delle vostre fotografie da condividere con la famiglia e/o gli amici per condividere le vostre nuove prospettive. Trasformatelo in un gioco - i vostri amici e la vostra famiglia possono riconoscere i luoghi dalle nuove e interessanti prospettive che presentate?

### ■ Attività n10 :So di poterlo fare - storia

- **OBIETTIVI:** Questa attività permetterà ai partecipanti di sviluppare ulteriormente la loro capacità di usare un linguaggio positivo per costruire scenari positivi per creare possibilità e quindi creare opportunità.
- **TIPO DI ATTIVITÀ:** è un'attività auto/diretta, e un'attività individuale,
- **TEMPO DI DURATA:** 30 minuti (20 minuti di attività autogestita, 10 minuti di feedback/discussione collettiva sulla piattaforma)

### I. Materiale/risorse

Domande rapide

[Questo testo è stato adattato dal testo originale intitolato The Little Engine That Could By Watty Piper](#)

### II. Istruzioni

Leggi "La storia del piccolo motore".

Come Martin Luther King, Roger Bannister e Cliff Young, tutti noi abbiamo vissuto momenti della nostra vita in cui abbiamo creduto che qualcosa fosse impossibile o che non potessimo realizzare qualcosa. È molto potente riflettere su quei momenti in cui abbiamo imparato e padroneggiato una nuova abilità o raggiunto qualcosa che non credevamo fosse possibile. Pensate a quei momenti in cui avete imparato a fare qualcosa, ad esempio ad andare in bicicletta, a guidare un'auto che impara a nuotare. Oppure pensate a un momento in cui avete realizzato qualcosa che non credevate fosse possibile?

Perché hai voluto imparare questa abilità/realizzare un risultato? Cosa non potevi fare/non potevi fare perché non riuscivi a fare l'abilità?

In che modo la vita sarebbe diversa con questa abilità/realizzazione?

Che cosa è stato difficile all'inizio, quando ha imparato l'abilità? Quali sfide avete incontrato?

Cosa avete fatto per superare queste sfide?

Quando ha notato che stava migliorando? Come ti sei sentito?

Com'è la vita adesso che si può fare/ha raggiunto l'obiettivo? In che modo la vita è migliore?

Come ci si sente?

Usando queste domande rapide come struttura, la struttura racconta una storia a un bambino/amico/persona che descrive la vostra esperienza.

### III. Valutazione

Discutete con il vostro bambino/amico/peer quali altre sfide o risultati potreste raccontare come storie in questo modo? Pensate alle conquiste o alle sfide che non avete ancora conquistato. Scrivete la storia dal punto di vista di averla completata. Passando attraverso i passi vi aiuterà a immaginare il risultato come realtà.

## ■ Attività n11 :Serendipity

- **OBIETTIVI:** Questa attività permetterà ai partecipanti di identificare i fattori chiave di successo per sviluppare una mentalità di serendipità. Aiuta i partecipanti a sviluppare e praticare strategie e tecniche per notare in modo più positivo
- **TIPO DI ATTIVITÀ:** è un'attività auto/diretta, e un'attività individuale,

- **TEMPO DI DURATA:** 10 minuti (10 minuti per guardare il video, 5 minuti per riflettere/discussione sulla piattaforma)

#### I. Materiale/risorse

[Ogni giorno Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton](#)

Ogni giorno Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton - Paul parlerà di come apprezzare le esperienze accidentali che rendono felice la nostra vita

#### II. Istruzioni

Guarda il video. Cosa si impara su quali azioni possiamo intraprendere per sviluppare una mentalità di serendipità per individuare più opportunità intorno a noi.

Registrate le vostre osservazioni e trasformatele in suggerimenti o tecniche.

#### III. Valutazione

Applicate questi consigli nella vostra vita quotidiana. Fissatevi un obiettivo dopo un paio di settimane per rivedere quali consigli avete praticato.

Riflettete sulle domande: È cambiato qualcosa? Cosa? In quali modi?

### ■ Attività n12 :Riformare le esperienze come opportunità

- **OBIETTIVI:** Questa attività permetterà ai partecipanti di migliorare le loro abilità nell'uso di un linguaggio positivo e di approcci strutturati per rielaborare le idee o le sfide in modo positivo e costruttivo.
- **TIPO DI ATTIVITÀ:** è un'attività auto/diretta, e un'attività individuale,
- **TEMPO DI DURATA:** 20 minuti (15 minuti di attività autogestita, 5 minuti di riflessione collettiva)

#### I. Materiale/risorse

[10 modi per rielaborare i problemi... anzi, le sfide](#)

#### II. Istruzioni

Leggi l'articolo. Prendete nota di dieci messaggi chiave dell'articolo. Lavorate con un partner/bambino/ membro della famiglia per identificare un problema che entrambi/tutti avete. Usate i dieci consigli per rielaborare il problema.

#### III. Valutazione

Cosa avete notato? Che cosa hai imparato?

### ■ Attività n13 :Colpi positivi - linguaggio positivo per l'apprendimento

- **OBIETTIVI:** Questa attività permetterà ai partecipanti di inquadrare positivamente il linguaggio per costruire l'autostima e la fiducia dei bambini, dei coetanei, della famiglia e degli amici.
- **TIPO DI ATTIVITÀ:** è un'attività online auto/diretta, e un'attività collettiva,

- **TEMPO DI DURATA:** 25 minuti (10 minuti di attività autogestita, 10 minuti di feedback/discussione collettiva sulla piattaforma, 5 minuti di riflessione collettiva)

#### I. Materiale/risorse

Post it note penne internet

[Affermazioni](#)

#### II. Istruzioni

Guarda il video. Scaricate un modello dal sito web e 1. Scegliete un'affermazione o un insieme di affermazioni che utilizzerete con la vostra classe (vedi i modelli online sul sito web per gli esempi).

[affermazione 1.psf](#)

Insegnate ai vostri figli/famiglie/persone che aspetto e suono hanno le affermazioni e come usarle in modo appropriato.

Concordare le linee guida per quando e come le affermazioni debbano essere condivise e pubblicarle in uno spazio comune. Prendere di mira il comportamento o i comportamenti desiderati per ottenere un'affermazione. In un piccolo gruppo, rivedere l'apprendimento nell'esercizio di scrittura delle affermazioni positive. Ogni partecipante deve scrivere un'affermazione su un post it per ciascuno degli altri membri del gruppo. I membri del gruppo condividono le loro affermazioni tra di loro. Ogni partecipante avrà una serie di affermazioni, convalidate da un pari, per iniziare la propria raccolta di affermazioni personali. Prendetevi il tempo necessario per riconoscere una qualità o un'abilità. Dite ad alta voce esattamente ciò che avete ammirato.

#### III. Valutazione

Come ci si sente a ricevere le affermazioni altrui?

Dove e come potete usare le affermazioni per sostenere altre persone?

Che impatto pensi che avrà? Cercate opportunità per esercitarvi ogni giorno. Prendi di mira le persone che potrebbero avere bisogno di una spinta.

Esercitarvi e rivedere dopo un mese. Cosa è cambiato?

### ■ **Attività n14: Dare una buona occhiata in giro - analisi delle opportunità a 360 gradi**

- **OBIETTIVI:** Questa attività permetterà ai partecipanti di prendere in considerazione un problema o un'opportunità nel round. L'utilizzo delle domande sul Cheat Sheet permetterà ai partecipanti di considerare tutti gli aspetti di un problema o di un'idea.
- **TIPO DI ATTIVITÀ:** è un'attività auto/diretta, e un'attività individuale,
- **TEMPO DI DURATA:** 30 minuti (25 minuti di attività autogestita, 10 minuti di feedback/discussione collettiva sulla piattaforma)

#### I. Materiale/risorse

[foglio di pensiero critico](#)

## II. Istruzioni

Scegliete un'idea, una sfida o un'opportunità che avete considerato durante il vostro apprendimento su questo modulo. Rispondete alle domande del foglio di calcolo per creare un'analisi completa dell'idea.

## III. Valutazione

Cosa avete ottenuto utilizzando questo approccio? Cosa avete imparato? In quali circostanze questo foglio di calcolo vi sarà d'aiuto?

## 4. Allegati

(K) **ATTIVITÀ N1.1 INTRODUZIONE AL MODULO 2**

## **Tabella 1 - Usare la propria immaginazione e le proprie capacità per identificare le opportunità di creare valore**

Congratulazioni per aver approfittato di questa opportunità per sviluppare la vostra capacità di individuare le opportunità di creare valore. Questa competenza è la sala macchine dell'innovazione e degli approcci di problem solving. Qui ci occupiamo dell'arte del possibile e di cosa possiamo fare per creare valore con e per noi stessi e per gli altri. Buon divertimento!

Individuare le opportunità è la competenza che mette lo scopo nelle idee. Identificare un'opportunità per creare valore è il primo passo per trasformare le idee in valore reale. Individuare le opportunità è un modo di vedere le cose come possibilità e questo inizia con il riconoscimento, la comprensione o, addirittura, l'invenzione di ciò che potrebbe essere possibile.

L'immaginazione è la madre dell'apprendimento, della creatività e dell'invenzione. I bambini sono naturalmente/innamorati programmati per imparare attraverso il gioco fantasioso, le prove, l'empatia, l'esplorazione e la scoperta.

Il mondo sta cambiando così rapidamente; è volatile, incerto, complesso e ambiguo. Tutti noi abbiamo bisogno di immaginare e creare modi per sopravvivere e prosperare. Dovremo risolvere problemi che la gente potrebbe non aver mai affrontato prima. Il ritmo del cambiamento sta aumentando. La tecnologia si sta sviluppando così rapidamente che è impossibile immaginare quali servizi e strumenti potrebbero essere inventati. Le sfide del futuro richiedono a tutti noi di cercare soluzioni a problemi senza precedenti e modi per rendere la vita sostenibile con risultati migliori per tutti. Sviluppare la vostra competenza per individuare meglio le opportunità vi permetterà di vedere quale valore è necessario dove, e da chi, e cosa potete fare per aiutare.

L'apprendimento in questo modulo svilupperà anche la vostra capacità di testare le idee e le opportunità! Le idee sono l'ossigeno della creatività, dello scopo e dell'innovazione, ma dobbiamo essere in grado di capire quali idee creano valore o hanno un potenziale, e quali idee erano solo divertenti da avere al momento.

Che ne siamo consapevoli o meno, tendiamo a pensare per la maggior parte del tempo. Come facciamo a sapere quando abbiamo un'idea, invece di limitarci a pensare? Nei libri di storia, c'è un momento di "lampadina", o saltiamo dal bagno urlando "Eureka! Nella vita reale, dobbiamo imparare a identificare, valutare e realizzare le nostre idee, oppure no, con buone ragioni e comprensione. Dobbiamo imparare a giocare con le nostre idee, a strutturarle e a metterle alla prova, per poter agire su quelle migliori in modo efficace.

Attraverso le attività di questo modulo svilupperete e metterete in pratica il pensiero critico. Quando parliamo di pensiero critico non intendiamo solo cercare di individuare i punti negativi di un'idea o di una proposta, come in "ha criticato il mio vestito perché non le piaceva". Pensare in modo critico significa impiegare una serie di capacità di pensiero come l'analisi e la valutazione.

Pensare in modo critico per analizzare e valutare le nostre idee e opportunità ci aiuta a capire meglio noi stessi, la nostra motivazione e i nostri obiettivi e questa comprensione porta a una maggiore fiducia. Analizzare e valutare criticamente le nostre idee ci aiuta a individuare gli aspetti più preziosi e utili di un'idea per applicarle o realizzarle nella nostra vita. In questo modo possiamo apportare miglioramenti, promuovendo risultati migliori per noi stessi e per gli altri.

**(L) ATTIVITÀ N1.2 - RIFLESSIONE SULLE OPPORTUNITÀ**

**Tabella 1**

Quali opportunità ha avuto nella sua vita?
Quali opportunità vorresti avere nella tua vita?
Quali opportunità potresti creare per te stesso?
Che cos'è un'opportunità?

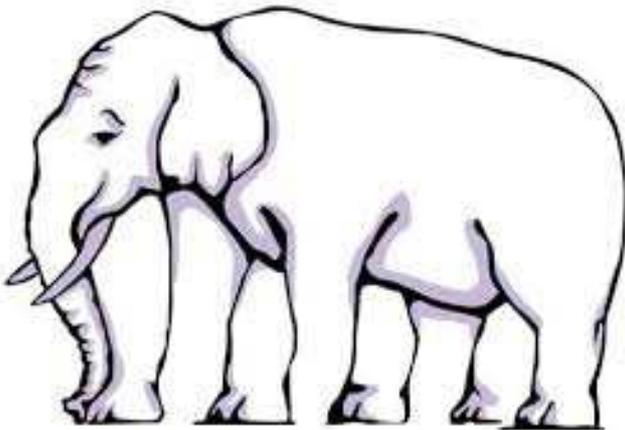
**(M) ATTIVITÀ N2.1 - ILLUSIONI OTTICHE**

**Tabella 1**

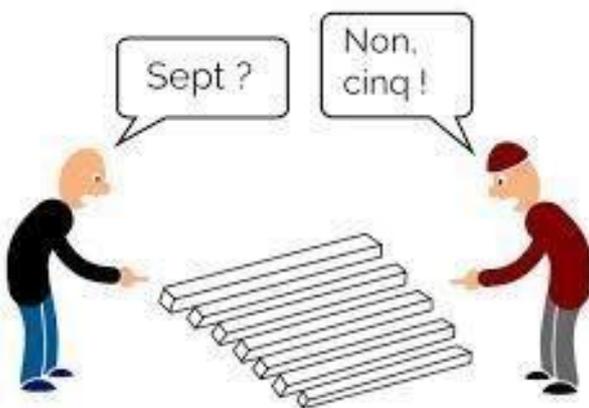
(N)



Giovane donna/vecchia donna?



Quante zampe ha l'elefante?

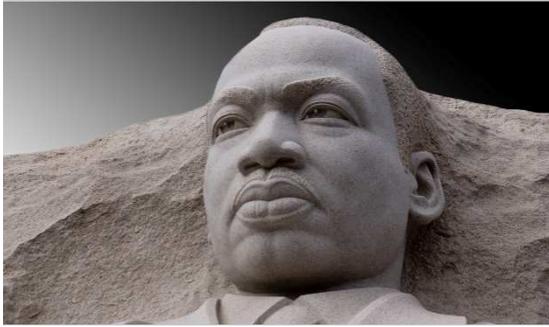


Quante tavole?

**(O) ATTIVITÀ N3.1 - SOGNI E CREDENZE**

**Tabella 1**

(P)



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY

Il potente discorso "Ho un sogno" ha confermato la convinzione di Martin Luther King sulla possibilità di una maggiore uguaglianza per i neri negli USA. Il suo credo ha ispirato altri afroamericani, e persone in tutto il mondo, a credere anche nella possibilità di una maggiore uguaglianza e compassione tra le razze.



Ciò che scegliamo di credere è molto potente. Le nostre convinzioni determinano ciò che crediamo sia possibile. Nel 1954 Roger Bannister del Regno Unito corse un miglio in 3:59,4 minuti. Questo è stato il primo miglio registrato in quattro minuti. Prima di questa prova, la gente non credeva che fosse possibile per una persona correre un miglio in meno di 4 minuti. Una volta che Bannister ha stabilito che era possibile, molte più persone hanno iniziato a correre un miglio in quattro minuti o meno.

Cliff Young era un pastore australiano di 61 anni quando ha vinto una gara di 544 miglia da Sydney a Melbourne. Quando Cliff si è presentato per correre la gara con la tuta e gli stivali da lavoro, senza dentiera, gli altri concorrenti sono rimasti sorpresi, e alcuni hanno persino riso. Il primo giorno Cliff ha corso una gara lenta e lenta, rimanendo dietro agli altri concorrenti. Quando gli altri concorrenti si fermarono per andare a letto per la notte, Cliff continuò a correre. Ha continuato a correre per cinque giorni senza fermarsi a dormire, prendendo il comando durante la prima notte e vincendo l'intera gara con dieci ore di vantaggio. Era molto resistente e in forma dall'inseguire gli animali a piedi, in un'enorme fattoria, e non si era reso conto che ci si doveva fermare a dormire. Da quel momento in poi...

Il sogno ci permette di vedere al di là delle realtà attuali ciò che potrebbe essere possibile. E le possibilità possono diventare opportunità. Il sogno può dare forma alle nostre speranze e desideri e le speranze e i desideri iniziano con i bisogni e i desideri.

## **(Q) ATTIVITÀ N3.2 - BISOGNI E DESIDERI**

**Tabella 1**

È importante saper distinguere tra esigenze e desideri. Sia i bisogni che i desideri creano opportunità. È importante saper dare priorità ai bisogni, perché è il soddisfacimento dei bisogni che ci tiene in vita. È importante poter riconoscere la differenza tra ciò che tutti noi dobbiamo avere per vivere e ciò che sarebbe bello avere.

La gerarchia dei bisogni di Maslow è una teoria della psicologia dello sviluppo che delinea cinque fasi legate alla motivazione. Maslow spiega che affinché la motivazione avvenga nella fase successiva, ogni fase precedente deve essere soddisfatta all'interno dell'individuo.



Esigenze	Cosa faccio per soddisfare le mie esigenze? Come vengono soddisfatte le mie esigenze?	Dove/cosa potrei fare di diverso/cosa potrei fare di più/migliore?
<b>Autorealizzazione</b> Desiderio di diventare il massimo che si può essere		
<b>Stima</b> Rispetto, autostima, status, riconoscimento, forza, libertà		
<b>Amore e appartenenza</b> Amicizia, intimità, famiglia, senso di connessione		
<b>Esigenze di sicurezza</b> Sicurezza personale, occupazione, risorse, salute, proprietà		
<b>Esigenze fisiologiche</b> Aria, acqua, cibo, riparo, dormire, vestiti, riproduzione		

**Tabella 2 Come posso/noi possiamo essere d'aiuto?**

Esigenze	Cosa potrei fare per aiutare gli altri da solo?	Cosa potremmo fare per aiutare gli altri insieme?
<b>Autorealizzazione</b> Desiderio di diventare il massimo che si può essere		
<b>Stima</b> Rispetto, autostima, status, riconoscimento, forza, libertà		
<b>Amore e appartenenza</b> Amicizia, intimità, famiglia, senso di connessione		
<b>Esigenze di sicurezza</b> Sicurezza personale, occupazione, risorse, salute, proprietà		
<b>Esigenze fisiologiche</b> Aria, acqua, cibo, riparo, dormire, vestiti, Riproduzione		

## **(S)ATTIVITÀ N3.3 - COSTRUIRE SOGNI IN COLLABORAZIONE - SPERANZE E DESIDERI**

### **Tabella 1**

In gruppo, sedetevi in cerchio e scegliete uno degli scenari da sogno qui sotto:

Se la nostra famiglia/gruppo fosse al potere/reale, cosa faremmo per migliorare il mondo?

Se potessimo progettare la città/paese perfetta, come sarebbe?

Siamo sbarcati su un'isola deserta e dobbiamo costruire una comunità partendo da zero. Come vogliamo che sia?

La mia/nostra festa perfetta - Chi? Dove? Quando? Musica? Cibo? Vestito?

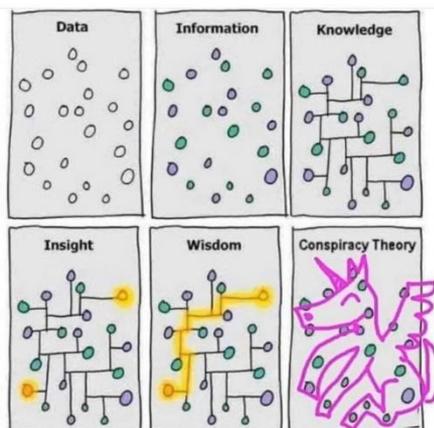
Girando intorno al cerchio, ogni partecipante deve aggiungere un dettaglio al sogno per costruire un'immagine o una visione condivisa per un posto migliore. Continuate ad invitare i dettagli intorno al cerchio fino a quando non avrete sviluppato un quadro completo e dettagliato del vostro ideale. Se siete in un gruppo numeroso, il numero di contributi per persona può essere limitato.

## (T) ATTIVITÀ N4.1 - SERENDIPITY MINDSET

**Tabella 1**

"Coltivare la serendipità è innanzitutto guardare il mondo con occhi aperti e vedere opportunità che altri non vedono. Non si tratta solo di essere al posto giusto al momento giusto e di farci succedere qualcosa (fortuna cieca), ma piuttosto di un processo in cui possiamo essere attivamente coinvolti".

### **Cartone animato: Teoria del complotto o creatività?**



Con una mentalità da serendipità possiamo vedere il mondo come un'opportunità per "unire i punti" in nuovi modi per creare opportunità.

## (U) ATTIVITÀ N4.2 - CREARE OPPORTUNITÀ ATTRAVERSO L'INNOVAZIONE

**Tabella 1**

Il progetto Innovazione Genoma di Autodesk ha cercato di quantificare quali approcci alla soluzione dei problemi hanno spinto le 1.000 più grandi innovazioni di tutti i tempi. Utilizzando questi dati, hanno identificato sette domande che gli innovatori famosi hanno costantemente posto e a cui hanno risposto per generare idee che possono portare a nuove innovazioni. Le sette domande sull'innovazione aiutano a considerare i problemi come opportunità per innovare. Pensate alle vostre idee per soddisfare le esigenze degli altri che avete parcheggiato prima. Utilizzate le sette domande sull'innovazione per identificare i modi in cui potete aggiungere/creare valore e aggiungere dettagli alle vostre idee.

CURA	Cosa potremmo guardare in un modo nuovo, o da una nuova prospettiva?
UTILIZZO	Cosa potremmo usare in un modo nuovo, o per la prima volta?
MUOVITI	Cosa potremmo spostare, cambiando la sua posizione nel tempo o nello spazio?
INTERCONNETTI	Cosa potremmo interconnettere in modo diverso, o per la prima volta?
ALTER	Cosa potremmo modificare o cambiare, in termini di design e prestazioni?
FARE	Cosa potremmo fare, creare qualcosa di veramente nuovo?
IMMAGINE	Cosa potremmo immaginare per creare una grande esperienza per qualcuno?

## (V) ATTIVITÀ N5 - CAPOVOLGERE I NEGATIVI IN POSITIVI

### Tabella 1

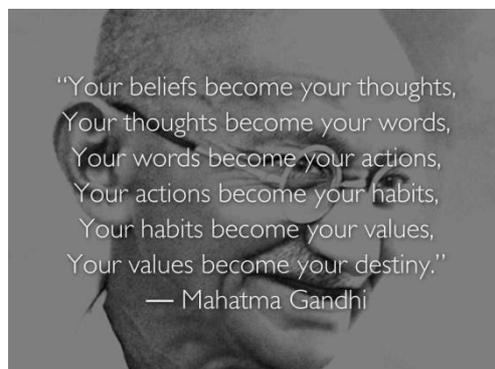
Fate una lista delle vostre convinzioni negative più persistenti. Elenca 3 esempi di cose negative che credi su te stesso nella colonna 'Io -' e altre 3 cose negative che credi sul mondo nella colonna 'Mondo -'.

Identificate le parole negative che avete usato e mettetele in evidenza. Qual è il contrario di quella parola? Per esempio, incompetente - competente, impaurito - coraggioso. Riscrivi le tue convinzioni negative sostituendo le parole negative con la parola opposta, positiva.

Sono nervoso diventa sono coraggioso  
Sono brutta diventa sono bella.



Io -	Io +	Mondo -	Mondo +



Alcuni consigli

Inizia con le parole "Io sono". Queste sono le due parole più potenti e affermative del linguaggio.

Usa il presente.

Dichiaratelo in positivo. Affermare ciò che si vuole, non ciò che non si vuole.

Sii breve.

Rendilo specifico.

Includere una parola d'azione che termina con -ing.

Includere almeno una parola dinamica di emozione o di sentimento.

Fai affermazioni per te stesso, non per gli altri.

Scrivi 2 o 3 affermazioni per migliorare il tuo modo di parlare di te stesso. Se avete una situazione o un problema impegnativo da affrontare, rielaboratelo usando parole positive e i suggerimenti di cui sopra per descrivere la realtà che desiderate. Potete cambiare "Sono così disorganizzato e sempre in ritardo" in "Sono organizzato e sempre puntuale".

Potete usare l'espressione positiva usata nell'affermazione per informare il vostro obiettivo e la vostra pianificazione. Date un tocco di positività alla vostra vita!

**(W)      ATTIVITÀ N6 - PENSIERO ESAGONALE**

## Tabella 1

- Il pensiero esagonale è un nuovo modo per dare energia alle discussioni in classe
- L'attività vi aiuterà ad entrare in una "zona di pensiero critico".
- Giocare con le tessere esagonali ti aiuta a pensare in modo critico, a creare nuovi collegamenti, a discutere e a fornire prove a sostegno del tuo ragionamento per essere un "trampolino di lancio per una discussione totalmente creativa".

## Istruzioni

- In piccoli gruppi, rivisitate la vostra idea per creare valore per gli altri.
- Scegliete un'idea da sviluppare come gruppo.
- Usando le tessere esagonali, nota diverse idee o aspetti della tua idea per creare valore per gli altri, considera cosa, chi, dove e quando.
- Gioca con il collegamento delle tue tessere in modi interessanti per costruire la pianificazione per la tua idea
- Siate pronti a condividere e a spiegare il vostro pensiero con altri piccoli gruppi.



## 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse

### (Y) RISORSA 1

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

**Università di Leeds, Centro per gli Studi sull'Impresa e l'Imprenditoria: Visione - Opportunità**

Tipo - Caso di studio online con video e processo decisionale

#### II. Perché questa risorsa è utile?

La pagina web fornisce informazioni su come individuare le opportunità attraverso un caso di studio sull'importanza della visione e delle opportunità quando si avvia un'attività. Gli studenti sono tenuti a guardare una serie di video e a rispondere a domande su ciò che il giovane imprenditore dovrebbe fare.

#### III. Durata

20 minuti

Link web e riferimenti

[Attività 1: Visione e opportunità](#)

### (Z) RISORSA 2

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

**Barclays Life Skills: Opportunità di individuare**

Tipo - Cartella di lavoro online

Risultati dell'apprendimento

Identificare i problemi di diverse scale e ciò che è necessario per risolverli

- Dimostrare capacità di problem solving in diversi contesti
- Spiegare la differenza tra la risoluzione dei problemi e l'individuazione delle opportunità
- Collaborare con altri per risolvere un problema e/o individuare un'opportunità

#### I. Perché questa risorsa è utile?

Si tratta di un'unità di apprendimento completa, autonoma e discreta, con piani di sessione e risorse copiabili.

#### II. Durata

2 ore

#### III. Link web e riferimenti

[Risolvere i problemi e individuare le opportunità](#)

## 6. Riferimenti

[Opportunità Spotting: Vedi in modo diverso?](#)

[Come migliorare le opportunità di individuazione](#)

[1 Opportunità di avvistamento](#)

[10 modi per individuare un'opportunità | Inc.com](#)

[Cos'è il riconoscimento delle opportunità](#)

[REPORT: 5 passi verso l'integrazione degli SDG e la creazione di valore](#)



**ParENTrepreneurs**

**Modulo n°3**

**Essere imprenditoriali  
nella vita di tutti i giorni  
per favorire il pensiero  
creativo**

**Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla  
parENTrepreneurship**

**Partner leader: Materahub**

**Numero di progetto: 2019-1-NL01-KA204-060263**

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Versione #	Data	Preparato da	Motivo
1	08/07/2020	Materahub	Modello per la generazione dei contenuti dei moduli
2	15/07/2020	Materahub	contenuto della prima bozza del modulo
3	03/08/2020	Materahub	è stato aggiunto il contenuto del modulo
4	06/12/2020	Materahub	revisione
5	30/12/2020	Materahub	revisione finale del contenuto e del layout

## Storia delle versioni

Autore: Gabriella Antezza, Materahub

## Indice

1. Introduzione	4
2. 2. Vantaggi e opportunità	6
3. 3. Piano del modulo	9
3.1. 3.1. Piano delle attività del modulo	11
3.2 Piano di attività faccia a faccia	15
■ ATTIVITÀ n1: Presentazione del Modulo 3 ai partecipanti	15
■ ATTIVITÀ n2: Approccio genitoriale verso "Pensare fuori dagli schemi".	18
■ ATTIVITÀ n3: I benefici del brainstorming per promuovere il pensiero creativo	20
■ ATTIVITÀ n4: Approccio genitoriale verso la "Pianificazione e gestione".	22
3.3. 3.3. PIANI DI ATTIVITÀ ONLINE E AUTOGESTITI	26
■ Attività n.5: Approfondimenti sulla competenza "Pianificazione e gestione" (Video motivazionale/esplicativo)	26
■ Attività n6 : Crea il tuo calendario	27
■ ATTIVITÀ n7: Imparare attraverso la sperimentazione attraverso il "Crea Riutilizzo".	28
■ ATTIVITÀ n8 : Apprendimento collaborativo, "Io lo faccio, noi lo facciamo, voi lo fate".	29
■ Attività n9: Testare le conoscenze dei genitori su "Pensare fuori dagli schemi".	30
4. 4. Allegati (Risorse per le attività)	33
○ Attività n1.2 - Introduzione al Modulo 3	33
○ Attività n1.3 - Il puzzle dei 9 punti	36
○ Attività n2.2 - Il Test di Torrance	37
○ Attività n3.2 - Brainstorming	38
○ Attività n4.2 - Pianificazione di un evento familiare	39
○ Attività 8 - "Io lo faccio, noi lo facciamo, voi lo fate".	44
○ Attività 9 - Quiz sulle due competenze	45
5. 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse	47
○ Risorsa 1	47
○ Risorsa 2	47
○ Risorsa 3	47
○ Risorsa 4	48
6. Riferimenti	49

## 1. Introduzione

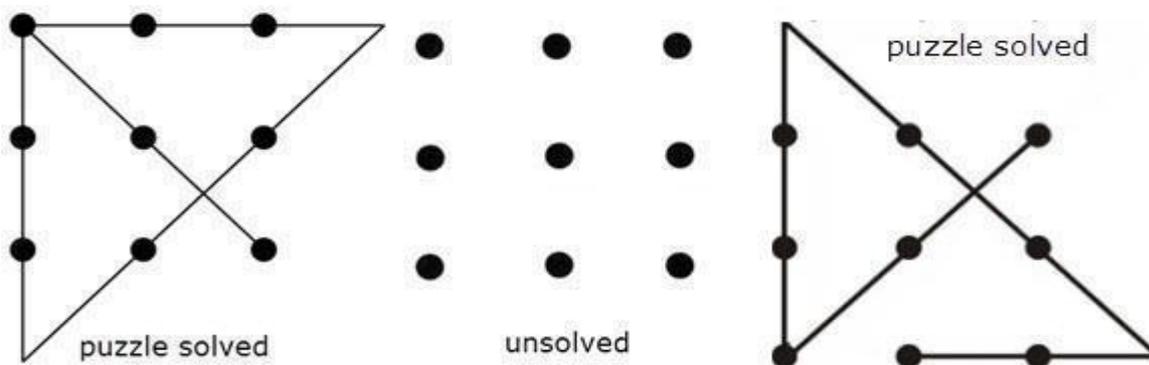
In questo modulo, i genitori impareranno le strategie per pensare in modo creativo e critico, sviluppando e formando competenze efficaci per affrontare i problemi, i problemi e le sfide della vita quotidiana da una nuova prospettiva, in un modo che viene definito "pensare fuori dagli schemi". Essere creativi e capaci di pensare fuori dagli schemi è comunemente classificato come un'abilità innata, un talento che si ha o non si ha (N.B. la creatività è anche affrontata nel modulo 5).

Tuttavia, come dimostrato da diversi ricercatori, il pensiero creativo e critico può essere considerato come competenze che chiunque può sviluppare e migliorare attraverso varie tecniche e pratiche, e può diventare una chiave essenziale per il successo nella nostra vita. È assolutamente possibile favorire le competenze "pensare fuori dagli schemi". Tutti hanno il potenziale per farlo, e i genitori possono giocare un ruolo fondamentale per formare questa abilità nei loro figli.

Ma cosa significa in realtà "pensare fuori dagli schemi"?

Pensare fuori dagli schemi è la capacità di pensare in modo diverso. Significa avere la capacità di guardare qualcosa da diverse angolazioni e immaginare di fare qualcosa di nuovo evitando le soluzioni più ovvie e ortodosse. Ma per farlo, è necessario avvicinarsi alle cose da diversi punti di vista assemblando informazioni e idee in modo nuovo e innovativo.

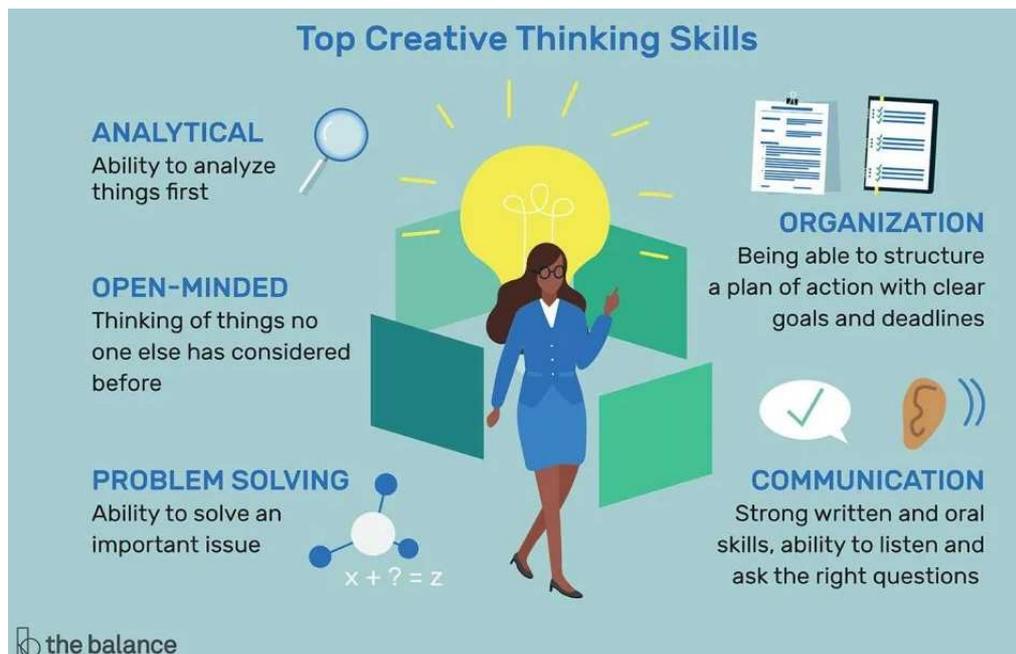
L'origine della metafora del "pensare fuori dagli schemi" deriva dal quiz "I 9 punti": quando si disegnano 9 punti equidistanti a 3 x 3 come nella foto qui sotto, bisogna collegarli con 4 linee senza mai togliere la penna dalla carta. Questo quiz è stato inventato tra gli anni '70 e '80, quando i gruppi di consulenza manageriale iniziarono a utilizzare un particolare puzzle chiamato "il puzzle a nove punti", tratto da un libro di Sam Lloyd del 1914 intitolato *Cyclopedia of Puzzles*. Per trovare una soluzione bisogna letteralmente "uscire" dal diagramma quadrato (scatola) rappresentato dai punti disposti a 3x3:



Quella scatola è un simbolo del pensiero convenzionale, quindi uscire da quel perimetro significa guardare la realtà in modo non convenzionale. Fin dall'infanzia, siamo tutti incoraggiati a pensare fuori dagli schemi, ma a malapena capiamo cosa significhi. Il puzzle a nove punti è una potente metafora visiva che ci aiuta a capire il concetto e a cambiare il nostro

modo di guardare le cose. Se sviluppi, migliori e pratici le competenze del "pensare fuori dagli schemi", diventi un vero e proprio "pensatore creativo" e...:

1. un buon comunicatore
2. una persona di mentalità aperta
3. un risolutore di problemi
4. un pensatore flessibile e analitico
5. un buon pianificatore



<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>

Insegnare ai nostri figli a pensare fuori dagli schemi è fondamentale perché questo permetterà loro di essere più dinamici e flessibili, di essere in grado di risolvere i problemi e di adattarsi ai rapidi cambiamenti digitali, sociali e culturali in atto intorno a noi.

Il pensiero creativo e critico sono componenti chiave dell'apprendimento imprenditoriale, in quanto consentono di sviluppare processi interessanti e promuovono una mentalità veramente imprenditoriale, come la riflessione su come migliorare un'esperienza, un prodotto o un servizio. L'educazione all'imprenditorialità va oltre la creazione di un'impresa, dando ai bambini la possibilità di accedere e trasformare opportunità di vario genere. Si tratta di aumentare la capacità dei bambini di anticipare e rispondere ai cambiamenti sociali.

Una cosa è sviluppare questo processo cognitivo analitico e innovativo, ma è altrettanto importante sviluppare la competenza di mettere queste idee in azioni organizzate. È allora che la capacità di pianificare e gestire diventa importante, che è ciò di cui parleremo nella seconda parte del nostro modulo.

Quando parliamo di pianificazione e gestione, ci riferiamo alla facoltà di individuare obiettivi e priorità, di organizzare le risorse per il futuro e di distribuire le responsabilità in modo appropriato ed efficiente. Ciò significa essere in grado di pianificare e realizzare diversi tipi di

attività, di ottimizzare costi e ricavi, di gestire le risorse assegnate in modo efficiente, di mantenere impegni e scadenze e di valutare l'efficacia del lavoro svolto.

- "La pianificazione è solitamente interpretata come un processo per sviluppare una strategia per raggiungere gli obiettivi desiderati, per risolvere i problemi e per facilitare l'azione" (Mitchell 2002, 6).
- "Gestione" si riferisce al controllo e alla pianificazione dei dettagli (Bauer 1998). Con un uso giudizioso dei mezzi disponibili, si prendono le decisioni effettive e si compiono le azioni per raggiungere gli obiettivi" (Storey 1960).

La pianificazione e la gestione come competenza possono essere suddivise in diversi filoni di apprendimento - questi possono essere mappati nel curriculum per garantire che i giovani sviluppino vari aspetti della competenza:

- Definire gli obiettivi
- Pianificare e organizzare
- Sviluppare piani sostenibili
- Definire le priorità
- Monitorare i loro progressi
- Essere flessibili e adattarsi ai cambiamenti

Le capacità di pianificazione e di gestione sono molto importanti per i bambini. A scuola, l'organizzazione è essenziale per tenere sotto controllo compiti, progetti e programmi di studio. Per questo motivo l'idea di organizzazione può sembrare pesante per molti bambini. Naturalmente, nessuno nasce con capacità di gestione, pianificazione e organizzazione, poiché queste fanno parte di una serie di competenze evolutive che si sviluppano nel tempo in modo graduale con la crescita dei bambini.

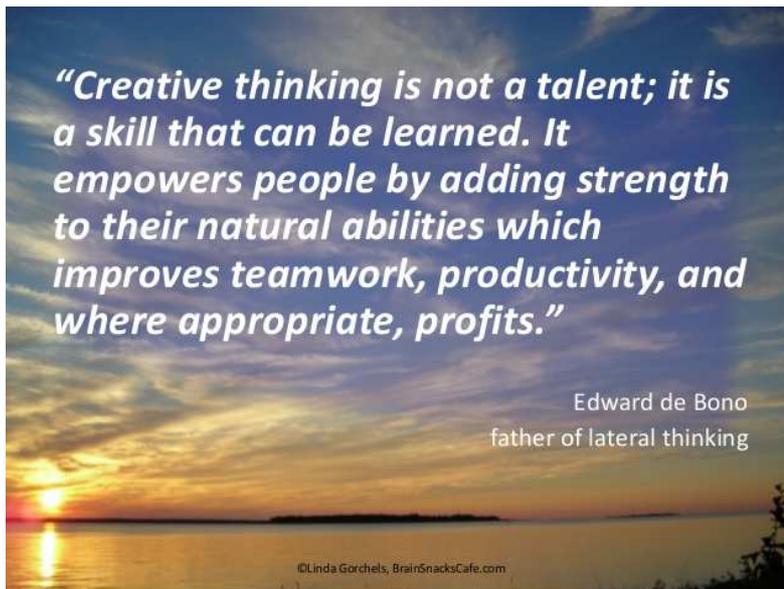
Per questo motivo può essere utile insegnare ai bambini ad organizzarsi partendo da hobby e attività extrascolastiche. Imparare a organizzare qualcosa che gli piace può aiutarli a interiorizzare le buone abitudini, che possono poi applicare a scuola, al lavoro e alla vita in generale. L'adulto può implementare strategie e strumenti per consentire al bambino di sviluppare e affinare queste competenze e, di conseguenza, aiutarlo a gestire la sua vita quotidiana in modo efficiente.

## 2. 2. Vantaggi e opportunità

Il modulo introduce pratiche e conoscenze sul moderno approccio dei genitori al pensiero creativo come competenze essenziali per promuovere una mentalità imprenditoriale nei bambini, basata sulle esigenze del nostro mondo in rapida evoluzione, che richiede un cambiamento importante nell'educazione dei nostri figli per il successo futuro.

Con questo modulo, i genitori svilupperanno le loro competenze nelle seguenti aree del quadro di riferimento imprenditoriale della genitorialità:

- Pensare fuori dagli schemi



Il pensiero creativo potrebbe essere considerato un'abilità di vita indispensabile nel 21° secolo, quindi svolge un ruolo molto importante e aiuta in tutti i settori della vita di vostro figlio. (Sefton-Green 1999). Nelle nostre economie e società complesse, le competenze trasversali come il pensiero creativo sono essenziali non solo per cambiare la mentalità dei giovani, ma anche per fornire le competenze, le conoscenze e le attitudini che sono fondamentali per sviluppare una cultura imprenditoriale in Europa.

Ma anche, pensare in modo creativo fornisce:

- l'opportunità di confrontarsi con il mondo senza giudicarci, esattamente come fanno i bambini quando non si preoccupano di ciò che la gente pensa di loro.
- la consapevolezza di sé come usando i nostri pensieri, i nostri sentimenti e le nostre convinzioni mentre ci prendiamo il tempo e l'energia per sviluppare le nostre idee, per capire, fidarci e rispettare il nostro io interiore, e quindi, per esprimere meglio noi stessi.
- più fiducia nelle nostre idee quando iniziamo a contribuire al gruppo e alla nostra vita personale, emotiva e professionale in generale.

Il nostro obiettivo è quello di stimolare la riflessione nei genitori e aiutarli a capire come sia possibile favorire il "pensiero fuori dagli schemi" nei loro figli, dando loro nozioni e strumenti. Inoltre, in questo modulo i genitori impareranno giochi e attività che possono fare con i propri figli. Questo approccio include una grande enfasi sull'apprendimento attraverso il gioco autentico, perché crediamo che l'apprendimento basato sul gioco abbia un ruolo importante nell'insegnamento di questa particolare abilità.

- Pianificazione e gestione

La pianificazione e la gestione come abilità vi aiuta a organizzare meglio il vostro tempo in modo da avere più tempo libero da dedicare agli hobby personali, quindi può avere un grande impatto sulla qualità della vostra vita.

Questa abilità può aiutare voi e i vostri figli a:

- Avere una maggiore capacità di controllo e di concentrazione;
- Essere più consapevoli del tempo effettivo disponibile;
- Guadagnare autonomia (il bambino non deve chiedere all'adulto dove sono i materiali o cosa deve fare oggi);
- Ridurre l'ansia e la fretta;
- Ridurre la dimenticanza (quaderni lasciati a casa, compiti dimenticati);
- Aumentare la motivazione nello svolgimento di quanto pianificato.

Imparare a organizzare le attività quotidiane e a fare buon uso del tempo è così importante per i bambini. Andare a scuola, fare i compiti e avere tempo per giocare... si può fare tutto con un po' di pianificazione e i genitori possono insegnare ai bambini che ogni attività ha un tempo specifico.

Insegnare ai bambini a utilizzare il loro tempo in modo produttivo offre enormi vantaggi. Li libera, soprattutto, dalla preoccupazione per le questioni in sospeso. Inoltre, permette loro di portare a termine tutti i loro impegni nel modo più appropriato. Infine, possono godere di un meritato riposo e di ore di riposo per giocare e divertirsi.

La stimolazione del pensiero creativo e la pianificazione e la gestione possono avvenire attraverso due modalità di intervento. Da un lato, c'è la possibilità di sviluppare procedure strutturate, attraverso la pratica e gli esercizi appropriati, determinati atteggiamenti, stili di pensiero e comportamenti. Dall'altro lato, c'è la possibilità di agire indirettamente sulla creatività, favorendo l'instaurarsi di climi psicologici e stili relazionali che favoriscano la libera espressione, l'iniziativa personale, l'assunzione di atteggiamenti e comportamenti non convenzionali.

Ecco perché in questo modulo non solo forniremo ai genitori attività e pratiche che potranno utilizzare con i loro figli, ma anche alcuni studi che li aiuteranno a capire come le relazioni e l'ambiente creativo che costruiscono con i propri figli possano essere essenziali per rafforzare il pensiero creativo.

In conclusione, possiamo dire che queste due competenze sono trasversali e davvero importanti per una mentalità imprenditoriale nei bambini e nei giovani, che li aiuterà a realizzare idee e a metterle in pratica, azioni che hanno il potenziale per avere un forte impatto culturale, sociale o economico sulle nostre società.

### 3. 3. Piano del modulo

<i>Modulo n°_3_</i>	<i>Essere imprenditoriali nella vita di tutti i giorni per favorire il pensiero creativo</i>
<i>Tipo di attività</i>	<i>X F2F - X Online / auto-diretto</i>
<i>Durata (in minuti)</i>	180 minuti f2f più 180 minuti online
<i>Obiettivi generali</i>	<p>In questo modulo i partecipanti comprenderanno meglio l'importanza di implementare nei loro figli due importanti competenze come il "pensiero creativo" e la "pianificazione e gestione". Impareranno le attività pratiche che possono svolgere con i loro figli per sviluppare queste abilità, ma anche noi forniremo loro interessanti ricerche e approfondimenti.</p> <p>Essi comprenderanno l'importanza di queste competenze per affrontare le sfide globali e per risolvere i problemi di tutti i giorni.</p>
<i>Competenze affrontate</i>	<p>Imparare facendo con giochi e attività</p> <p>L'alfabetizzazione "Pensare fuori dagli schemi"</p> <p>Apprendere nuove metodologie nella pianificazione e nella gestione</p>
<i>Risultati dell'apprendimento</i>	<p>Facendo questo modulo gli studenti lo faranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capire che "pensare fuori dagli schemi" è un'abilità chiave per pensare in modo creativo e critico e non solo un talento innato che i genitori possono aiutare i propri figli a sviluppare;</li> <li>- Facilitare un processo di apprendimento creativo;</li> <li>- Fornire le risorse di cui i loro figli hanno bisogno per l'espressione creativa e la gestione dei loro pensieri, delle loro capacità, del tempo e delle attività;</li> <li>- Sviluppare le loro competenze educative basate sull'apprendimento attraverso il fare;</li> </ul>

<i>Metodi</i>	<p>Le attività faccia a faccia della formazione includono l'apprendimento attraverso i metodi del fare. Attraverso attività pratiche, i genitori impareranno a conoscere i migliori strumenti che possono utilizzare per aiutare i loro figli a sviluppare le due competenze fondamentali del modulo lavorando individualmente.</p> <p>Le attività di formazione online offrono materiali per un apprendimento più approfondito per supportare anche i genitori nello sviluppo delle due competenze fondamentali individuate, accanto a materiali bibliografici utili per lo studio.</p>
<i>Contenuto</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione: essere imprenditoriali ogni giorno per favorire il "pensiero creativo"</li> <li>- Approcci e metodologie di genitorialità</li> <li>- Alfabetizzazione, video e osservazioni</li> <li>- Imparare facendo attraverso esercizi creativi</li> </ul>

## (AA) 3.1. 3.1. PIANO DELLE ATTIVITÀ DEL MODULO

<i>Titolo attività</i>	<i>Durata</i>	<i>F2F o online</i>	<i>Risorse e materiali</i>
<b>1. Presentazione del Modulo 3 e delle due competenze ai partecipanti</b> <i>(Thinking Outside The Box + Planning &amp; Management)</i>	10'	Solo F2F	<b>ATTIVITÀ n1.1</b> - Rompighiaccio/energizzatore
	15'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<b>ATTIVITÀ n1.2 Introduzione al Modulo 3</b> <b>Introduzione al Modulo 3, che</b> include l'alfabetizzazione su "pensare fuori dagli schemi" e "pianificazione e gestione" sulla base delle seguenti risorse: <a href="https://www.entrepreneur.com/article/336883">https://www.entrepreneur.com/article/336883</a> + <a href="https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids">https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids</a>
	20'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<b>ATTIVITÀ n1.3 Imparare facendo:</b> <b>Il problema dei nove punti per aiutarvi a pensare fuori dagli schemi</b> <b>Penne, carta</b> Risorse per l'attività F2F: <a href="https://www.fabriziocostantini.it/marketing/lateral-thinking/esercizio-9punti-lateral-thinking.pdf">https://www.fabriziocostantini.it/marketing/lateral-thinking/esercizio-9punti-lateral-thinking.pdf</a> <a href="http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsn_j.html">http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsn_j.html</a>
<b>2. Approccio genitoriale verso il "pensare fuori dagli schemi".</b> <i>(Pensare fuori dalla scatola)</i>	15'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<b>ATTIVITÀ n2.1 Approfondimenti su TOTB</b> - Video Tedx <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM&amp;feature=emb_title&amp;ab_channel=TEDxTalks">https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM&amp;feature=emb_title&amp;ab_channel=TEDxTalks</a>

	15'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<b>ATTIVITÀ n2.2 Il Test Torrance del Pensiero Creativo</b>  Breve attività per mettere in pratica il concetto di promozione del pensiero creativo e avviare una riflessione sul TOTB come competenza piuttosto che come abilità innata.  Foglio stampabile da: <a href="https://gumroad.com/l/czIRK">https://gumroad.com/l/czIRK</a>
<b>3. 3. I benefici del brainstorming per promuovere il pensiero creativo</b>	10'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<b>ATTIVITÀ n3.1 Il processo di Brainstorming</b>  Introduzione al processo di brainstorming e ai suoi benefici.
	35'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<b>ATTIVITÀ n3.2 Mettere in azione il brainstorming con gli oggetti della vita quotidiana</b>  Attività di brainstorming su oggetti multiuso.
<b>4.Approccio genitoriale verso la "pianificazione e gestione".</b>  <i>(Pianificazione e gestione)</i>	15'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<b>ATTIVITÀ n4.1 Vantaggi degli incontri familiari</b>  Attività di transizione che apre la discussione sulle strategie di pianificazione e gestione all'interno di un contesto familiare sulla base dell'esempio riportato in un video di youtube (esempio: <a href="https://youtu.be/PsIHViDoi80">https://youtu.be/PsIHViDoi80</a> )

	45'	F2F <i>Nota: questa attività può essere adattata anche online</i>	<p><b>ATTIVITÀ n4.2 Imparare a pianificare un evento o un'idea di progetto</b></p> <p><b>Obiettivi: Organizzare un evento (compleanno, cena, escursione) con i vostri bambini</b></p> <p><a href="http://www.momentsaday.com/wp-content/uploads/2018/03/Event-Planning-Worksheet.pdf">http://www.momentsaday.com/wp-content/uploads/2018/03/Event-Planning-Worksheet.pdf</a></p> <p><a href="http://www.momentsaday.com/teach-kids-event-planning-skills-printable/">http://www.momentsaday.com/teach-kids-event-planning-skills-printable/</a></p> <p>(altri siti online gratuiti <a href="https://www.verywellfamily.com/top-online-family-calendars-1269837">https://www.verywellfamily.com/top-online-family-calendars-1269837</a>)</p>
<b>5. 5. Imparare attraverso esempi</b> (Pianificazione e gestione)	15'	Attività online / autogestita	<p><b>ATTIVITÀ n5 Approfondimenti su P&amp;M</b></p> <p><b>- Suggerimenti per la pianificazione e la gestione video</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qL5h0d6VKml&amp;ab_channel=DrSusanYoung">https://www.youtube.com/watch?v=qL5h0d6VKml&amp;ab_channel=DrSusanYoung</a></p>
<b>6. 6. Imparare facendo</b> (Pianificazione e gestione)	55'	Attività online / autogestita	<p><b>ATTIVITÀ n6 Creare il proprio calendario</b></p> <p><b>Post-it, tela, matite</b></p> <p><a href="https://www.post-it.com/3M/en_US/post-it/ideas/articles/5-fun-activities-for-at-home-students/">https://www.post-it.com/3M/en_US/post-it/ideas/articles/5-fun-activities-for-at-home-students/</a></p>
<b>7. Imparare per esperienza:</b> (Pensare fuori dalla scatola)	60'	Attività online / autogestita	<p><b>ATTIVITÀ n7 "Riutilizzo Creativo".</b></p> <p><b>Qualsiasi oggetto riciclato (scatole di cartone, cartoni per uova, rotoli di carta assorbente, appendiabiti, palette...)</b></p> <p>(risorsa <a href="https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/think-outside-box.html">https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/think-outside-box.html</a>)</p>

<p><b>8.Apprendimento collaborativo</b></p> <p><b>"Io lo faccio, noi lo facciamo, voi lo fate": applicazioni pratiche</b></p> <p><i>(ThinkingOutsideTheBox + Planning&amp;Managment)</i></p>	<p><b>30'</b></p>	<p><b>Attività online / autogestita</b></p>	<p><b>ATTIVITÀ n8</b></p> <p><b>Alfabetizzazione su questa metodologia di apprendimento.</b></p> <p>La ricerca dimostra che il modo migliore per insegnare una nuova abilità è prima di tutto dimostrarla (Io lo faccio), poi farlo con il bambino (Noi lo facciamo) e poi dare al bambino la possibilità di farlo da solo, con la supervisione e il feedback (Voi lo fate).</p> <p>(L'alfabetizzazione si baserà in parte sulle seguenti risorse:</p> <p><a href="http://lifeafterieps.com/think-plan-do/">http://lifeafterieps.com/think-plan-do/</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=xEkISDTFcf0&amp;ab_channel=TeachforLife">https://www.youtube.com/watch?v=xEkISDTFcf0&amp;ab_channel=TeachforLife</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&amp;ab_channel=TeachforLife">https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&amp;ab_channel=TeachforLife</a></p> <p><a href="https://www.washoeschools.net/cms/lib/NV01912265/Centricity/Domain/257/Certified%20Hiring/GradualReleaseResponsibilityJan08.pdf">https://www.washoeschools.net/cms/lib/NV01912265/Centricity/Domain/257/Certified%20Hiring/GradualReleaseResponsibilityJan08.pdf</a></p>
<p><b>9. 9. Verifica delle conoscenze dei genitori sulle due competenze</b></p> <p><i>(Pianificazione e gestione)</i></p>	<p><b>20'</b></p>	<p><b>Attività online / autogestita</b></p>	<p><b>ATTIVITÀ n9 Test delle conoscenze dei partecipanti su "Pensare fuori dagli schemi" e "Pianificazione e gestione".</b></p> <p><b>Strumento interattivo per testare la conoscenza e la comprensione (esempio: <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>)</b></p>

## (BB) 3.2 PIANO DI ATTIVITÀ FACCIA A FACCIA

### ■ ATTIVITÀ n1: Presentazione del Modulo 3 ai partecipanti

#### ATTIVITÀ n1.1: Rompighiaccio

##### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Il rompighiaccio è una breve attività che mira a far sentire i partecipanti più a proprio agio con gli altri partecipanti e con gli allenatori.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività pratica di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 10 minuti

##### II. Materiale/risorse necessarie

Le chiavi/portachiavi dei partecipanti o qualsiasi oggetto che possono trovare nella loro borsa/tasca.

##### III. Istruzioni

Chiedete ad ogni partecipante di tirar fuori le chiavi. Dalle loro chiavi e dai loro portachiavi, ogni partecipante deve raccontare al gruppo di sé e di come le loro chiavi li rappresentano.

Per esempio: un mazzo di chiavi con tanti portachiavi di diversi paesi potrebbe rappresentare l'amore per i viaggi.

Se i partecipanti non hanno le chiavi, invitateli a prendere qualsiasi oggetto che solitamente portano in tasca o nella borsa.

Incoraggiamo anche il formatore a partecipare all'attività.

##### IV. Riferimenti

I vantaggi delle attività di rompighiaccio: <https://drexel.edu/goodwin/professional-studies-blog/overview/2018/July/The-3-benefits-of-ising-ice-breakers/>

##### V. Alternative

Attività alternative di rompighiaccio sono disponibili qui:

[https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR\\_76.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm)

##### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Lo scopo di questo esercizio rompighiaccio è quello di aiutare i partecipanti a conoscersi e a sentirsi a proprio agio a parlare della propria vita personale e professionale con gli altri membri del gruppo.

## **ATTIVITÀ n1.2:** Introduzione al modulo 3

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Questa attività è una breve introduzione in cui ai partecipanti verranno fornite alcune conoscenze e informazioni sulle due competenze principali: "Pensare fuori dagli schemi" e "Pianificazione e gestione".

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Discussione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 15 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- "Introduzione al Modulo 3" dispensa (stampabile) che si trova in 4. Allegati - Attività n1.2 - Tabella 1
- Un laptop/computer (opzionale)
- Un proiettore (opzionale)

### III. Istruzioni

Il formatore introdurrà il modulo ai partecipanti sulla base del contenuto della parte "introduzione" in cui vengono presentate le due competenze. Si raccomanda che l'"Introduzione al Modulo 3" sia condivisa ad ogni partecipante come file digitale o come dispensa stampata.

### IV. Riferimenti

Il contenuto "Introduzione al Modulo 3" si basa sui seguenti punti 1. Introduzione e 2. 2. Vantaggi e opportunità.

### V. Alternative

Il trainer è libero di adattare questa dispensa al formato Powerpoint (PPT) se l'ambiente è adatto. Un modello PPT per parENTrepreneurs può essere trovato sulla piattaforma di formazione. Tuttavia, il PPT dovrebbe essere usato come un'aggiunta visiva per il gruppo e non dovrebbe sostituire il volantino condiviso individualmente.

### VI. Risultati dell'apprendimento

I partecipanti otterranno una migliore comprensione di ciò che riguarda il modulo, i benefici delle competenze affrontate e una visione d'insieme del piano del modulo.

**ATTIVITÀ n1.3:** Puzzle di pensiero creativo "Il problema dei nove punti" per aiutarvi a pensare fuori dagli schemi

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Con questa attività i partecipanti capiranno da dove viene la metafora "Pensare fuori dagli schemi". L'esercizio è potente perché ci aiuta a capire cosa significa pensare fuori dagli schemi in modo letterale e figurativo.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** esercizio singolo/individuale seguito da una discussione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti (10 minuti di esercizio, 10 minuti di riflessione collettiva)

## II. Materiale/risorse

- Il foglio di lavoro "I 9 punti" che si trova in 4. Allegati - Attività n1.3 - Tabella 1
- Matite e carta
- ● ●
- ● ●
- ● ● Rif. 4. Allegati - Attività n1.3 - Tabella 1

## III. Istruzioni

- Dopo l'"introduzione al modulo" e la spiegazione dell'origine della metafora "pensare fuori dagli schemi", l'insegnante/formatore consegna ad ogni partecipante il quiz "I 9 punti e le 4 righe", o un foglio di carta bianca (a scelta dell'insegnante/formatore). I partecipanti devono prendere una penna e seguire le istruzioni su come disegnare il puzzle. Le istruzioni possono essere consegnate oralmente dall'insegnante/formatore, oppure si trovano sul foglio di lavoro "9 punti" in 4. Allegati.
- I nove punti devono essere equidistanti a 3 x 3. Le istruzioni per il puzzle sono: l'obiettivo è quello di collegare tutti i punti con quattro linee **rette senza mai togliere la penna** dalla carta. Ulteriori istruzioni e spiegazione della soluzione si trovano qui:

<http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html>

<https://creativityboost.net/solutions-to-the-nine-dot-problem/>

- Ai partecipanti verrà chiesto di risolvere il puzzle a nove punti in meno di dieci minuti, il formatore può impostare un timer. Poi, i partecipanti condividono i loro risultati e discutono l'esercizio con il formatore. L'insegnante/formatore dovrebbe rivelare i due modi per risolvere il problema mostrati nella sezione "I. Introduzione".

## IV. Riferimenti

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Thinking\\_outside\\_the\\_box](https://en.wikipedia.org/wiki/Thinking_outside_the_box)
- <https://www.artofplay.com/blogs/articles/history-of-the-nine-dot-problem>

## V. Alternative

È possibile risolvere i problemi online attraverso questa pagina interattiva:

<https://www.permadi.com/fpcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new>

## VI. Risultati dell'apprendimento

Analizzando la definizione per scoprire cosa è permesso e cosa non lo è, in questo esercizio, i partecipanti si confrontano con la sfida di pensare letteralmente fuori dagli schemi in quanto devono uscire dalla piazza, rafforzando la metodologia.

## ■ ATTIVITÀ n2: Approccio genitoriale verso "Pensare fuori dagli schemi".

### ATTIVITÀ n.2.1: Pensare fuori dagli schemi Video esplicativo

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Guardando questo video, i partecipanti acquisiranno una comprensione più profonda dell'abilità "pensare fuori dagli schemi", e acquisiranno una maggiore familiarità con la nozione di "competenza" rispetto alla "qualità innata". È un grande strumento motivazionale ed esplicativo.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Visualizzazione di gruppo e discussione

**(D) TEMPO DI DURATA:** 15 minuti

#### II. Materiale/risorse necessarie

- \_Video TEDx, "[Pensiero creativo - come uscire dalla scatola e generare idee: Giovanni Corazza a TEDxRoma](#)"
- Un portatile (PC)
- Un proiettore
- Connessione a Internet

#### III. Istruzioni

L'insegnante/formatore proietterà prima il video TEDx che spiega il pensiero creativo ai partecipanti. Si raccomanda che l'insegnante/formatore scarichi il video da Youtube prima di mostrarlo in caso di connessione internet instabile. Dopo la visione, l'insegnante/formatore discute il contenuto con i partecipanti, dando loro la possibilità di sollevare qualsiasi domanda e di condividere la loro opinione. È importante che l'insegnante/formatore sottolinei la nozione di competenza rispetto alla qualità innata menzionata nel video.

#### IV. Riferimenti

- "8 modi per incoraggiare il pensiero creativo nei bambini", Imprenditore, **Arunprasad Durairaj**: <https://www.entrepreneur.com/article/336883>;
- "7 modi per promuovere il pensiero creativo nei vostri bambini", Greater Good Magazine, **Christine Carter**: [https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7\\_ways\\_to\\_foster\\_creativity\\_in\\_your\\_kids](https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids)

#### V. Alternative

L'insegnante/formatore può condividere i link ai video con i partecipanti per farli guardare da soli se necessario (esempio: nessun proiettore disponibile). Si consiglia di guardare il video di cui sopra, e non ci sono altre alternative, in quanto le seguenti attività si baseranno sul contenuto del video.

## VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Attraverso questo video, i partecipanti acquisiranno conoscenze sui concetti chiave del "Think Outside the Box".

### ATTIVITÀ n2.2: Il Test di Torrance del Pensiero Creativo

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Presentare ai partecipanti una breve attività per testare il proprio pensiero creativo. L'attività suggerisce che il pensiero creativo può essere promosso e praticato, e avvia una riflessione per i partecipanti sulla competenza, in connessione con l'attività 2.1.

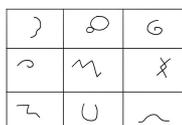
**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio pratico singolo/individuale

**(D) TEMPO DI DURATA:** 15 minuti

#### II. Materiale/risorse necessarie

- Il "Test di Torrance" (mostrato come riferimento qui sotto) si trova in 4. Allegati - Attività n2.2 - Tabella 1. Il foglio stampabile è disponibile anche qui: <https://gumroad.com/l/czIRK>
- Penne o matite colorate



Rif. 4. Allegati - Attività n2.2 - Tabella 1

#### III. Istruzioni

Ogni partecipante riceve il foglio e ha dieci minuti di tempo per completare le figure disegnate all'interno di ogni quadrato. L'obiettivo è quello di trasformare ogni figura in qualcos'altro utilizzando il primo disegno come base (esempio: un cerchio trasformato in un orologio). I partecipanti condividono poi i loro disegni con il formatore evidenziando che ogni individuo può portare un punto di vista diverso e che ci sono infinite idee quando si tratta di pensiero creativo, ogni idea porta una prospettiva innovativa.

#### IV. Riferimenti

Torrance Test del Pensiero Creativo - 3 esempi

<https://innovators-guide.ch/wp-content/uploads/2012/12/torrance-creativity-test.pdf>

Cos'è il metodo di prova Torrance

<https://www.ststesting.com/gift/>

#### V. Alternative

Il formatore può trovare altre schede di lavoro o crearne una propria seguendo i principi del test di Torrance.

## VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Attraverso questa attività, i partecipanti saranno introdotti al metodo del Torrance Test e metteranno alla prova le proprie capacità di pensiero creativo e saranno consapevoli del processo di pratica attraverso un esercizio semplice e accessibile.

### ■ ATTIVITÀ n3: I benefici del brainstorming per promuovere il pensiero creativo

#### ATTIVITÀ n3.1: Il processo di Brainstorming

##### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Questa attività introdurrà i partecipanti al processo e ai benefici del brainstorming e come può aiutare a generare nuove idee.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Discussione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 10 minuti

##### II. Materiale/risorse necessarie

Nessuna.

##### III. Istruzioni

Questa attività è un'introduzione al brainstorming, mentre la seguente attività è una sperimentazione. Per il successo e l'impatto della sperimentazione è importante che il formatore discuta prima con i partecipanti su cosa sia il brainstorming. Si inizia chiedendo ai partecipanti "cos'è il brainstorming" e si arriva a quanto segue:

→ "Il modo migliore per avere una buona idea è avere tante idee".

"Non è sempre facile pensare ad altre soluzioni, e il brainstorming può aiutare. Brainstorming significa dire tutto ciò che ti viene in mente, senza preoccuparsi di come reagiranno gli altri. È un ottimo modo per un gruppo di persone di trovare buone soluzioni e nuove idee. Il brainstorming può essere davvero divertente. È progettato per aiutarvi a rompere i vostri normali schemi di pensiero e a trovare nuovi modi di guardare alle cose. Non ci sono limiti nel brainstorming: ogni idea è buona all'inizio. Tutti dovrebbero cercare di proporre il maggior numero possibile di idee, e a nessuno è permesso di giudicare o discutere queste idee. Le soluzioni possono essere insolite e non devono nemmeno avere un senso. Per quanto folle possa sembrare qualsiasi idea, potrebbe far pensare a un'altra idea o a un'idea migliore. Potrebbe anche rivelarsi l'idea migliore di tutte".

##### IV. Riferimenti

- 101 MODALITÀ DI INSEGNARE LE AZIONI SOCIALI DEI BAMBINI, di Lawrence E. Shapiro, attività 62:

<https://healthiersfexcel.org/wp-content/uploads/2018/07/101-Ways-to-Teach-Children-Social-Skills.pdf>

## V. Alternative

L'insegnante/formatore è libero di scegliere il modo in cui desidera realizzare quanto sopra ("Il modo migliore per avere una buona idea è avere molte idee"). Può essere attraverso una discussione aperta, o attraverso l'uso di un supporto visivo come un PPT molto breve o un volantino.

## VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Questa introduzione al brainstorming darà ai partecipanti una comprensione del processo e dei benefici del brainstorming per favorire il pensiero creativo.

**Attività n3.2:** Mettere in azione il Brainstorming con gli oggetti della vita quotidiana

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Questa attività dà ai partecipanti l'opportunità di sperimentare il processo di brainstorming e i suoi benefici. L'obiettivo della sperimentazione è quello di mostrare un modo per generare un'ampia varietà di idee in breve tempo.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività pratica di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- Fogli di carta di grandi dimensioni.
- Penne.
- Lavagne bianche.
- Marcatori per lavagne bianche.
- Foglio di lavoro di argomenti alternativi che si trovano in 4. Allegati - Attività n3.2 - Tabella 1 - Brainstorming con gli oggetti della vita quotidiana



Rif. 4. Allegati - Attività n3.2 - Tabella 1

### III. Istruzioni

Prima che il formatore fornisca ai partecipanti un argomento su cui fare brainstorming, introdurrà le regole del processo di brainstorming. Queste regole hanno lo scopo di assicurare un ambiente in cui i partecipanti si sentano a proprio agio a lasciare fluire le loro idee e a condividerle con gli altri. Le regole sono anche una linea guida per dare il maggior impatto possibile a questa attività. Raccomandiamo al formatore di scrivere queste regole su una grande lavagna o di mostrarle con un proiettore, per aggiungere un supporto visivo.

### Le regole

- La gente DEVE sentirsi libera di contribuire con idee in modo creativo.
  - Nessuna critica (ad es. "Oh che idea stupida").
  - Nessuna idea è una cattiva idea.
  - Benvenuti a "Free Wheeling".
  - **È necessaria una quantità di idee** - non trattenetevi dal dire solo quello che vi passa per la testa.
  - Nessuna domanda durante la sessione.
  - Esprimere idee di Stato in modo rapido e senza bisogno di allargamenti.
  - Non ti dispiacerebbe dire l'ovvio.
  - Non temere la ripetizione.
  - Combinare e migliorare altre idee.
- I partecipanti hanno cinque minuti per fare un brainstorming.

Una volta che le regole sono chiare, l'insegnante/formatore consegna ai partecipanti un grande foglio di carta con penne o una lavagna bianca con pennarelli su cui scrivere le loro idee.

Il formatore è libero di scegliere l'argomento (o gli argomenti) su cui fare brainstorming e di dare un solo argomento all'intero gruppo o di dividere i partecipanti in gruppi più piccoli. L'argomento è aperto in quanto l'aspetto più importante dell'esercizio è il processo stesso, quindi può essere un problema di lavoro, una sfida della vita quotidiana, diversi modi di usare un oggetto, ecc. Ciò che è importante è che i partecipanti generino quante più idee possibili nel breve tempo imposto.

L'insegnante/formatore dovrebbe assicurarsi di dedicare almeno dieci minuti per esaminare ogni idea (per ogni gruppo) e far sì che tutti i partecipanti si mettano d'accordo su quale idea o combinazione di idee possa funzionare al meglio per ogni argomento. I partecipanti poi discutono la loro esperienza di brainstorming con il formatore.

#### IV. Riferimenti

<https://www.mindtools.com/brainstm.html>

#### V. Alternative

Il formatore può trovare le opzioni per l'argomento del brainstorming sul foglio posto nel 4.

Allegati - Attività n3.2 "Brainstorming con gli oggetti della vita quotidiana".

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Attraverso questa attività, i partecipanti sperimenteranno il processo di generazione di un'ampia varietà di idee in breve tempo, e i vantaggi di pensare in modo diverso e di catturare idee a flusso libero per creare o risolvere problemi.

## ■ ATTIVITÀ n4: Approccio genitoriale verso la "Pianificazione e gestione".

### ATTIVITÀ n4.1: Vantaggi della pianificazione in famiglia

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Passare dal "pensare fuori dagli schemi" alla capacità di "pianificazione e gestione". Far sì che i partecipanti individuino e riflettano sulle diverse tecniche per favorire la pianificazione e le capacità organizzative all'interno di un contesto familiare. Far sì che i partecipanti condividano le loro opinioni e discutano i benefici della pianificazione.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Visualizzazione di gruppo e discussione

**(D) TEMPO DI DURATA:** 15 minuti

#### II. Materiale/risorse necessarie

- Il video "Come tenere una riunione di famiglia" si trova su YouTube: <https://youtu.be/PsIHViDoi80>
- Un portatile
- Un proiettore
- Connessione a Internet

#### III. Istruzioni

In primo luogo, l'insegnante/formatore mostrerà il breve video di una famiglia con cinque figli che parlano del loro incontro familiare settimanale, dei motivi per cui hanno realizzato un incontro familiare e dei suoi benefici sia per i genitori che per i figli. Consigliamo all'insegnante/formatore di scaricare il video su YouTube in anticipo in caso di connessione internet instabile.

Dopo aver visto il video, il formatore invita i genitori a **identificare le strategie di pianificazione attuate dai genitori all'interno della famiglia**, quindi a riflettere sui **benefici che tali strategie possono avere sulla famiglia nel suo complesso così come su ogni singolo individuo (genitori e figli)**.

#### V. Riferimenti

<https://www.rootsofaction.com/family-meetings/>

#### IV. Alternative

Questo video offre una valida riflessione, tuttavia, se è impossibile per il formatore mostrarlo durante la sessione di formazione a causa della mancanza di dispositivi tecnologici o di accesso a internet, si raccomanda che il formatore guardi il video in anticipo e prepari una serie di domande da discutere con i partecipanti sulle "riunioni di famiglia". Queste domande dovrebbero guidare i partecipanti a riflettere su **ciò che gli incontri familiari possono portare ad una famiglia nel suo complesso e ad ogni singolo membro**, così come sulle **strategie che i genitori possono attuare** affinché questi incontri familiari abbiano successo. È possibile per il formatore sostenere la discussione con un caso di studio trovato online o inventato.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Con l'esempio della famiglia, e attraverso una discussione, i partecipanti saranno introdotti a diversi modi di promuovere una mentalità progettuale all'interno di un contesto familiare e riceveranno strumenti da utilizzare con i propri figli. I partecipanti otterranno una migliore comprensione della "pianificazione e gestione" come abilità in un contesto di vita reale.

## Attività n4.2: Imparare a pianificare un evento per la famiglia

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVI:** Questa attività permetterà ai partecipanti di migliorare le loro capacità di pianificazione e gestione. Per farlo devono organizzare un evento come una festa di compleanno, un viaggio/escursione o una cena.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività singola/individuale, seguita da una discussione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 45 minuti (35 minuti di attività autogestita, 10 minuti di feedback collettivo)

### II. Materiale/risorse

- Un modello per organizzare una festa di compleanno o una cena si trova in 4. Allegati - Attività 4.2 - Tabella 1 "Imparare a pianificare una cena" (3 pagine)
- Un modello per la pianificazione di un viaggio/escursione si trova in 4. Allegati - Attività 4.2 - Tabella 2 "Imparare a pianificare un viaggio" (3 pagine), o su Google drive seguendo questo link <https://drive.google.com/file/d/1RkSKfScspVajUoxAs93EVyhDK3FgVGXD/view?usp=sharing>
- Penne

Rif. 4. Allegati - Attività n4.2 - Tabella 1

Rif. 4. Allegati -

Attività n4.2 - Tabella 2

### III. Istruzioni

Ci sono diversi modi per svolgere questa attività tra cui il formatore è libero di scegliere.

- Il formatore può scegliere di dare ai partecipanti uno scenario su cui lavorare (esempio: È una festa per il 18° compleanno di suo figlio, lei invita sei persone, il tema della festa è "il Grande Gatsby"...). Questi scenari possono essere inventati dai formatori stessi. Un altro modo per realizzare questa attività è che il formatore non fornisca alcuno scenario e chieda ai partecipanti di crearne di propri, basati o meno su reali ispirazioni.
- Questa attività può essere svolta individualmente, in coppia o in gruppo. I formatori sono liberi di scegliere come vogliono svolgere l'attività, tenendo presente che il lavoro individuale può mettere in pratica diversi aspetti della "pianificazione e gestione" rispetto al lavoro di gruppo. Per esempio, un lavoro di gruppo in cui ad ogni membro del gruppo viene assegnato un compito, metterà i partecipanti in una situazione di

collaborazione e delega, mentre il lavoro individuale metterà in evidenza le capacità dei partecipanti di assumere responsabilità più ampie. Pertanto, è importante che i formatori riflettano su quale impatto desiderano che questa attività abbia sui partecipanti prima di scegliere il metodo di consegna.

I partecipanti scelgono e lavorano su un unico foglio di lavoro, sia che si tratti della pianificazione di un viaggio o di una cena. Ogni foglio di lavoro è composto da tre pagine, che dovrebbero portare i partecipanti a riflettere in dettaglio sulla loro pianificazione. L'insegnante/formatore fornirà loro i due modelli di foglio di lavoro in formato digitale o cartaceo. I partecipanti selezioneranno un foglio di lavoro e compileranno la copia cartacea o la versione digitale a seconda della loro scelta.

A questa attività sono assegnati 35 minuti, dopo di che condivideranno il loro lavoro con gli altri partecipanti e con il formatore, menzionando le difficoltà incontrate nel processo di pianificazione, consigli personali e suggerimenti su come pianificare un evento, e solleveranno domande.

#### IV. Riferimenti

- [3 MOTIVI PER CUI DOVRESTE PIANIFICARE IL VOSTRO EVENTO IN ANTICIPO](#)
- [CONSIGLI PER LA PIANIFICAZIONE DEL VIAGGIO CON I BAMBINI](#)
- [Insegnare ai bambini a pianificare eventi](#)

#### V. Alternative

L'insegnante/formatore può scegliere se questa attività è meglio svolta individualmente, a coppie o in gruppo, a seconda della dinamica del gruppo. Un'alternativa è quella di dividere il gruppo in due e assegnare un evento ad ogni gruppo, aggiungendo più dettagli/costrizioni/obiettivi ad ogni evento.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Condividendo il loro lavoro alla fine della sessione, i partecipanti possono ottenere un feedback costruttivo dagli altri e dal formatore, oltre a ricevere preziosi consigli sul modo più efficiente per pianificare un evento in famiglia.

## (CC) 3.3. 3.3. PIANI DI ATTIVITÀ ONLINE E AUTOGESTITI

- Attività n.5: **Approfondimenti sulla competenza "Pianificazione e gestione" (Video motivazionale/esplicativo)**

### I. Tipo di attività e descrizione

**(D) OBIETTIVO:** Guardando questo video, i partecipanti avranno una comprensione più profonda della capacità di "pianificazione e gestione", e otterranno alcuni preziosi consigli su come pianificare.

**(E) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(F) TIPO DI ATTIVITÀ:** visualizzazione online seguita da una discussione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 15 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- Link al video su piattaforma youtube: ["TOP TIPS - PIANIFICARE IN ANTICIPO"](#)
- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo

### III. Istruzioni

Il formatore mostrerà il video con l'opzione dello schermo condiviso (che si trova ad esempio su Zoom) o condividerà il link al video sul forum della piattaforma. Dopo la visione, l'insegnante/formatore discute il contenuto con i partecipanti, dando loro l'opportunità di sollevare qualsiasi domanda e di condividere la loro opinione. Il video fornisce consigli utili per aiutare i bambini a sviluppare le loro capacità di pianificazione. Contenuti interessanti per il formatore da discutere con i partecipanti:

"Susan Young, dottoressa in psicologia specializzata in sviluppo neurologico nei bambini, descrive ciò che i genitori e chi si prende cura di loro possono fare per aiutare il loro bambino ad imparare a pensare in anticipo, a fissare obiettivi costruttivi e a pianificare i passi da compiere per raggiungerli. Questo li aiuterà a raggiungere i loro obiettivi personali a casa e a scuola, a soddisfare le aspettative educative e a bilanciare queste con le attività sociali. Le tecniche li aiuteranno anche a pianificare e a fissare obiettivi più piccoli per raggiungere compiti specifici, come le scadenze per le reti, il completamento dei compiti a casa e delle faccende domestiche. Il video fornisce una guida su come i genitori/carrieri possono sostenere al meglio il loro bambino in questi sforzi, suggerendo strategie costruttive, e aiuterà anche i genitori".

### IV. Valutazione

Attraverso questo video, i partecipanti acquisiranno conoscenze e consigli su "pianificazione e gestione".

### V. Riferimenti

Altri lavori e pubblicazioni del Dr. Young si trovano qui: <http://psychology-services.uk.com/publications-susan-young->

## VI. Alternative

Si consiglia di guardare il video di cui sopra, e non ci sono altre alternative, in quanto le seguenti attività si baseranno sul contenuto del video.

### ■ Attività n6 : Crea il tuo calendario

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVI:** Questa attività permetterà ai partecipanti di migliorare le loro capacità di pianificazione e gestione organizzando un calendario, che aiuta a stabilire le priorità, a massimizzare la giornata e con l'obiettivo finale di avere più tempo libero da trascorrere con i bambini.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** online/auto-diretto

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività singola/individuale, seguita da una discussione di gruppo online

**(D) TEMPO DI DURATA:** 55 minuti (45 minuti di attività autogestita, 10 minuti di feedback/discussione collettiva sulla piattaforma)

#### II. Materiale/risorse

Questa attività mette in pratica i consigli appresi in precedenza per una migliore pianificazione. I partecipanti hanno diverse opzioni per creare il proprio calendario. Possono creare un calendario digitale sul loro computer portatile, tablet o telefono, che possono accedere e modificare facilmente ogni giorno.

- Un grande strumento gratuito utilizzato da molti è **Google Calendar**, che è modificabile e personalizzabile. Google Calendar è accessibile da un desktop o come App.
- Ci sono anche molte altre opzioni di **app gratuite** per creare calendari online che sono disponibili su AppStore e su Android, e in diverse lingue, dando la possibilità ai partecipanti di scegliere ciò che più si addice loro.
- Forse un **calendario fisico, stampato** da un sito web, **o realizzato dai partecipanti stessi**, sarà più adatto ad alcuni. Il vantaggio di avere un calendario fisico è quello di avere uno strumento visivo che può essere collocato da qualche parte nella casa che i partecipanti possono vedere e quindi essere ricordati di ciò che è sul calendario giornaliero. Inoltre, offre una maggiore libertà nella decorazione del calendario per personalizzarlo in base alle scelte dei partecipanti, e un'altra buona opportunità di usare il pensiero creativo per la sua realizzazione. Per la creazione di un calendario, si consiglia di utilizzare un foglio di carta di grande formato, almeno A4, e penne colorate, utilizzando colori diversi per i diversi tipi di attività. L'utilizzo di indicazioni visive come foto, simboli o evidenziatori può aiutare a rendere il calendario più piacevole da guardare e a motivare maggiormente a svolgere i compiti che vi compaiono.
- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo

### III. Istruzioni

→ Google Calendar può essere trovato online o come APP, e può essere utilizzato sia su Microsoft che su IOS/Apple. L'utilizzo è gratuito, purché il partecipante abbia/crei un account Google (gmail). Google Calendar permette agli utenti di pianificare facilmente eventi, invitare ospiti e aggiungere/visualizzare i calendari degli amici. Gli utenti possono anche sincronizzare il loro calendario con i loro dispositivi mobili. I partecipanti possono trovare tutte le informazioni necessarie su come creare un Google Calendar in questo tutorial: <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>.

→ Per stampare un calendario già realizzato, i partecipanti possono visitare questo sito <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>

e scegliere i calendari di loro gradimento, cliccare sull'immagine e stampare il documento. Poi devono solo compilare le proprie attività ed eventi.

→ Per il proprio calendario, si consiglia ai partecipanti di personalizzare il proprio calendario in base alle proprie esigenze e ai propri gusti. Aggiungere immagini al loro calendario, rendere chiare le separazioni tra i giorni e il tempo e dare spazio sufficiente per la descrizione dell'evento sono importanti per mantenere il calendario facilmente leggibile. Decorare il calendario con colori, disegni e forme è anche un buon modo per rendere il calendario più personalizzato ed essere qualcosa che i partecipanti amano guardare. Un breve tutorial su come realizzare un calendario può aiutare a dare ai partecipanti un punto di partenza: [https://youtu.be/0et\\_Aep74Ao](https://youtu.be/0et_Aep74Ao).

Una volta terminata l'attività, i partecipanti condivideranno il loro lavoro sulla piattaforma con gli altri partecipanti e con il formatore.

### IV. Valutazione

Attraverso questa attività, i partecipanti possono valutare le proprie capacità di pianificazione e implementare le tecniche che hanno imparato a gestire il loro tempo in modo più efficiente. La creazione di un calendario può diventare uno strumento della loro vita quotidiana, che possono condividere con i loro figli e la loro famiglia, e analizzarne i benefici a lungo termine. Sottoponendo il loro lavoro sulla piattaforma, i partecipanti possono ricevere un feedback costruttivo dal formatore e dagli altri partecipanti, oltre a trarre ispirazione dal lavoro dell'altro.

### V. Riferimenti

- Google Calendar tutorial: <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>
- Calendari stampabili gratuitamente: <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>
- Suggerimenti su come creare il proprio calendario con l'artigianato: [https://youtu.be/0et\\_Aep74Ao](https://youtu.be/0et_Aep74Ao)

### VI. Ulteriori letture

Vantaggi dell'utilizzo di un calendario ogni giorno, Andrew Rocha

<https://successfulstepsblog.com/2017/11/19/5-benefits-of-using-a-calendar-every-day/>

## ■ ATTIVITÀ n7: Imparare attraverso la sperimentazione attraverso il "Crea Riutilizzo".

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** In questa attività, i partecipanti imparano per esperienza, promuovendo la loro abilità di "pensare fuori dagli schemi" a casa, con oggetti della vita quotidiana. L'obiettivo è quello di incoraggiare i partecipanti a pensare in modo creativo e/o critico nel contesto della loro casa e con un limite di tempo, per poi condividere con gli altri partecipanti la loro creazione.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** online/auto-diretto

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività singola/individuale, seguita da una discussione di gruppo online

**(D) TEMPO DI DURATA:** 60 minuti (50 minuti di creazione e 10 minuti per la discussione di gruppo)

### II. Materiale/risorse necessarie

- Piattaforma del forum per la discussione
- Materiale da casa

### III. Istruzioni

I partecipanti useranno il loro pensiero creativo e raccoglieranno oggetti casuali della loro casa che non usano più, e troveranno un modo per riadattarli. Il riuso degli oggetti può portare a una creazione artistica o pratica (esempio: creare una scultura a scopo decorativo sarebbe più che altro una creazione artistica, mentre il riutilizzo di appendiabiti per conservare i giornali sarebbe pratico). I partecipanti hanno 50 minuti di tempo per realizzare la loro creazione, e vengono poi indirizzati alla piattaforma online dove possono caricare una foto o un video della loro creazione, o presentarlo in diretta attraverso una videochiamata. Ci saranno 10 minuti dedicati ai partecipanti per condividere e discutere la loro creazione.

### IV. Valutazione

Attraverso questa attività, i partecipanti si renderanno conto che il pensiero creativo può essere promosso in qualsiasi contesto, anche quotidiano, con qualsiasi tipo di materiale. I partecipanti diventeranno più consapevoli degli strumenti che possono usare per pensare fuori dagli schemi, e che è qualcosa che possono fare ogni giorno e che è accessibile, guardando la propria casa da una prospettiva diversa. Sottoponendo il loro lavoro sulla piattaforma, i partecipanti possono ricevere un feedback costruttivo dal formatore e dagli altri partecipanti, oltre a trarre ispirazione dal lavoro dell'altro.

### V. Riferimenti

Esempio di utilizzo della mentalità "pensare fuori dagli schemi" nel contesto del riutilizzo:

<https://blog.greencarrier.com/reusing-shipping-containers-thinking-outside-the-box/>

### VI. Alternative

Il formatore è libero di scegliere una narrativa diversa per il riutilizzo creativo, aggiungendo regole, implementando un tema, o assegnando ad ogni partecipante compiti specifici.

L'obiettivo dell'attività, che è quello di far sì che i partecipanti utilizzino il pensiero creativo nel contesto della propria casa e con i propri oggetti, deve essere mantenuto, tuttavia il modo in cui l'attività viene svolta è flessibile.

■ **ATTIVITÀ n8 : Apprendimento collaborativo, "Io lo faccio, noi lo facciamo, voi lo fate".**

I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Attraverso questa attività, i partecipanti imparano una metodologia per condividere con i loro figli nuovi concetti di "pensare fuori dagli schemi" e per costruire un solido rapporto con loro. Capiranno anche quanto sia importante organizzare il loro tempo e le loro attività per dedicare del tempo ai loro figli.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività di apprendimento di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

II. Materiale/risorse necessarie

- Il volantino "Io lo faccio, noi lo facciamo, voi lo fate" si trova in 4. Allegati - Attività n8 - Tabella 1 "Metodologia "Io lo faccio, noi lo facciamo, voi lo fate".
- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo

III. Istruzioni

Questa attività serve come conclusione alle metodologie e ai concetti appresi in precedenza. Il formatore spiegherà l'importanza di ripetere tutte le attività incluse nell'intero modulo e nel corso con i propri figli e introdurrà i genitori alla metodologia "Io faccio - Noi facciamo - Voi fate", che è un modo per ripetere le attività con i bambini attraverso un apprendimento pianificato e supervisionato. È importante che l'insegnante/formatore acquisisca familiarità con la metodologia in anticipo e che verifichi i riferimenti menzionati di seguito per una maggiore conoscenza. Per questa attività, l'insegnante/formatore condivide la metodologia con i partecipanti online (tramite la piattaforma o via e-mail). Il foglio di lavoro può essere trovato in 4. Allegati. L'insegnante/formatore assegna 15 minuti ai partecipanti per leggere la metodologia, poi i partecipanti si riuniscono sul forum per discutere e fare domande (Hai familiarità con questa metodologia? Hai mai implementato questa metodologia senza esserne consapevole? Questa metodologia ti sembra fattibile?)

IV. Valutazione

- imparare nuove metodologie di insegnamento;
- pianificazione e gestione dell'apprendimento;
- insegnare ai bambini in modo innovativo, usando il pensiero creativo come abilità;

V. Riferimenti

- [Io Faccio Noi Facciamo Noi Facciamo Voi Facciamo Metodologia](#)
- [Think-Plan-Do, Mary Mazzoni](#)
- [Strategia didattica: Io lo faccio, noi lo facciamo, voi lo fate. \(2013, 7 ottobre\). Recuperato il 12 ottobre 2015](#)

## VI. Alternative

Per un'interazione più intuitiva e una spiegazione più approfondita, il formatore può scegliere di introdurre la metodologia tramite piattaforme di videochiamata (come Zoom). L'insegnante/formatore può spiegare la metodologia passo dopo passo con un supporto visivo come un PPT o il volantino per 15 minuti, e poi condurre una discussione con i partecipanti. Una volta terminata la videochiamata, l'insegnante/formatore dovrebbe ancora condividere con i partecipanti il foglio "I Do, We Do, You DO" da scaricare e conservare.

### ■ Attività n9: Testare le conoscenze dei genitori su "Pensare fuori dagli schemi".

(i)

#### Attività n9.1: Quiz sulle competenze del modulo (TOTB & P&M)

##### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Questa attività permette ai partecipanti di verificare la loro comprensione delle competenze e delle informazioni fornite nel corso del modulo in modo divertente e interattivo. Dando loro domande predefinite a cui rispondere, l'obiettivo è quello di riflettere sul concetto di "pensare fuori dagli schemi" e di "pianificazione e gestione". Alla fine del quiz, i partecipanti sono invitati a condividere la loro opinione con gli altri per concludere la sessione del modulo.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** quiz singolo/individuale seguito da una discussione di gruppo online

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

##### II. Materiale/risorse necessarie

- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo
- Domande a quiz per TOTB (Thinking Outside The Box) che si trovano nei 4. Allegati - Attività 9 - Tabella 1
- Domande a quiz per P&M che si trovano in 4. Allegati - Attività 9 - Tabella 2
- Kahoot, strumento interattivo per condividere e raccogliere idee e opinioni: <https://kahoot.com/>

##### III. Istruzioni

Questa attività è un modo divertente e interattivo per concludere il modulo, testando brevemente le conoscenze dei partecipanti e ricordando loro i concetti chiave appresi durante il modulo con due piccoli quiz (uno su TOTB e uno su P&M). La piattaforma Kahoot è uno strumento popolare per i quiz di gruppo online e per la sua configurazione user-friendly. Di seguito sono riportate le istruzioni per il formatore su come impostare un quiz online con la piattaforma **Kahoot**. Raccomandiamo al formatore di andare sulla piattaforma e di testare il quiz prima della sessione del modulo per familiarizzare con il sistema e anticipare ogni eventualità.

**Come creare un quiz su Kahoot?** Qui il tutorial: <https://youtu.be/KJgZZQcsSPk>

- L'istruttore dovrà andare su <https://kahoot.com/>

- L'allenatore deve creare un account kahoot e può **ISCRIVERSI** gratuitamente.
- La creazione del quiz è veloce e semplice. Nella home page del sito web, il formatore potrà cliccare su "crea" (in alto a destra).
- Il formatore selezionerà "nuovo kahoot" e inserirà le domande e le risposte trovate qui sotto.
- Il timer per ogni domanda deve essere impostato a 30 secondi.
- Ci sono in totale sette domande.
- Una volta fatto il quiz, l'allenatore clicca su "fatto", e poi sull'opzione "classico" (giocatore contro giocatore).
- Verrà generato un pin/codice. L'insegnante/formatore invita i partecipanti ad andare su <https://kahoot.it/> sul loro dispositivo e ad inserire il pin per accedere al quiz. È importante notare che il link per la creazione del quiz e il link per giocare al quiz sono diversi.
- Ai partecipanti verrà chiesto di scegliere un soprannome.
- Una volta che il formatore clicca su "start" sul suo dispositivo, i partecipanti possono iniziare il quiz.
- Le risposte evidenziate in blu nelle domande del quiz sono le risposte corrette.

La persona che risponde ad altrettante domande corrette nel minor tempo possibile otterrà il punteggio più alto, ma l'obiettivo di questo strumento interattivo è che i partecipanti discutano tra loro e motivino le loro risposte e i loro pensieri in seguito.

#### IV. Valutazione

Questi quiz interattivi sono un modo divertente per fare una rapida revisione delle due competenze del modulo "pensare fuori dagli schemi" e "pianificazione e gestione" e per concludere il modulo con i partecipanti condividendo le loro domande e i loro pensieri finali.

#### V. Riferimenti

Le domande dei quiz si basano sul contenuto delle attività precedenti.

#### V. Alternative

In alternativa, il formatore può utilizzare la piattaforma del forum per impostare un quiz per i partecipanti, ma questa piattaforma non ha un timer né un sistema di conteggio dei punti con la classifica.

## 4. 4. Allegati (Risorse per le attività)

### o ATTIVITÀ N1.2 - INTRODUZIONE AL MODULO 3

#### Tabella 1

Il modulo 3 è stato progettato per avvicinarsi a due competenze del quadro EntreComp:

- Pensare fuori dagli schemi
- Pianificazione e gestione

Queste due competenze aiuteranno voi e i vostri figli a realizzare idee e a metterle in pratica, azioni che hanno il potenziale per avere un forte impatto culturale, sociale o economico sulle nostre società.

#### TOTB

Nel corso di questo modulo, e della formazione nel suo complesso, vi renderete conto che i concetti chiave sono spesso trasversali e si trovano a supportare diverse competenze. Il **pensiero creativo e critico** sono l'esempio perfetto di processi intellettuali che sono alla base e talvolta **al centro delle metodologie**. Forse avrete già acquisito familiarità con il pensiero critico nel Modulo 2, e acquisirete una conoscenza più approfondita della creatività nel Modulo 5, ma troverete anche altri riferimenti a quelli di altri moduli.

In questa sede, esamineremo più da vicino un aspetto specifico del pensiero creativo e critico, come mezzo per favorire il "pensiero fuori dagli schemi", un concetto molto utile in una mentalità imprenditoriale. Il "pensare fuori dagli schemi" (talvolta chiamato TOTB), è una metodologia che incoraggia ad affrontare i problemi, i problemi e le sfide della vita quotidiana da una nuova prospettiva. È descritta come la capacità di guardare a qualcosa da diverse angolazioni e di immaginare di fare qualcosa di nuovo evitando le soluzioni più ovvie e ortodosse.

#### Origine

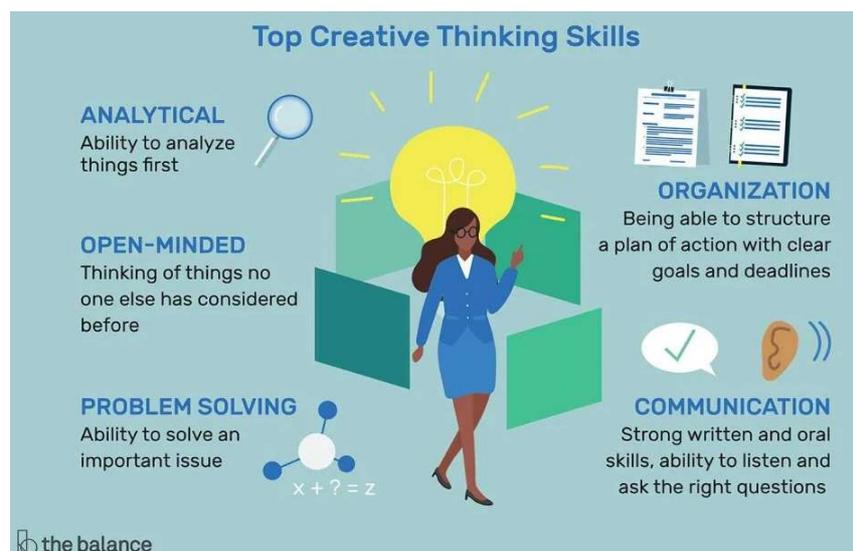
L'origine della metafora del "pensare fuori dagli schemi" deriva dagli anni '70/80, quando i gruppi di consulenza manageriale iniziarono a utilizzare un particolare puzzle chiamato "**il puzzle a nove punti**" (che fu tratto da un libro di Sam Lloyd del 1914 intitolato Cyclopedia of Puzzles).

Il puzzle è semplicemente composto da nove punti posti a forma di quadrato. Per loro, il quadrato rappresentava una scatola, la scatola è associata al "pensiero convenzionale" cresciuto dalla società. Questi manager hanno deciso di guardare a modi non convenzionali per risolvere il puzzle, e da esso è nata l'idea di un nuovo modo di pensare, simboleggiato dall'uscire dalla piazza, pensando così fuori dalla scatola.

#### Vantaggi

TOTB è una componente chiave dell'apprendimento imprenditoriale ed è un'**abilità di vita fondamentale** per i bambini, in quanto insegna loro a diventare più dinamici e resistenti, cercando soluzioni innovative in contesti difficili. Fornisce inoltre il terreno per sviluppare le seguenti competenze:

<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>



### Pianificazione e gestione

Seguendo questo processo analitico e innovativo della mente, un'altra importante competenza da sviluppare è quella di **mettere queste riflessioni in azioni organizzate**. È allora che la capacità di pianificare e gestire diventa importante. La pianificazione e la gestione saranno qui affrontate come la facoltà di identificare obiettivi e priorità, di organizzare le risorse per il futuro e di distribuire le responsabilità in modo appropriato ed efficiente. Ciò significa essere in grado di pianificare e realizzare diversi tipi di attività, di ottimizzare costi e ricavi, di gestire in modo efficiente le risorse assegnate, di mantenere impegni e scadenze e di valutare l'efficacia del lavoro svolto.

**"La pianificazione è solitamente interpretata come un processo per sviluppare una strategia per raggiungere gli obiettivi desiderati, per risolvere i problemi e per facilitare l'azione"** (Mitchell 2002, 6).

### Vantaggi

Le capacità di pianificazione e di gestione sono molto importanti per i bambini. A scuola, l'organizzazione è essenziale per tenere sotto controllo compiti, progetti e programmi di studio. Per questo motivo, può essere utile insegnare ai bambini ad organizzarsi partendo da hobby e attività extrascolastiche e a **fare buon uso del loro tempo**. Imparare a organizzare qualcosa che gli piace può aiutarli a interiorizzare le buone abitudini, che possono poi applicare a scuola, al lavoro e alla vita in generale:

- Avere una maggiore capacità di controllo e di concentrazione;
- Essere più consapevoli del tempo effettivo disponibile;
- Guadagnare autonomia (il bambino non deve chiedere all'adulto dove sono i materiali o cosa deve fare oggi);
- Ridurre l'ansia e la fretta;
- Ridurre la dimenticanza (quaderni lasciati a casa, compiti dimenticati);

→ Aumentare la motivazione nello svolgimento di quanto pianificato.

### **Strumenti**

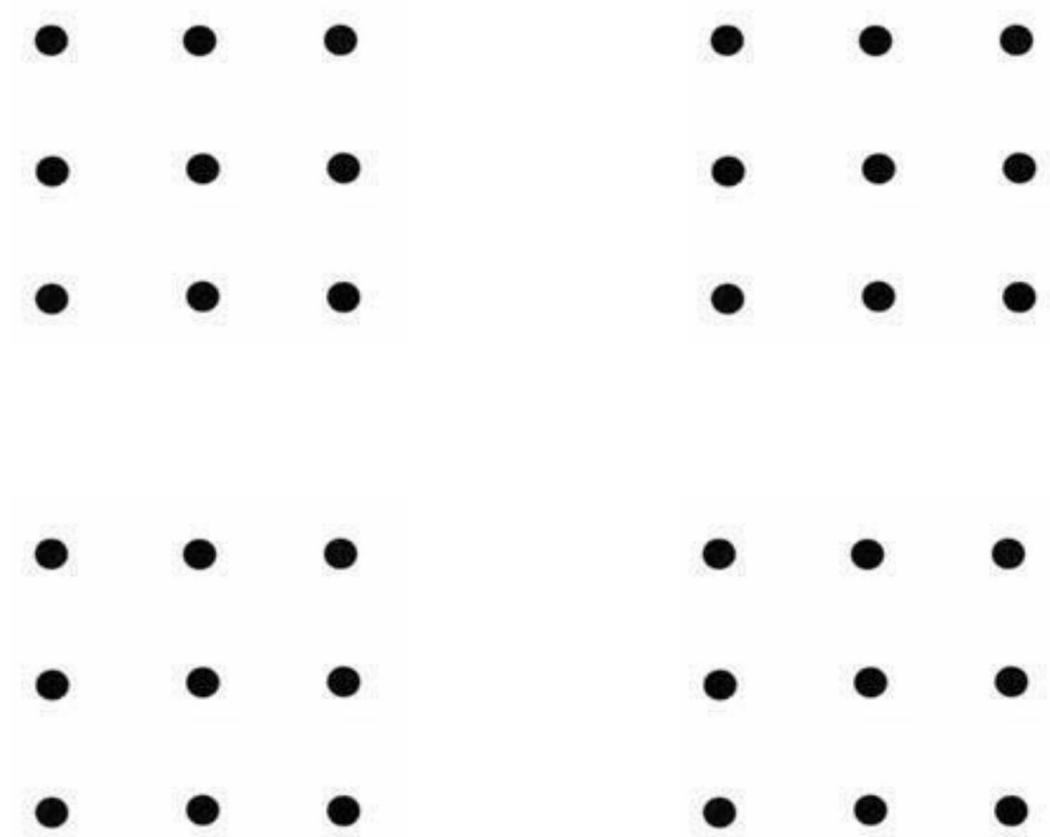
Questo modulo offre **giochi, attività, esercizi e studi** che si sviluppano:

- Opportunità di impegnarsi con il mondo senza giudicarci, esattamente come fanno i bambini quando non si preoccupano di ciò che la gente pensa di loro.
- Consapevolezza di sé come usando i nostri pensieri, sentimenti e credenze e come ci prendiamo il tempo e l'energia per sviluppare le nostre idee, per capire, fidarci e rispettare il nostro io interiore, e quindi, per esprimere meglio noi stessi.
- Più fiducia nelle nostre idee quando iniziamo a contribuire al gruppo e alla nostra vita personale, emotiva e professionale in generale.
- Imparare attraverso il gioco autentico, perché crediamo che l'apprendimento basato sul gioco svolga un ruolo importante nell'insegnamento di questa particolare abilità.
- Climi psicologici e stili relazionali che favoriscono la libera espressione, l'iniziativa personale, l'assunzione di atteggiamenti e comportamenti non convenzionali.

o ATTIVITÀ N1.3 - IL PUZZLE DEI 9 PUNTI

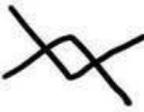
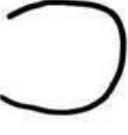
**Tabella 1**

Questo puzzle rappresenta nove punti equidistanti a 3 x 3. Per risolvere il puzzle, è necessario collegare tutti i punti con quattro linee **rette senza mai togliere la penna** dalla carta. Vediamo quante soluzioni si possono trovare.



- ATTIVITÀ N2.2 - IL TEST DI TORRANCE

**Tabella 1**

○ ATTIVITÀ N3.2 - BRAINSTORMING

Tabella 1

**CREATIVITY BOOSTING EXERCISE**  
From Torrence Test of Creative Thinking

**INSTRUCTIONS** Print out the sheet. Give yourself a time frame. Fill out the squares with drawings that incorporate the black squiggles into an object or a situation. It can be anything - let your imagination run wild! And remember, the drawings are not supposed to look good. They are supposed to be original.

**PREPARED FOR YOU BY**  
 **LINESCAPES**

## Multi-purpose Items

What are the different uses of a fork?



- Open cans
- Eat food
- Clean pans
- Comb hair
- Mix ingredients
- \_\_\_\_\_

What are the different uses of the following items?



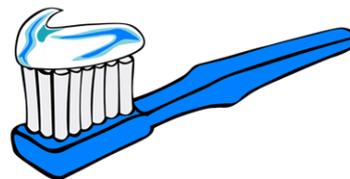
Rubber Boots



Jam



Newspaper



Toothbrush

- ATTIVITÀ N4.2 - PIANIFICAZIONE DI UN EVENTO FAMILIARE

**Tabella 1 - Festa di compleanno o cena**

Party Planner			
Event overview		Event details	
Kind of event (birthday, family dinner...)		Host(s)	
Date		Venue address	
Time (start-end)		Number of guests	
Purpose of the event (ex: to celebrate my sister's 18th birthday)			
Stage 1 - Invitations			
Guest list	Invite made	Invite sent	Invite confirmed



## Stage 2 - Menu



Food list (ex: chocolate for cake)	Shopped (✓ or ✗)	Ordered (✓ or ✗)	Cooked (✓ or ✗)



## Stage 3 - Theme/Decorations

Theme description					
Decorations		Costumes		Accessories	
Have	Need	Have	Need	Have	Need

## Stage 4 - Activities



Activities description	Material needed



## Stage 5 - People in charge

To do list (ex: shopping, bake a cake...)	Who is in charge?	Who is helping?

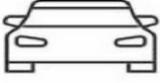
**Tabella 2 - Pianificazione di un viaggio/escursione**

Family Trip Planner			
Trip Overview		Traveler Details	
		Names	Blood Types
Trip Start Date			
Trip End Date			
Number of Days/Nights			
Number of Travelers			
Number of Pets			

 Itinerary			
Day 1		Day 2	
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity
Time	Activity	Time	Activity

# Transportation

Mode of Transportation

							
Number of passengers			Needed (gaz, ticket...)		Cost €		

# Bookings

What (hotel, ticket, park fees) ?	Booked (✓ or ✗) ?	Paid ?	Cost €
Total Budget:			

## o ATTIVITÀ 8 - "IO LO FACCIÒ, NOI LO FACCIAMO, VOI LO FATE".

### Tabella 1

#### La metodologia "Io lo faccio - Noi lo facciamo - Voi lo fate"

La ricerca dimostra che il modo migliore per insegnare una nuova abilità è prima di tutto dimostrarla (**Io lo faccio**), poi farlo con il bambino (**Noi lo facciamo**), poi dare al bambino la possibilità di farlo da solo, con la supervisione e il feedback (**Voi lo fate**).

★ Allora, inizia con "**Lo voglio**". Modellate la strategia più volte per il vostro bambino. Scegliete uno dei vostri obiettivi. Utilizzate l'organizzatore grafico e "pensate ad alta voce" ad ogni passo. Prima scegliete obiettivi immediati (voglio un bagno pulito, voglio piantare dei fiori oggi), poi obiettivi che siano più complessi e che si realizzino nel tempo (voglio servire la cena agli amici venerdì, voglio andare in vacanza tra due mesi, ecc.)

Poi, passare a "**Lo facciamo**". Aiuta il tuo bambino ad usare l'organizzatore grafico per indicare il suo obiettivo (ciò che vuole), per pianificare i passi e per controllarli mentre li fa. Iniziate con obiettivi immediati (voglio \_\_\_ per il pranzo), poi con obiettivi più complessi e che si realizzino nel tempo (voglio \_\_\_ il venerdì, voglio \_\_\_ il mese prossimo).

Il vostro bambino avrà bisogno che voi facciate domande per guidarlo ad ogni passo.

Per esempio: **PENSIERO**- Il vostro bambino può scegliere un obiettivo per il quale non ha le risorse necessarie. Fate domande come "Abbiamo gli ingredienti? Avete abbastanza soldi? C'è abbastanza tempo?" Questo aiuterà vostro figlio a capire il tipo di domande da porre quando svilupperà i suoi obiettivi futuri.

**PIANO** - Il vostro bambino potrebbe aver bisogno di aiuto per pensare ai passi necessari per raggiungere l'obiettivo.

**FARE** - Quando il vostro bambino inizia a pianificare gli obiettivi che si presentano nel tempo, organizzate orari di "check-in" giornalieri o settimanali per chiedere se ha fatto i passi che ha pianificato. (Non fate il check-in in orari casuali, altrimenti vostro figlio lo percepirà come fastidioso).

È sempre meglio che gli orari di "Think-Plan-Do" siano predisposti in modo che il vostro bambino sappia che passerete del tempo insieme e che non lo porterete via da un'attività preferita senza preavviso. Vogliamo che i nostri figli vivano questo momento come un momento positivo di empowerment per loro e di interazione tra di noi, piuttosto che come un momento di fatica che li porta via dal divertimento.

★ Dopo molte esperienze "Noi facciamo", incoraggiate vostro figlio a usare l'organizzatore grafico da solo ("**Voi fate**"), o con un'altra persona come un familiare o un amico fidato - per pianificare un obiettivo che è importante per lui.

Dopo che vostro figlio ha avuto molte esperienze di successo con Think-Plan-Do, voi e vostro figlio potreste voler sedervi con la sua insegnante e spiegargli la strategia in modo che la sua insegnante possa sostenere il suo uso della strategia a scuola.

○ ATTIVITÀ 9 - QUIZ SULLE DUE COMPETENZE

**Tabella 1 - TOTB** (le risposte corrette sono evidenziate in blu)

1) "PENSARE FUORI DALLA SCATOLA" è una qualità innata? (Vero o falso)

- A. vero
- B. falso

2) "PENSARE FUORI DALLA SCATOLA" è una competenza legata solo all'espressione artistica? (vero o falso)

- A. vero
- B. falso

3) Quali delle seguenti competenze sono espressione di questa competenza?

- A. pensiero critico (a destra)
- B. saper disegnare
- C. la capacità di pensare in modo diverso (giusto)
- D. solo espressione musicale

4) Il "pensare fuori dagli schemi" è la capacità di identificare un'opportunità dove gli altri vedono i problemi?

- A. vero
- B. falso

5) Secondo Giovanni Corazza, cosa pensa fuori dagli schemi?

- 1) è una necessità come essere umano
- 2) È un lusso
- 3) è un gioco
- 4) si tratta di trovare molte alternative e di scegliere la risposta migliore, non di trovare la risposta giusta.

6) Secondo Giovanni Corazza, come si esce dalla scatola?

- 1) Informazioni divergenti
- 2) Idee dominanti
- 3) mescolare e abbinare discipline diverse

7) Essere dentro la scatola significa:

- a. hanno idee preconfezionate
- b. avere paura di pensare in modo diverso dagli altri
- c. avere un pensiero critico

- d. per portare avanti le nostre idee, anche quando tutti la pensano diversamente da noi

**Tabella 2 - P&M (le risposte corrette sono evidenziate in blu)**

**1) "Pianificazione e gestione" è una qualità innata?**

- A. vero
- B. falso

**2) Pianificazione e gestione è ?**

- A. Definizione degli obiettivi
- B. Sviluppare le premesse per il futuro
- C. Il processo di definizione degli obiettivi e la determinazione di come raggiungerli
- D. Analizzare e scegliere la migliore alternativa

**3) Che cos'è il domani?**

- A. una terra mistica dove la produttività umana è immagazzinata
- B. sì
- C. oggi
- D. un tempo

**4) Quando pianificate qualcosa con i vostri figli, dovete assicurarvi che gli obiettivi prefissati lo siano:**

- A. a breve termine
- B. archiviabile
- C. obiettivi specifici
- D. obiettivi a lungo termine

**5) Quando gli obiettivi sono suddivisi in fasi più piccole, sembrano più gestibili.**

- a. Vero
- b. Falso

**6) Secondo la professoressa Susan Young è molto importante DIARIZZARE e creare un calendario delle attività.**

- a. vero
- b. falso

**7) Avere una buona routine è un bene, può aiutare il bambino a pianificare. Questo significa che può farlo:**

- a. PREDITO
- b. PIANO
- c. PREPARA
- d. GIOCA

## 5. 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse

### ○ RISORSA 1

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

**Ecco come applicare il pensiero creativo come imprenditore**, Dr. Pragya Agarwal, **FORBES**  
(A) è una lettura

(B) comprendere la correlazione tra pensiero creativo e mentalità imprenditoriale

#### II. Perché questa risorsa è utile?

Questo articolo è utile per capire la correlazione tra pensiero creativo e mentalità imprenditoriale.

#### III. Durata

5 minuti

#### IV. Link web e riferimenti

<https://www.forbes.com/sites/pragyaagarwaleurope/2018/06/04/heres-how-to-apply-creative-thinking-as-an-entrepreneur/?sh=277feee65d9e>

### ○ RISORSA 2

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

**Insegnare ai bambini a pensare fuori dagli schemi**, GrowingPlay

(A) una lettura

(B) ottenere idee e strumenti su come insegnare ai bambini a pensare fuori dagli schemi

#### II. Perché questa risorsa è utile?

Questo articolo web è utile per comprendere meglio i benefici del pensiero creativo sui bambini e per avere consigli su come adottarli come genitori.

#### III. Durata

5 minuti

#### IV. Link web e riferimenti

<https://www.growingplay.com/2018/09/teach-children-to-think-outside-of-the-box/>

### ○ RISORSA 3

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

## **The Power of an Entrepreneurial Mindset, TEDx Langley ED, Bill Roche**

*(A) un video su youtube*

*(B) spiegare i benefici delle capacità imprenditoriali*

### II. Perché questa risorsa è utile?

Questo video dà un'altra opinione sul perché il pensiero creativo e critico, la pianificazione, e l'aver una mentalità imprenditoriale in generale, sono abilità di vita essenziali per bambini e adulti.

### III. Durata

17 minuti

### IV. Link web e riferimenti

<https://youtu.be/lhs4VFZWwn4>

## ○ **RISORSA 4**

### I. Tipo di risorsa e descrizione

**5 SUGGERIMENTI PER MIGLIORARE IL TUO PENSIERO CRITICO, Samantha Agoos, TEDx**

*(A) un video su youtube*

*(B) spiegare come migliorare il pensiero critico*

### II. Perché questa risorsa è utile?

Ogni giorno, un mare di decisioni si estende davanti a noi, ed è impossibile fare ogni volta una scelta perfetta. Ma ci sono molti modi per migliorare le nostre possibilità - e una tecnica particolarmente efficace è il pensiero critico. Samantha Agoos descrive un processo in 5 fasi che può aiutarti con qualsiasi numero di problemi.

### III. Durata

4.29

### IV. Link web e riferimenti

[https://www.youtube.com/watch?v=dItUGF8GdTw&t=3s&ab\\_channel=TED-Ed](https://www.youtube.com/watch?v=dItUGF8GdTw&t=3s&ab_channel=TED-Ed)

## 6. Riferimenti

- Brainstorming: generare molte idee radicali e creative. Mind Tools, recuperato il 27 maggio 2014 da [www.mindtools.com/brainstm.html](http://www.mindtools.com/brainstm.html)
- Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments , Journal of Gifted Education and Creativity, 2(2), 71-80 dicembre, 2015 <http://jgedc.org> DOI: 10.18200/JGEDC.2015214253
- De Bono, Edward (1992) Seria creatività: Usare il potere del pensiero laterale per creare nuove idee. New York, Harper Business
- "Handmade Creative Thinking", Manuale finanziato dal Programma di apprendimento permanente della Commissione Europea, programma settoriale Leonardo da Vinci, Azione di trasferimento dell'innovazione (LLP-LDV-TOI-09-IT-0479), <https://cesie.org/media/2011/10/Manuale-HCT-ENG-A5-DEF.pdf>
- McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). EntreComp in azione - Lasciatevi ispirare, fatelo accadere: Una guida all'uso del Quadro europeo delle competenze imprenditoriali. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. Disponibile su <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>
- \_Mitchell W. citato nel significato di pianificazione e gestione all'indirizzo [https://www.geo.fu-berlin.de/en/v/geolearning/watershed\\_management/introduction\\_wm/natural\\_resource\\_management\\_planning/definitions\\_planning\\_management/index.html](https://www.geo.fu-berlin.de/en/v/geolearning/watershed_management/introduction_wm/natural_resource_management_planning/definitions_planning_management/index.html)
- Sei cappelli pensanti (1985), Edward de Bono
- Pianificazione, organizzazione e gestione del tempo: Rapporto sulle migliori pratiche Amaratunga, RDG e Jeong, KS
- Assemblea Generale delle Nazioni Unite, 2015. Trasformare il nostro mondo: l'Agenda per lo Sviluppo Sostenibile del 2030, New York: Nazioni Unite.



# ParENTrepreneurs

## Modulo n°4

### Tu e gli altri

### Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla parENTrepreneurship

**Partner leader: Materahub**

**Numero di progetto: 2019-1-NL01-KA204-060263**

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Versione#	Data	Preparato da	Motivo
1	03/08/2020	Inova	Prima bozza
2	17/8/20	Inova	2 <sup>a</sup> bozza
3	24/8/20	Inova	3 <sup>a</sup> bozza da presentare all'IPA
4	30/9/20	Inova	4 <sup>a</sup> stesura per la presentazione ai partner
5	26/10/20	Inova	5 <sup>°</sup> presentazione a MateraHub
6	2/12/20	Inova	6 <sup>°</sup> presentazione
7	15/12/20	Inova	7 <sup>°</sup> presentazione
8	08/01/2021	Inova	8a Presentazione - finale?
9	12/01/2021	Inova	Versione finale

## Storia delle versioni

Autori: Inova Consultancy Ltd

## Indice

1.	Introduzione	4
2.	2. Vantaggi e opportunità	6
3.	3. Piano del modulo	8
3.1	Piano delle attività del modulo	10
3.2	Piano di attività faccia a faccia	14
	Attività n1: Ginnastica per bambini Jelly Baby	14
	Attività n2: Autoconsapevolezza /autoefficacia: Valori e fattori	15
	Attività n3: Autoefficacia e scenari di vita familiare	17
	Attività n4: Mobilitare se stessi e mobilitare gli altri	18
	Attività n5: Approcci di mentoring e coaching	19
	Attività n6: Diario riflessivo	20
3.3	Piano di attività online/autogestito	21
	Attività n7: Winnicott "Good Enough Parenting" di Winnicott	21
	Attività n8: Autostima nella genitorialità	22
	Attività n9: Consapevolezza di sé e finestra di Johari	23
	Attività n10: Esplorare ulteriormente la finestra di Johari	24
	Attività n11: Il linguaggio pulito e la sua importanza nel coaching, nel mentoring e nella genitorialità	25
	Attività n12: Il genitore cosciente con il Dr. Shefali Tsabary	26
	Attività n13: Esplorare perché l'autoefficacia è importante	27
4.	4. Allegati (Risorse per le attività)	28
5.	5. Apprendimento esteso: piano delle risorse	40
6.	Riferimenti	41

## 1. Introduzione

Le competenze esplorate all'interno di questo modulo "Te stesso e gli altri" si basano sulla consapevolezza che i genitori sono probabilmente migliori educatori informali e hanno un approccio più attivo alla vita e una "genitorialità abbastanza buona" secondo i loro livelli di autoconsapevolezza. Per aumentare l'autostima dei loro figli, l'autoefficacia, il senso di iniziativa, la creatività e l'apertura allo spirito imprenditoriale, i genitori hanno bisogno di una grande autoconsapevolezza, di una disponibilità a lavorare su se stessi, di capacità di pensiero critico, di creatività, di curiosità e di una comprensione delle loro motivazioni, dei loro modelli e dei loro comportamenti preferiti. È sempre utile esplorare qualsiasi esperienza formativa che possa aver influenzato i valori e che possa manifestarsi in modo inutile, potenzialmente proiettata, spesso inconsapevolmente, sui propri figli. Con l'apertura a riconoscere le debolezze e i difetti e la capacità di affrontare i miglioramenti in se stessi, attraverso nuovi strumenti, tecniche e psicologia positiva, i genitori saranno in grado di fornire benefici all'interno dell'intera famiglia e della comunità.

Tali capacità di autoconsapevolezza e di comunicazione con un'elevata intelligenza emotiva possono essere sviluppate e coltivate per aiutare i genitori ad avere un impatto significativo, a modellare i comportamenti funzionali e a dare l'esempio. Quando i genitori hanno sviluppato tali abilità, è probabile che possano trasmettere ai loro figli atteggiamenti così positivi e che confermano la loro vita.

In questo modo la resilienza della famiglia potrebbe essere migliorata e la formazione peer-to-peer offerta dai genitori per gli altri genitori potrebbe portare a una maggiore resilienza all'interno della comunità per affrontare le sfide in corso e prendere in considerazione e sfruttare le opportunità offerte. La società sta cambiando rapidamente; la positività, la flessibilità e l'adattabilità sono orientamenti utili da portare avanti in un mondo in continuo cambiamento. Le prime esperienze di vita hanno un ruolo importante nel plasmare la neuroplasticità, la crescita emotiva e l'autoefficacia di un individuo. I genitori o chi si prende cura di loro danno un contributo importante alle strategie di resilienza e di gestione sviluppate dai bambini. I moduli aumenteranno le capacità dei genitori di dare un contributo importante al miglioramento della loro genitorialità e quindi di migliorare l'impatto sui loro figli.

Questo modulo utilizza teorie e strumenti di psicologia positiva, coaching, mentoring e approcci focalizzati sulle soluzioni. Riconosciamo anche il grande valore dell'apprendimento sociale e quindi inseriamo nel curriculum attività discorsiva, condivisione di esperienze, problem solving di gruppo e discussioni di casi studio. Sviluppiamo un clima prosociale dove l'apertura, la sfida costruttiva e l'autentica onestà aggiungono valore all'esperienza condivisa di apprendimento.

## 2. Vantaggi e opportunità

Il modulo copre:

- Autoconsapevolezza e autoefficacia
- Lavorare con gli altri e mobilitare gli altri, anche motivando e mobilitando se stessi
- Approcci di coaching e mentoring e vita familiare

### **Autoconsapevolezza, autoefficacia**

Questo modulo esplora l'autoconsapevolezza e l'autoefficacia per i genitori. Introduce la teoria di Winnicott di "Good Enough Parenting". I genitori non sono vasi vuoti; sono il prodotto della loro educazione, comprensione, esperienza educativa, esperienze precedenti, esperienze di vita personale. Questo può anche includere diverse forme di caregiving che sono state ricevute, per esempio il coinvolgimento dei nonni, degli affidatari e dei genitori adottivi. Tutte le esperienze di vita hanno un impatto sulla consapevolezza di sé.

Se i genitori devono essere "abbastanza bravi", secondo le parole di Winnicott (1988), devono essere il più consapevolmente possibile consapevoli delle influenze, per evitare di proiettare le aspettative sui loro figli e per essere presenti e consapevoli dei bisogni dei loro figli senza essere eccessivamente protettivi o minatori. Inoltre, la teoria di Winnicott affronta il tema "Che cosa è abbastanza buono e chi decide questo?" incoraggiando i genitori e gli operatori a capire che questo è in continua evoluzione con la crescita e le esperienze e che è sbagliato essere eccessivamente giudicanti nei confronti di se stessi o degli altri genitori. Invece, il sostegno viene incoraggiato, e questo include il sostegno dei pari e il sostegno da parte degli altri genitori e della comunità in generale. I genitori stessi possono chiedersi: "Sono abbastanza bravo? Creare consapevolezza di sé ed esplorare l'autoefficacia li aiuta ad essere più gentili con se stessi e ad esplorare i cambiamenti positivi che possono apportare per una vita più felice e produttiva e per far sì che questo apprendimento si sviluppi ulteriormente.

Gli esercizi aiutano gli studenti a riflettere sui valori, gli approcci, le influenze e le credenze in loro possesso che possono orientare il comportamento. Gli esercizi incoraggiano anche i genitori a esaminare le loro convinzioni sulla genitorialità che guidano le interazioni con i loro figli.

Un genitore "abbastanza bravo" ha una consapevolezza di sé che utilizza in modo efficace per nutrire e sviluppare i membri della famiglia in modo appropriato. Armato di questa autocoscienza, diventa possibile per loro offrire protezione e autonomia in modi che siano di sviluppo, costruttivi e di sostegno, ma che riconoscano le differenze individuali e la necessità di autonomia dei membri della famiglia e dei contatti nella comunità più ampia. La genitorialità non è semplice: ci sono tensioni, dilemmi, punti di decisione, vari bisogni

individuali e diritti con cui impegnarsi, problemi da risolvere e soluzioni da navigare e negoziare.

Gli esercizi suggeriti si basano sulla discussione e la teoria, utile a considerare i problemi e a trovare soluzioni e, inoltre, i genitori sono incoraggiati a riflettere per migliorare ulteriormente le loro capacità di autoconsapevolezza.

### **Lavorare con gli altri e mobilitare gli altri, anche motivando e mobilitando se stessi.**

Per guidare, mobilitare e motivare gli altri, è necessario avere chiarezza su se stessi; è utile considerare obiettivi, motivazioni, intenzioni, influenze e tracciare la propria influenza sulla famiglia. Offriamo strumenti e tecniche per considerare il sé e gli impatti, permettendo il riesame, la riformulazione e la formazione di nuove abitudini che possono portare benefici nel motivare il sé e gli altri. Inoltre, introduciamo i genitori alla teoria in modo accessibile, come ad esempio Winnicott's good enough parenting (1988) e introduciamo attività di discussione per aiutare i genitori a esaminare le vecchie abitudini e i risultati e a raccogliere le conoscenze e le abilità per implementare i cambiamenti nella comunicazione nelle famiglie con i coniugi, i partner, i figli, la famiglia in generale e possibilmente la comunità.

#### **E' probabile che i benefici lo siano:**

- Sviluppare una maggiore consapevolezza di sé e comprensione dell'impatto psicologico.
- Comprendere i valori e le influenze che hanno contribuito a formare convinzioni che possono avere contenuti funzionali e disfunzionali nella vita personale e familiare.
- Migliorare le capacità analitiche, le capacità di pensiero critico, l'autocontrollo e le capacità motivazionali.
- Comprendere nuove tecniche per trovare soluzioni da utilizzare nella vita personale e familiare

#### **Opportunità:**

- Acquisire consapevolezza di sé.
- Sviluppare piani e azioni per migliorare i risultati nella vita familiare.
- Utilizzare e praticare più strumenti e tecniche per la risoluzione dei problemi e la comunicazione.
- Estendere il repertorio di stili genitoriali disponibili per migliorare il bambino e lo sviluppo personale.

#### **Includono anche l'approccio di coaching e mentoring e la vita familiare.**

Introduciamo strumenti e tecniche che si allontanano dai modelli autoritari di gestione delle relazioni all'interno delle famiglie per passare a tecniche di coaching come domande, approcci orientati alla soluzione e strumenti di psicologia positiva che si basano sull'intraprendenza interiore dell'individuo.



### 3. Piano del modulo

<i>Modulo n° 4_</i>	<i>Tu e gli altri</i>
<i>Tipo di attività</i>	<i>x F2F -x Online/auto-diretto</i> 180 minuti Faccia a faccia potrebbe essere necessario un adattamento per essere un training interattivo online
<i>Durata (in minuti)</i>	<i>3 ore f2f più 3 ore di auto-diretta online</i>
<i>Obiettivi generali</i>	In questo modulo i genitori esploreranno i propri valori e i fattori che hanno influito sui loro valori personali. Esplorazione e riflessione dei valori per aumentare la consapevolezza di sé ed esplorazione dell'autoefficacia per esplorare le sfide, le abitudini e le scelte. Comprendendo i valori che gli altri hanno a cuore, si possono creare dei legami più forti e, poiché essi fanno sì che le capacità imprenditoriali a cascata si trasmettano agli altri, compresi i loro figli, si ottiene un maggiore benessere attraverso una genitorialità positiva.
<i>Competenze affrontate</i>	Autoconsapevolezza e autoefficacia Lavorare con gli altri e mobilitare gli altri, anche motivando e mobilitando se stessi Approcci di coaching e mentoring e vita familiare Fiducia attraverso l'autoconsapevolezza e l'autoefficacia
<i>Risultati dell'apprendimento</i>	<p>Alla fine della sessione i partecipanti lo faranno: -</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● comprendere le influenze e i valori, sia positivi che negativi, che orientano il proprio comportamento</li> <li>● capire come il loro comportamento e le loro abitudini hanno un impatto sul loro bambino/figlio</li> <li>● valutare se i comportamenti devono essere modificati e individuare un piano d'azione per il cambiamento personale.</li> <li>● esaminare i casi di studio e le teorie</li> <li>● attraverso la discussione e la pratica sviluppare un repertorio comportamentale più ampio nello stile genitoriale e nella comunicazione familiare.</li> <li>● utilizzare una serie di strumenti e tecniche per offrire modalità di comunicazione psicologicamente informate, come l'interrogazione della mentalità di crescita, approcci focalizzati sulle soluzioni e l'uso della psicologia positiva per migliorare la genitorialità e la vita familiare</li> <li>● esaminare gli stereotipi, le motivazioni e le reti per migliorare l'autoefficacia e lo stile genitoriale.</li> <li>● esaminare e utilizzare una serie di strumenti e tecniche per migliorare lo stile di comunicazione, come ad esempio: abilità di</li> </ul>

	interrogazione, interrogazione di apprezzamento, ascolto attivo ed efficace.
<i>Metodi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● consegna faccia a faccia o consegna interattiva online dal vivo - i materiali saranno progettati per funzionare in entrambi i formati. Lavoro individuale e di gruppo, più discussioni in piccoli gruppi. Le discussioni e l'apprendimento tra pari costituiranno una parte fondamentale della metodologia. Attraverso la riflessione gli studenti svilupperanno capacità di pensiero più profondo.</li> <li>● La parte online della formazione comprende gli OER e le risorse suggerite per l'ulteriore lettura e l'apprendimento autodidattico</li> </ul>
<i>Contenuto</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Introduzione all'autoconsapevolezza e all'autoefficacia</li> <li>● Lavorare con gli altri e mobilitare gli altri, anche motivando e mobilitando se stessi</li> <li>● Approcci di coaching e mentoring e vita familiare</li> <li>● Casi di studio</li> <li>● Pratica di comunicazione</li> <li>● Riflessione personale</li> <li>● Pianificazione delle azioni</li> </ul>

(DD)

### 3.1 PIANO DELLE ATTIVITÀ DEL MODULO

<i>Titolo attività</i>	<i>Durata</i>	<i>F2F o online</i>	<i>Risorse e materiali</i>
<p><b>1. 1. Introduzione</b> del modulo/argomento. Scegliere il rompighiaccio in base alle esigenze del gruppo. Ad esempio, gamma di immagini, gli studenti scelgono una carta e poi danno motivo di scelta o, in alternativa, esercizio di gelatina per bambini per mettere in discussione la fiducia e la consapevolezza di sé (potrebbe anche essere utilizzato per valutare la comprensione delle capacità imprenditoriali, superiore/medio/basso).</p>	15'	F2f <i>Nota in tutti i casi l'attività può essere adattata alla consegna online</i>	Risorse rompighiaccio. Fogli di lavoro o schede/immagini Jelly Baby La presentazione PowerPoint può essere utilizzata per le introduzioni al modulo (includere Mentimetro se interattivo online)
<p><b>2. 2. Consapevolezza di sé/autoefficacia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Viste e valori: Da dove vengono? (Una vasta gamma di risposte da discutere - i vostri genitori, i vostri nonni, la vostra comunità, la vostra cultura, la vostra cultura, la vostra religione, la vostra scolarizzazione, ecc.) In che modo questi valori influenzano il vostro comportamento e il vostro pensiero?</li> <li>Quali sono i fattori che influiscono sulla genitorialità? (un'ampia gamma di risposte da esplorare - età dei genitori, genitori soli, genitori che lavorano hanno o non hanno, istruzione, fiducia, ecc. Cosa portate avanti nel vostro stile di genitorialità? Introdurre la teoria della finestra di Johari e gli studenti a completare l'esercizio di autoconsapevolezza - in 3 parti, individualmente, in coppia e infine la discussione di gruppo</li> </ul>	30'	F2f	<p><b>2.1</b> Esercizi - comprese le carte valori</p> <p>Esercizio: Discussione di gruppo per abbattere gli stereotipi. Ad esempio, da dove vengono? Video seguiti da domande e risposte</p>
	10'	F2f	<p><b>2.2</b> Foglio di lavoro per l'esercizio "Finestre di identità" Diapositive PowerPoint</p>
<p><b>3. 3. Autoefficacia e vita familiare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scenari di crescita e mentalità fissa - discussione</li> <li>Dall'addestramento all'uso del vasino ai problemi degli adolescenti: approcci mirati alle</li> </ul>	30'	F2f	<p>Scenari a volantino Discussione sugli opuscoli degli scenari Diapositive PowerPoint</p>

<p>soluzioni: casi di studio e giochi di ruolo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione: come sviluppate queste competenze nei vostri figli?</li> </ul>			
<p><b>4. 4. Mobilitare se stessi e mobilitare gli altri</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Abitudini, stereotipi, le vostre motivazioni, reti e influenze</li> <li>2) Fermati, inizia, continua</li> <li>3) Priorità - esercizio con le gelatine o simili</li> </ol>	30'	F2f	<p>L'esercizio con le caramelle gommose permette agli studenti di esplorare le loro reali priorità nella vita e giorno per giorno Diapositive PowerPoint</p>
<p><b>5. 5. Approcci di mentoring e coaching</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Interrogare le competenze che riguardano questioni come:</li> <li>2) Apprezziamo l'interrogatorio e</li> <li>3) Ascolto attivo ed efficace</li> <li>4) Casi di studio per il coaching e il mentoring</li> <li>5) Linguaggio pulito, non giudicante e non etichettato</li> </ol>	45'	F2f	<p>Gli esercizi per l'ascolto attivo possono includere "l'esercizio di disegno" o "Mi hai sentito?", entrambi seguiti da domande e risposte e da un tutor per porre domande quali: come <i>ci si sente ad essere incapaci di fare domande?</i> Per "Mi hai sentito? <i>Come ci si è sentiti a non essere ascoltati?</i>" Approcci di Coaching e Mentoring per una comunicazione efficace Il coaching come intervento è un approccio ben documentato che si basa sull'intraprendenza interiore e sull'auto-direzionalità dell'individuo. Il coaching consiste nel porre domande che aiutano gli studenti a scoprire le motivazioni, i bisogni e gli obiettivi, consentendo loro di pianificare e risolvere i problemi e di massimizzare le opportunità in modo efficace. Il luogo del controllo è saldamente con l'individuo e il coach fa domande, sonda, assiste e supporta gli individui ad agire in modo mirato. Diapositive PowerPoint</p>

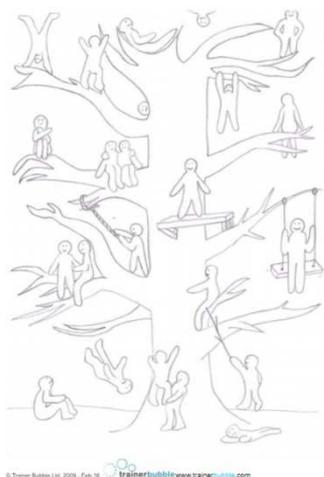
<p><b>6. Diario riflessivo (Approcci di mentoring e coaching)</b>  <b>Ai partecipanti viene chiesto di tenere un diario di riflessione per riflettere sul loro apprendimento. Si veda l'allegato per l'attività n6- Reflective Journal.</b></p> <p>Questa attività supporta il monitoraggio dei progressi attraverso tutti i moduli.</p>	20'	F2F	<p>Usando le domande sul modello online fornito nella formazione - tenete un diario elettronico di riflessione per riflettere sul vostro apprendimento e sul vostro modo di fare i genitori. Puntate a 2 voci prima del prossimo training f2f.</p>
<p>L'elenco che segue si riferisce ad attività online come video e OERS, a cui seguirà una riflessione per consolidare la conoscenza. Gli studenti sono indirizzati a loro per integrare le attività di classe faccia a faccia.</p>			
<p><b>7. Ulteriori letture su Winnicott e "Genitori abbastanza bravi". (Autoconsapevolezza /autoefficacia)</b></p>	25'	online	<p>Utilizzate il link sottostante per esplorare la teoria di Winnicott  <a href="https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting">https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting</a></p>
<p><b>8. 8. Autostima nella genitorialità (Autoconsapevolezza /autoefficacia)</b></p>	20'	online	<p>Guardate i seguenti video su YouTube per aumentare la vostra comprensione dell'autostima nella genitorialità  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA">https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0">https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0</a></p>
<p><b>9. 10. Video di autoconsapevolezza su YouTube (Autoconsapevolezza /autoefficacia)</b></p>	20'	online	<p>Video per comprendere meglio l'autoconsapevolezza e la finestra di Johari  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s">https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s</a></p>
<p><b>10. 10. Esplorare ulteriormente la finestra di Johari (Autoconsapevolezza /autoefficacia)</b></p>	25'	online	<p><a href="https://kevan.org/johari.cgi">https://kevan.org/johari.cgi</a>  <a href="https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/">https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/</a></p>
<p><b>11. Leggi l'articolo sul linguaggio pulito e la sua importanza nel coaching, nel mentoring e nella genitorialità (Approcci di mentoring e coaching)</b></p>	20'	online	<p><a href="https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad">https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad</a></p>

<b>12. Il genitore cosciente con Shefali Tsabary (Autoefficacia e vita familiare)</b>	30'	<b>online</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4">https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4</a>
<b>13. 13. Esplorare perché l'autoefficacia è importante (Mobilitare se stessi e mobilitare gli altri)</b>	40'	<b>online</b>	<p>Guardate i seguenti video in tubo e poi scrivete delle note per consolidare la conoscenza e la comprensione dell'autoefficacia e del perché è importante per sviluppare le capacità imprenditoriali:          Perché l'autoefficacia conta - Mamie Marrow  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8">https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI">https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI</a></p>

### 3.2 PIANO DI ATTIVITÀ FACCIA A FACCIA

## (i) Attività n1: Ginnastica per bambini Jelly Baby

### I. Tipo di attività e descrizione



**(A) OBIETTIVO:** Esercizio rompighiaccio per aumentare la fiducia nel lavoro di gruppo e nel parlare in gruppo. Può anche essere usato per valutare il livello delle competenze, ad esempio, usare l'albero per autovalutare la propria comprensione delle capacità imprenditoriali, dove ci si trova sull'albero e dare una frase da spiegare.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale seguita da una discussione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 15 minuti

### II. Materiale / risorse necessarie

- Il foglio di lavoro "Jelly Baby Tree" si trova nella sezione 4. Allegati - Attività n1, tabella 1 - Jelly Baby Tree.
- Suggerimenti per carte/immagini

### III. Istruzioni

Per l'esercizio Jelly Baby - agli allievi viene dato il foglio di lavoro individualmente e chiesto di colorare nel bambino di gelatina sull'albero che vedono come se stessi - questo è seguito da ogni singolo individuo dando una ragione e poi seguito da un'intera discussione di gruppo sulla fiducia e la consapevolezza di sé o in relazione alle capacità imprenditoriali.

### IV. Riferimenti

Winnicott, D.W.(1988) Babies and their Mothers London: Libri della Libera Associazione

Su foglio di lavoro Jelly Baby (ATTIVITÀ n1-vedi allegato)

### V. Alternative

Una gamma di immagini/immagini. Gli studenti ne scelgono una che, secondo loro, mostra sicurezza e consapevolezza di sé. Avere a disposizione un'ampia gamma di immagini per far

si che questo funzioni bene. Un'alternativa potrebbe essere anche l'esercizio di disegno (spiegato nell'attività 6)

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Attraverso la discussione, gli studenti diventano più consapevoli di dove si trovano attualmente con la loro fiducia, autoconsapevolezza, autoefficacia e comprensione delle capacità imprenditoriali e della loro importanza nella vita quotidiana per il proprio sviluppo e lo sviluppo degli altri.

### (ii) Attività n2: Autoconsapevolezza /autoefficacia: Valori e fattori

**Attività n2.1:** Introduzione all'argomento-Shine and Shine a Light Activity.

#### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) OBIETTIVO:** Capire da dove vengono i nostri valori, quali sono i fattori che li influenzano e migliorare la consapevolezza di sé
- (B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività
- (C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Discussione di gruppo
- (D) TEMPO DI DURATA:** 45 minuti (30+ 15 minuti)

#### II. Materiale/risorse necessarie

- Lavagna a fogli mobili, penne, carta,
- Introduzione all'argomento attraverso il foglio di lavoro "*Shine and Shine a light*" che si trova in 4. Allegati - Attività n2.1 - Tabella 2 - Shine and Shine a Light.

#### III. Istruzioni

L'insegnante/formatore introduce l'argomento ai partecipanti con l'opuscolo "Attività n2.1 Tabella 1 Introduzione all'argomento con il foglio di lavoro degli esercizi Shine and Shine a Light, sottolineando che non siamo dei vasi vuoti e che le influenze lungo tutto il corso della vita ci rendono le persone che siamo. Molte di queste influenze ci aiutano a brillare nella vita. Alcune influenze possono metterci alla prova. Il foglio di lavoro offre ai partecipanti questioni relative ai valori, alla cultura, ecc. Queste vengono esplorate in piccoli gruppi e poi il facilitatore conduce un'intera discussione di gruppo.

#### IV. Riferimenti/ materiali opzionali aggiuntivi

<https://www.youtube.com/watch?v=1R7o-fo9EFE>  
[https://www.youtube.com/watch/Kz\\_qGJmTMY](https://www.youtube.com/watch/Kz_qGJmTMY)  
<https://www.youtube.com/watch?v=a1Fc6nwpsk>

#### V. Alternative

Il formatore è libero di fare un PPT per introdurre l'argomento.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti diventano più consapevoli della provenienza dei loro valori e capiscono perché gli altri possono avere valori diversi da loro stessi.

## Attività n2.2:Finestra Identità

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** capire da dove vengono i nostri valori, quali sono i fattori che li influenzano e migliorare la consapevolezza di sé

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ :** Individuale - Lavoro a coppie - Discussione di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 40 minuti (30+ 10 minuti)

### II. Materiale/risorse necessarie

- Introduzione alla Finestra Identità e domande si trovano in 4. Allegati - Attività n2.2 - Tabella 1 - "Finestra Identità".

### III. Istruzioni

#### Parte 1

- Distribuisci Consegnare il foglio di lavoro Attività n2.2 - Tabella 1 - "Finestra di identificazione".

contenenti parole descrittive che definiscono gli attributi personali. Chiedete ai partecipanti di guardarle e scegliete 5 che userebbero per descrivere se stessi e scrivetele nel riquadro numero 1 **Area aperta** poi sceglietene altre 4-5 da mettere nel riquadro numero 2 **Area nascosta**.

**Faccia presente:** Questo modello riguarda l'auto-divulgazione ed è la chiave per rivelare solo ciò che gli studenti sono felici di condividere.

Facilitatore: segue l'attività in copertina di discussione di gruppo:

Cosa è emerso?

Cosa avete trovato interessante?

Quali sono i punti di forza che potreste utilizzare di più?

Siete sicuri di mostrare i vostri punti di forza?

Cosa desiderate migliorare?

**Parte 2:** Poi indirizzarli a lavorare in coppia; il i partecipanti scambiano i loro fogli e chiedono al loro partner di completare la scatola numero 3 e 4. Quali parole useranno dalla lista per descriversi l'un l'altro? Poi chiedere loro di scambiarsi i fogli e di discutere i risultati.

**Parte 3:** Facilitare la discussione in grandi gruppi. Sottolineare: Condividendo informazioni su se stessi, si costruisce fiducia e si costruiscono relazioni. Certo, questo esercizio può funzionare meglio quando le persone conoscono bene gli altri, ma i nuovi conoscenti possono dare un'idea di ciò che riveliamo e di ciò che è nascosto.

### IV. Riferimenti

Per i vostri compiti a casa, riflettete su questo esercizio e approfondite la teoria della finestra di Johari guardando il seguente video tutorial Ted talks con la Dr. Lori Zakel al link sottostante <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s> (14 minuti)

Per ulteriori descrizioni e capacità personali:

OERS: <http://www.cytss.edu.hk/cytss97pyl/car/testimonial%20reference.pdf>

#### V. Alternative

Non applicabile in questa fase

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti diventano più consapevoli della provenienza dei loro valori e capiscono perché gli altri possono avere valori diversi da loro stessi.

### (iii) **Attività n3: Autoefficacia e scenari di vita familiare**

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Esplorare la soluzione dei problemi e la resilienza

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività del Gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

#### II. Materiale/risorse necessarie

- Lavagna a fogli mobili, penne, carta
- Scenari trovati in 4. Allegati - Attività n3 - Tabella 1 "Scenari di vita familiare".

#### III. Istruzioni

Attività in coppia in cui i discenti guardano i diversi scenari accompagnati da immagini, i bambini in diversi stadi di sviluppo insieme a diversi approcci o situazioni genitoriali. Discussione in coppia seguita da una discussione di gruppo che esplora la soluzione dei problemi e lo stile genitoriale.

Scenari volantino - da confermare quali sono gli scenari. Possono anche dover variare da un partner all'altro a seconda di alcune differenze culturali. *Possiamo iniziare a raccogliere gli scenari che andrebbero bene per tutti noi, ad esempio la donna che lavora da casa (molto appropriato al momento) che cerca di gestire la custodia dei suoi 3 figli durante le chiamate ZOOM, ecc.) Altri suggerimenti da seguire.*

#### IV. Riferimenti

Riferimento appropriato a Winnicott per questo esercizio dato più riferimenti per scenari/immagini da realizzare fornito.

#### V. Alternative

Non applicabile in questa fase

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti imparano gli uni dagli altri e attraverso l'esplorazione dei diversi approcci ai problemi/temi. La resilienza e la consapevolezza di sé si sono sviluppate insieme alla pazienza e alla comprensione degli altri.

#### (iv) **Attività n4: Mobilitare se stessi e mobilitare gli altri**

##### I. Tipo di attività e descrizione: Abitudini salutari?

**(A) OBIETTIVO:** Esplorare come cambiare le nostre abitudini, mantenere quelle che ci piacciono e cambiare quelle che non sono d'aiuto al nostro sviluppo personale e che sono smobilitanti. Inoltre, esplorare stereotipi, motivatori, reti e influenze.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

##### II. Materiale/risorse necessarie

- Lavagna a fogli mobili, penne, carta
- Foglio di lavoro "Abitudini" che si trova in 4. Allegati - Attività n4 - Tabella 1 - "Foglio di lavoro delle abitudini".

##### III. Istruzioni

Attività individuale per completare il foglio di lavoro, seguita da un'attività in coppia in cui gli studenti guardano alle abitudini chiave che vorrebbero cambiare nella loro vita. Seguono discussioni di gruppo e diapositive di presentazione per mostrare come le abitudini possono trattenerci e come possono essere positivi i cambiamenti attuato. Abbattere gli stereotipi per migliorare la comunicazione e aumentare le reti.

##### IV. Riferimenti

Nessuna.

##### V. Attività alternative-opzionali

a) Esercizio di intenzioni che richiede pulsanti (o simili) e piccoli vasi con adesivi sulle priorità quotidiane e sulle priorità della vita. (Buon esercizio, ma dipende dal numero in classe per quanto riguarda l'assegnazione del tempo - ulteriori dettagli da seguire se necessario).

b) Stop, Start. Continua

Quando si pensa di cambiare le abitudini, chiediamo ai discenti di identificare i comportamenti che sono utili e inutili.

Quali sono i comportamenti che desiderano interrompere? Elencali.

Quali nuovi comportamenti devono essere avviati? INIZIARE. Elencali.

Quali comportamenti devono essere continuati e possibilmente sviluppati? CONTINUARE. Elencali.

##### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti diventeranno più consapevoli delle loro priorità e dei cambiamenti necessari per una vita domestica e personale più serena e felice. Capiranno meglio come le loro decisioni hanno un impatto sugli altri. Si impegneranno a pianificare le azioni per apportare cambiamenti positivi alle loro abitudini e alla loro vita. Impegnarsi nella creatività per migliorare le capacità imprenditoriali e l'interazione con gli altri.

## (v) **Attività n5: Approcci di mentoring e coaching**

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** comprendere l'importante ruolo che il coaching e il mentoring hanno nella genitorialità e nell'imprenditorialità.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività del Gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 45 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- Lavagna a fogli mobili, penne, carta
- Diapositive PowerPoint da collegare all'argomento
- Foglio di lavoro "Abitudini" in 4. Allegati

### III. Istruzioni

A seconda delle dimensioni del gruppo si dividono in 2 gruppi di coaching più piccoli, ciascuno con un facilitatore. Ognuno come individuo porta un e i colleghi offrono idee e suggerimenti di supporto (si prega di notare che non si tratta di dare consigli). Questo approccio permette ad ognuno di esplorare le proprie soluzioni e i passi/azioni che vorrebbe intraprendere.

Ad esempio, le questioni potrebbero includere:

- Equilibrio vita-lavoro
- Trovare più 'me time'/ tempo per hobby/ interessi di socializzazione
- Desiderando discutere di questioni riguardanti i membri della famiglia - incoraggiare gli adolescenti a partecipare alle attività familiari, interessarsi di più alla scuola, ecc.
- Volendo continuare ad apprendere e trovando difficile ritagliarsi il tempo della settimana
- Affermare le proprie esigenze in mezzo a molte tensioni e richieste familiari in un ambiente affollato

Agli studenti viene chiesto di identificare il problema.

Perché è un problema ora?

Quali sono gli effetti?

Attraverso le conversazioni, possono poi cercare di individuare le soluzioni.

Gli studenti ricevono un set di consigli per il coaching, il mentoring e le domande. Ogni persona ha un turno di parola e la tempistica è gestita dal facilitatore e dipende dal numero del gruppo. Questo è molto guidato dall'allievo - tuttavia è importante che il facilitatore gestisca i tempi per garantire che ogni allievo abbia un turno per parlare del proprio problema.

#### IV. Riferimenti

Sito web Inova per maggiori informazioni su coaching e Mentoring Circles™.  
(<http://www.inovacircles.org.uk/>).

#### V. Alternative

- Come da programma della lezione - l'**efficace esercizio di disegno in ascolto**. Questo aiuterebbe ad impostare la scena prima del "cerchio". Per l'esercizio di disegno - il tutor dà le istruzioni e gli allievi disegnano dalle istruzioni senza vedere quale dovrebbe essere il risultato. Ci sono due modi per farlo: o il tutor dà le istruzioni, sapendo quale dovrebbe essere il risultato finale del disegno, gli allievi non possono fare domande e devono aspettare la fine per farlo. L'altro modo è che gli studenti lavorino in coppia, uno ha un oggetto e l'altro deve disegnare l'oggetto. La persona che disegna può fare domande, ma la persona con l'oggetto può solo dare risposte sì/no. Tutto questo deve essere fatto nel tempo assegnato.

- In alternativa, per l'esercizio "**Mi hai sentito?**", gli allievi lavorano in coppia, uno parla e l'altro fa tutto il possibile per **non ascoltare**. A questo segue una discussione per vedere come ci si sente quando non si è ascoltati. Questo esercizio incoraggia l'empatia e la comprensione dell'"altro". Poiché i "circoli" hanno bisogno di tempo assegnato per ogni discente, dipende dai numeri del gruppo. Un suggerimento alternativo potrebbe essere quello di usare uno degli esercizi di ascolto come rompighiaccio - se il tutor/facilitatore lo ritiene più appropriato per i suoi allievi.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti si impegnano attivamente in un mini circolo di mentoring e migliorano la loro pianificazione delle azioni per un cambiamento positivo. Aumenteranno la loro autoconsapevolezza e la loro autoefficacia e miglioreranno la loro comunicazione e le loro capacità di ascolto.

### (vi) **Attività n6: Diario Riflessivo**

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(E) OBIETTIVO:** Sviluppare tecniche di riflessione e tenere un registro del loro sviluppo

**(F) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività

**(G) TIPO DI ATTIVITÀ:** attività individuale, autogestita o di gruppo (la flessibilità è data a seconda del tempo e dell'utilizzo)

**(H) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

#### II. Materiale/risorse necessarie

- Penna
- Scenari riportati in 4. Allegati - Attività n.6 - Giornale di riflessione

#### III. Istruzioni

Utilizzando le domande sul modello fornito nella formazione, i discenti dovrebbero tenere un diario di riflessione per riflettere sull'apprendimento e sulla loro genitorialità. Dovrebbero puntare a 2 voci prima della prossima sessione di formazione f2f.

#### IV. Riferimenti

Non applicabile

#### V. Alternative

Non applicabile in questa fase

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti sono incoraggiati ad essere realistici sui propri bisogni e su quelli degli altri. Incoraggiando la pratica riflessiva, gli studenti potranno tenere un diario per registrare le loro sfide, i risultati e i successi e riflettere su ogni processo.

### (EE) 3.3 PIANO DI ATTIVITÀ ONLINE/AUTOGESTITO

#### (i) Attività n7: Winnicott "Good Enough Parenting" di Winnicott

##### I. Tipo di attività e descrizione

**(E) OBIETTIVO:** Riflettere sull'apprendimento e sulla teoria fornita e usare l'auto-riflessione per un ulteriore sviluppo.

**(F) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(G) TIPO DI ATTIVITÀ:** riflessione auto-diretta e auto-diretta

**(H) TEMPO DI DURATA:** 25 minuti (a seconda del tempo di riflessione)

##### II. Materiale/risorse necessarie

- Link: <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

##### III. Istruzioni

I partecipanti dovrebbero leggere le informazioni su questo link relative a Donald Winnicott, uno psicoanalista, e le sue opinioni su una genitorialità abbastanza buona. Dopo aver letto queste informazioni, i partecipanti dovrebbero fare ulteriori ricerche su questa teoria e riflettere su come questo potrebbe essere collegato alla loro genitorialità o alle loro opinioni sugli stili di genitorialità.

Scrivere le loro riflessioni come un registro può aiutare a consolidare i loro pensieri e le loro riflessioni, soprattutto in relazione alle loro strategie di genitorialità.

#### IV. Riferimenti

Articolo scritto da Ingrid Masterson, Associazione irlandese di psicoterapia umanistica e integrativa, numero 24: primavera 1996, Winnicott e genitorialità.

#### V. Alternative

Non applicabile

## VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

- I partecipanti saranno in grado di acquisire maggiori conoscenze e comprensione sulla teoria di una genitorialità sufficientemente buona e sui punti di vista e le teorie di Donald Winnicott. Attraverso questa acquisizione di conoscenza, i partecipanti dovrebbero aumentare la loro capacità di riflettere su queste teorie e punti di vista in relazione alle proprie. Così facendo, i partecipanti svilupperanno un maggiore senso di consapevolezza di sé in relazione alla genitorialità.

### (ii) Attività n8: Autostima nella genitorialità

#### I. Tipo di attività e descrizione

- (I) **OBIETTIVO:** Aumentare la comprensione dell'autostima nella genitorialità
- (J) **TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta
- (K) **TIPO DI ATTIVITÀ:** riflessione auto-diretta e auto-diretta
- (L) **TEMPO DI DURATA:** 20 minuti (a seconda del tempo di riflessione)

#### II. Materiale/risorse necessarie

Link 1: <https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA>

Link 2: <https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0>

#### III. Istruzioni

I partecipanti dovrebbero guardare i due video di YouTube per aumentare la loro comprensione dell'autostima nella genitorialità. Dopo ogni video, dovrebbero riflettere sulla loro visione e sul modo in cui potrebbero mettere in relazione i contenuti con la propria genitorialità.

Scrivere le loro riflessioni come un registro può aiutare a consolidare i loro pensieri e le loro riflessioni, soprattutto in relazione alle loro strategie di genitorialità.

#### IV. Riferimenti

Link 1: Autoefficacia culturale dei genitori, FamilyProcess1, 2016 (YouTube)

Link 2: Stili di genitorialità e autostima, Seed2Stem, 2018 (YouTube)

#### V. Alternative

Non applicabile

## VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

- I partecipanti potranno acquisire una maggiore conoscenza e comprensione del rapporto tra autostima e genitorialità, nonché del tema generale dell'autoefficacia. Attraverso questa acquisizione di conoscenze, i partecipanti dovrebbero aumentare la loro capacità di riflettere su questi punti di vista in relazione ai propri. Così facendo, i partecipanti svilupperanno un maggiore senso di autoconsapevolezza e di autoefficacia in relazione alla genitorialità.

### (iii) Attività n9: Consapevolezza di sé e finestra di Johari

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Aumentare l'ulteriore comprensione dell'autocoscienza e l'uso della Finestra di Johari.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** riflessione auto-diretta e auto-diretta

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti (a seconda del tempo di riflessione)

#### II. Materiale/risorse necessarie

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

#### III. Istruzioni

I partecipanti dovrebbero guardare questo video su YouTube per aumentare ulteriormente la loro comprensione della consapevolezza di sé e dell'uso della struttura della finestra di Johari per rivelare le idee su chi sei ai tuoi occhi e agli occhi degli altri.

Scrivere le loro riflessioni come un registro può aiutare a consolidare i loro pensieri e le loro riflessioni, soprattutto in relazione alle loro strategie di genitorialità. Nella seguente attività, gli studenti saranno incoraggiati a condurre una Finestra di Johari con i loro amici, colleghi o familiari per avere un'esperienza diretta di come questa tecnica funziona.

#### IV. Riferimenti

Link: Johari Finestra in Comunicazione Interpersonale, LEZakel, 2011 (YouTube)

#### V. Alternative

Non applicabile

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

- I partecipanti saranno in grado di acquisire maggiori conoscenze e comprensione sulla consapevolezza di sé e uno strumento chiave e pratico per riflettere su come ci si vede e su come gli altri ci vedono.

## (iv) Attività n10: Esplorare ulteriormente la finestra di Johari

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Usare la Finestra di Johari per l'autoesplorazione e la formazione all'autoefficacia.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** riflessione auto-diretta e auto-diretta

**(D) TEMPO DI DURATA:** 25 minuti (a seconda del tempo di riflessione)

### II. Materiale/risorse necessarie

Link a Johari Window Practical Tool: <https://kevan.org/johari.cgi>

Link alla Ruota dell'identità sociale: <https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>

### III. Istruzioni

Parte prima: Esplorare lo strumento pratico di Johari Window e vedere se si può fare con la famiglia, gli amici e i colleghi per esplorare il modo in cui le persone si vedono l'un l'altro - può essere abbastanza sorprendente.

Parte seconda: Esplorare le informazioni della Ruota dell'identità sociale per un'ulteriore indagine sull'autoesplorazione e le percezioni.

Scrivere le loro riflessioni come un diario di bordo può aiutare a consolidare i loro pensieri e le loro riflessioni, soprattutto in relazione alla propria consapevolezza di sé e alla consapevolezza in relazione agli altri.

### IV. Riferimenti

Link per la finestra di Johari: Kevan, 2006.

Collegamento per la Ruota dell'Identità Sociale: LSA Inclusive Teaching, Università del Michigan.

### V. Alternative

Non applicabile

### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

- I partecipanti saranno in grado di acquisire maggiori conoscenze e comprensione sulla consapevolezza di sé e uno strumento chiave e pratico per riflettere su come ci si vede e su come gli altri ci vedono. Questo stile di riflessione favorirà l'aumento della consapevolezza di sé che è la chiave per la costruzione della fiducia in se stessi e dell'autoefficacia in molti aspetti della vita. Inoltre, la ruota dell'identità sociale consentirà una maggiore esplorazione dell'identità e del suo impatto sugli aspetti della vita.

## (v) **Attività n11: Il linguaggio pulito e la sua importanza nel coaching, nel mentoring e nella genitorialità**

### I. Tipo di attività e descrizione

**(E) OBIETTIVO:** Esplorare la necessità di un linguaggio pulito per sostenere le strategie di mentoring, coaching e genitorialità

**(F) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(G) TIPO DI ATTIVITÀ:** riflessione auto-diretta e auto-diretta

**(H) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti (a seconda del tempo di riflessione)

### II. Materiale/risorse necessarie

Link: <https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad>

### III. Istruzioni

I partecipanti dovrebbero esplorare le informazioni fornite in questo articolo in un linguaggio pulito e riflettere su come questo sia in relazione con la vita personale. I partecipanti dovrebbero scrivere le loro riflessioni come diario di bordo per aiutare a consolidare i loro pensieri e le loro riflessioni, soprattutto in relazione al loro approccio di mentoring e coaching con i loro figli.

### IV. Riferimenti

Aisha Ahmad, Clean Language - come si può usare con il vostro bambino, LinkedIn, 2018.

### V. Alternative

Non applicabile

### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

- I partecipanti saranno in grado di acquisire una maggiore conoscenza e comprensione del linguaggio pulito e del suo utilizzo con i bambini a scopo di coaching e mentoring.

## (vi) Attività n12: Il genitore cosciente con il Dr. Shefali Tsabary

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Esplorare la teoria del "Genitore cosciente" e riflettere sulla propria genitorialità e sui propri punti di vista.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** riflessione auto-diretta e auto-diretta

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti (a seconda del tempo di riflessione)

### II. Materiale/risorse necessarie

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

### III. Istruzioni

I partecipanti dovrebbero esplorare le informazioni fornite in questo video di YouTube relative al genitore cosciente e tutte le informazioni discusse dal Dr. Shefali Tsabary.

I partecipanti dovrebbero scrivere le loro riflessioni per contribuire a consolidare i loro pensieri e le loro riflessioni, soprattutto in relazione alle loro opinioni sulla teoria esplorata in questo video.

### IV. Riferimenti

Il genitore cosciente con Shefali Tsabary - Prima parte, Centro Dalia Lama per la pace e l'educazione, 2013. (YouTube)

### V. Alternative

Non applicabile

### II. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

- I partecipanti saranno in grado di acquisire maggiori conoscenze e comprensione sul punto di vista del Dr. Shefali Tsabary sul genitore cosciente. Attraverso la riflessione e la presa di appunti, i partecipanti rifletteranno su queste conoscenze e su come ciò sia in relazione con la loro vita familiare e la loro autoefficacia.

## (vii) Attività n13: Esplorare perché l'autoefficacia è importante

### III. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Esplorare il motivo per cui l'autoefficacia è importante nel contesto della genitorialità e della mobilitazione di se stessi e degli altri.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** riflessione auto-diretta e auto-diretta

**(D) TEMPO DI DURATA:** 40 minuti (a seconda del tempo di riflessione)

### IV. Materiale / risorse necessarie

Link 1: <https://www.youtube.com/watch?v=agwsiYg9hJ8>

Link 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI>

### III. Istruzioni

I partecipanti dovrebbero esplorare le informazioni fornite nei due video di YouTube prima di riflettere su queste conoscenze. I partecipanti dovrebbero scrivere tutti i loro pensieri, i loro punti di vista e le loro opinioni sul perché l'autoefficacia è importante e sulla sua importanza per lo sviluppo delle capacità imprenditoriali. Ad esempio, i partecipanti potrebbero disegnare una mappa mentale, un articolo o un semplice elenco puntato per consolidare le conoscenze acquisite da questi video.

### IV. Riferimenti

Link 1: Mamie Marrow, Why Self-Efficacy Matters, TEDx Talks, 2019. (YouTube)

Link 2: Raina Burditt, Autoefficacia, Raina Burditt, 2015. (YouTube)

### V. Alternative

Non applicabile

### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

- I partecipanti potranno acquisire una maggiore conoscenza e comprensione del tema generale dell'autoefficacia e della sua importanza nel contesto dello sviluppo delle competenze imprenditoriali che, di per sé, è in relazione con la sua importanza nell'ambito della genitorialità. Consolidando la conoscenza sotto forma di una mappa mentale o di un elenco puntato, i partecipanti avranno una raccolta tangibile di risorse per aiutare il loro sviluppo personale in questi settori.

#### 4. Allegati (Risorse di attività)

##### **Attività n1.1 - Gelatina Baby Tree**

##### **Tabella 1**



In questo esercizio inizieremo a testare la nostra fiducia nel parlare tra di noi. Potreste anche usarlo per valutare le vostre capacità. Rispondete a queste domande.

- A che punto sei sull'albero di Jelly Baby?
- Studiate l'albero e pensate a dove vi vedete?
- A che punto sei nel tuo percorso imprenditoriale?
- Sei in cima? In basso? Al centro? Si prega di fornire un motivo per la sua collocazione.
- Ricordate:
- Sapere dove ti trovi con la tua consapevolezza di te stesso - ti aiuta a crescere.
- Dopo il lavoro individuale, il facilitatore condurrà una discussione sulla fiducia e la consapevolezza di sé.

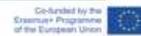
## Attività n2.1 - Autocoscienza

### Tabella 1 - Introduzione all'argomento

## Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs



## Tabella 2 - Foglio di lavoro "Brillare e illuminare una luce

### ATTIVITÀ n2Shine a Light Worksheet (45 minuti)

In questo esercizio esploreremo i nostri valori. Da dove vengono? Quali persone hanno influenzato la nostra vita? Quali convinzioni ci sono care e quali valori vogliamo cambiare e adattare?

## Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs



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



Rispondi a queste domande per te stesso.

Quali influenze culturali l'hanno plasmata?

Da dove viene la maggior parte della vostra comprensione morale ed etica della vita?

Avete delle convinzioni religiose che danno forma alle vostre azioni?

Avete delle convinzioni o delle comprensioni spirituali che determinano il vostro modo di agire? Quali sono?

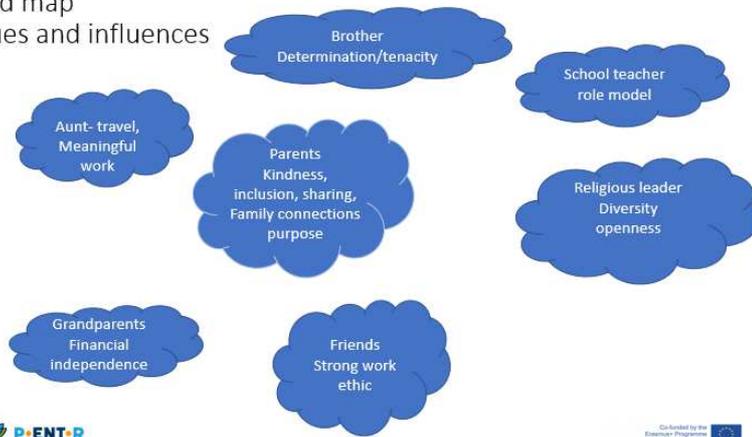
Quali persone sono state per te un modello di riferimento, in grandi e piccoli modi, nella tua vita e cosa ti hanno insegnato?

Potreste voler tracciare una rapida mappa mentale di tutte le influenze nella vostra vita relative ai concetti sopra citati. Cercate di identificare i risultati di tali influenze in termini di convinzioni e valori che vi sono propri.

Esempio:

Il facilitatore vi inviterà a condividere queste idee in un gruppo più piccolo per una discussione più dettagliata e con il gruppo più grande.

Mind map  
Values and influences



## Attività n2.2 - Esercizio della finestra di identificazione (30 minuti)

### Tabella 1

La **finestra di Johari** è uno strumento educativo e psicologico sviluppato da Joseph Luft e Harry Ingham negli anni '50. È ampiamente utilizzato per aiutare a comprendere l'autoconsapevolezza e come strumento per migliorare la comunicazione. (**Finestre d'identità**)

Il seguente esercizio si basa sulla filosofia della finestra di Johari e si combina con l'esercizio "**Ruota dell'identità**" che mira anche a migliorare la consapevolezza di sé.

**Conosciuto da Sé**

**Sconosciuto da Sé**

<b>1. Area aperta - Conosciuto da altri</b>	<b>2. Area cieca (scoperta grazie al feedback)</b>
<b>2. Area nascosta (Sconosciuta da altri - condivisa dalla divulgazione)</b>	<b>4. Area sconosciuta - (osservata da altri - scoperta)</b>

Spesso la percezione che gli altri hanno di noi può essere diversa dalla nostra e quanto più questa percezione è condivisa dalla **finestra dell'Identità** tanto più possiamo imparare a conoscere noi stessi e gli altri, aumentando la consapevolezza di sé e la consapevolezza interpersonale.

Dopo aver studiato tutti i 4 riquadri della vostra **Finestra Identità**, rispondete alle seguenti domande.

1. Come e perché avete scelto le 5 parole chiave per il riquadro 1?
2. Come e perché avete scelto le parole chiave per il riquadro 2?
3. È rimasto sorpreso dalle parole scelte per lei dal suo pari/partner? Siete d'accordo con le scelte fatte?
4. A quali aspetti della sua identità non aveva pensato prima di completare questa attività? Perché pensi che sia così?
5. Quali aspetti della tua identità pensi che siano evidenti agli altri, alla tua famiglia, ai tuoi figli, ai tuoi amici?
6. Quali aspetti possono non essere percepiti con altrettanta facilità?
7. Come pensate che le vostre identità influiscano sulle vostre interazioni con gli altri, ad esempio con la famiglia, i bambini, gli amici?
8. Come ci si sente a dare un feedback al proprio partner?
9. Come ci si sente a ricevere feedback e osservazioni da parte di altri.

## Tabella 2 - Elenco delle parole descrittive

### Attributi personali - elenco di parole

energico	creativo
worrier	attenzione
felice	avventuroso
sicuro di sé	affidabile
pieno di risorse	piacevole
premuroso	coscienzioso
auto-interrogatorio	insolito
organizzato	indipendente
contenuto	premuroso
innovativo	leader
tipo	bizzarro
caldo	motivante
inventivo	tenace
veloce	positivo
diligente	ottimista
responsabile	a seguito di
orgoglioso	pessimista
guidato	socievole
motivato	forte di mente
collaborativo	resiliente
curioso	

## Attività n3 - Autoefficacia e vita familiare

### Tabella 1 - Scenari della vita familiare

#### ATTIVITÀ n 3 Autoefficacia e vita familiare (45 minuti)

Scenari - Schede di discussione (*tre esempi forniti*).

**NOTA BENE:** è necessario sviluppare ulteriormente il progetto individuando l'adattamento culturale nei diversi paesi partner e gli atteggiamenti nei confronti dell'assistenza all'infanzia e dei servizi per la prima infanzia).

## Scenario Uno

### Non c'è spazio per lo zoom

Questa foto di un autore sconosciuto è autorizzata sotto [CC BY](#)  
Mamma, Rosie e papà, Charlie lavorano entrambi da casa. Charlie deve essere online per le vendite otto ore al giorno in quanto la percentuale del suo stipendio è basata sulle commissioni. Rosie ha una maggiore flessibilità e durante l'isolamento ha scoperto che la maggior parte della cura dei bambini le è caduta durante la giornata lavorativa. È una responsabile dei servizi sociali e la sua giornata è piena di incontri online, videochiamate, amministrazione online, telefonate, risoluzione dei problemi e produzione di documenti. È stato difficile gestire tutti i suoi compiti e ha fatto ricorso al lavoro la sera dopo aver cucinato la cena di famiglia, mentre Charlie va a correre dopo il lavoro. È stato difficile concentrarsi durante le chiamate zoom a causa delle interruzioni e il suo lavoro ha sofferto lasciando la sensazione di essere stressata.



Si rende conto che questo è il momento per un migliore equilibrio tra lavoro e vita privata e sa di doverne discutere con suo marito, Charlie. Hanno tre figli di dieci, otto e sei anni.

#### **Discussione:**

Come dovrebbe comportarsi Rosie?

Come potrebbero organizzare l'apprendimento dei bambini? Qualche consiglio?

Quali contromisure potrebbe utilizzare Charlie per tenere il tempo per sé e come può Rosie affrontare il suo ragionamento con forti motivazioni per mantenere il proprio benessere?

Quali sono state le sfide che gli studenti hanno avuto con le loro famiglie durante quest'ultimo anno? Quali soluzioni e consigli possono condividere?

Quali consigli possono darsi gli studenti per comunicare le loro esigenze?

Discutere le domande e condividere eventuali punti di apprendimento.

Condividere le esperienze personali e l'apprendimento.

## Scenario Due

### Congedo di paternità?

Un padre resiste a cogliere l'opportunità del congedo di paternità perché si sente in imbarazzo. La sua compagna è esausta dopo il parto e ha un disperato bisogno di aiuto con il bambino e ha bisogno del suo sostegno.

Discussione. Quali sono le sfide che gli uomini devono affrontare per far valere i propri diritti? Discutete la questione e condividete i punti di apprendimento.

Condividere le esperienze personali e l'apprendimento.

Foto di [Kelly Sikkema](#) su [Unsplash](#)



## Scenario Tre

### Problemi adolescenziali



Foto di Ving N su Unsplash

Joe è un adolescente ed è molto abile nel mettere i membri della famiglia l'uno contro l'altro. Va e viene a piacimento, non si attiene mai agli orari dei pasti, evita il lavoro a scuola e si innamora di amici che hanno un'influenza negativa. Era sulla buona strada per andare all'università, ma sta rimanendo indietro.

Discussione. Quali sono le sfide che i genitori/accompagnatori affrontano di fronte agli adolescenti e si trovano ad affrontare la linea di demarcazione tra la libertà e i confini? Come si può sostenere Joe per svilupparsi ed essere di nuovo parte della famiglia senza perdere la strada? Discutete la questione e condividete i punti di apprendimento.

Condividere le esperienze personali e l'apprendimento.

## Attività n4 - Mobilitare se stessi e gli altri

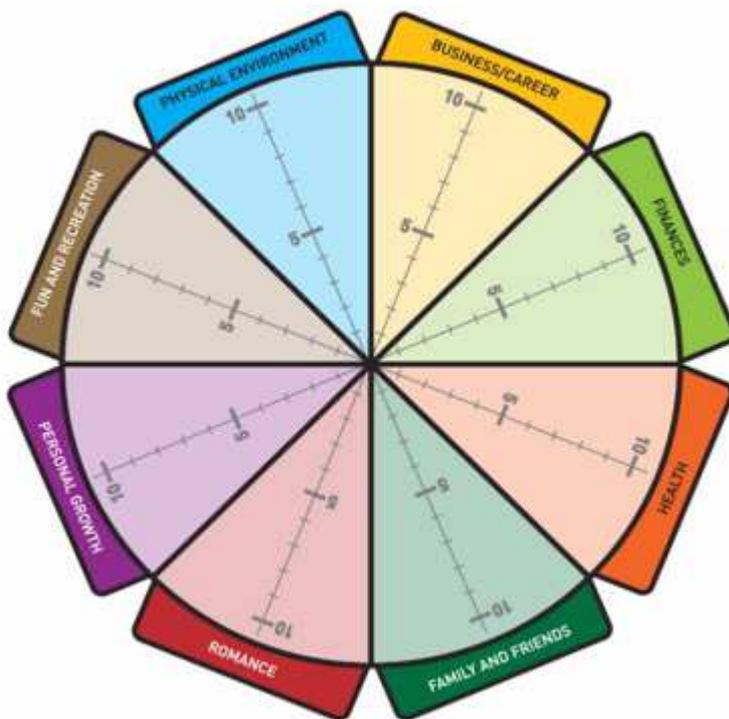
### "Foglio di lavoro delle abitudini" (45 minuti)

#### ABITAZIONI SANITARIE

Usando questa ruota della vita come fonte di ispirazione, considerate le abitudini sane e malsane nei diversi ambiti della vita.

In primo luogo, elencate le vostre abitudini utilizzando la tabella sottostante.

DOMINIO	LE MIE SANE ABITUDINI	LE MIE ABITUDINI MALSANE
AMBIENTE FISICO		
IMPRESA/CARRIERA		
FINANZE		
SALUTE		
FAMIGLIA E AMICI		
ROMANCE		
CRESCITA PERSONALE		
DIVERTIMENTO E RICREAZIONE		



Poi individua i cambiamenti che potresti apportare alle tue abitudini. Quali sarebbero le vostre tre priorità per cambiare 3 abitudini?

3 priorità per il cambiamento dell'abitudine

- 1
- 2
- 3

Può identificare tre azioni?

- 1
- 2
- 3

## Attività n5: Approcci di mentoring e coaching (45 minuti)

Lo scopo di questo esercizio è di comprendere l'importante ruolo che il coaching e il mentoring hanno nella genitorialità e nell'imprenditorialità.

In questo esercizio lavorerete in coppia.

Ogni individuo decide su una questione da discutere. Pensate a qualcosa che vi riguarda, che è un problema o un'opportunità che sarebbe utile approfondire.

Ognuno come individuo porta un e i colleghi offrono idee e suggerimenti di supporto (si prega di notare che non si tratta di dare consigli). Questo approccio permette ad ognuno di esplorare le proprie soluzioni e i passi/azioni che vorrebbe intraprendere.

Forse i problemi potrebbero includere delle sfide:

- Equilibrio vita-lavoro
- Trovare più 'me time'/ tempo per hobby/ interessi di socializzazione
- Desiderando discutere di questioni riguardanti i membri della famiglia - incoraggiare gli adolescenti a partecipare alle attività familiari, interessarsi di più alla scuola, ecc.
- Volendo continuare ad apprendere e trovando difficile ritagliarsi il tempo della settimana
- Affermare le proprie esigenze in mezzo a molte tensioni e richieste familiari in un ambiente affollato
- Pianificare conversazioni assertive

Fate una conversazione sulla questione. Identificare il problema. Il vostro partner vi interrogherà sul problema. Cercate di usare solo domande e non affermazioni se siete nel ruolo di "coach" ed evitate di essere giudicati.

Attraverso la conversazione individuare eventuali azioni. Annotatele e pianificate di portarle avanti.

Dopo che entrambi avete avuto una svolta, esplorate come vi siete sentiti. È stato utile?

### CONSIGLI PER GLI ALLENATORI:



- Perché è un problema ora?
- Cosa avete già cercato di fare in proposito?
- Che effetto ha su di voi?
- Come potreste ottenere più controllo o influenza?

LE VOSTRE ULTERIORI DOMANDE DI COACHING

---

---

---

## Attività n 6-Riflessivo diario

**Attività n6 diario riflessivo - da utilizzare in qualsiasi momento durante l'apprendimento e dopo attività di autoapprendimento - ad esempio video e uso di OERS.**



Scrivete un paragrafo riflettente e considerate quanto segue:-

Quando riflettete, considerate il vostro apprendimento e se credete di progredire. Pensate anche a ciò che vi è piaciuto e a ciò che non vi è piaciuto.

Considerate le vostre abitudini quotidiane, comprese quelle dei genitori

Cosa vuoi cambiare?

- Cosa hai imparato su di te? Cosa hai imparato sugli altri?
- Ci sono domande da fare al vostro insegnante di coetanei - per ulteriori chiarimenti?
- Aggiungete il maggior numero possibile di dettagli e informazioni nel vostro paragrafo riflessivo.



## 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse

### (viii) **Risorsa: Il genitore cosciente con Shefali Tsabary - Prima parte**

Tipo di risorsa e descrizione

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

Questa risorsa è un video di YouTube. Il contenuto pone domande come:

*Come esercita la sua autorità di genitore? Dovete dare più libertà a vostro figlio ed esporlo a maggiori rischi?*

#### I. Perché questa risorsa è utile?

La risorsa esplora i tipi di genitori e il modo in cui i genitori usano la loro autorità. I partecipanti possono sviluppare un piano d'azione e gli obiettivi a partire dalle loro risposte personali.

#### II. Durata

31 minuti e 45 secondi

#### III. Link web e riferimenti

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

### (ix) **Risorsa: Winnicott e genitori**

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

- <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Questa risorsa è una pagina web ed è un esercizio di lettura. I partecipanti dovrebbero:

- Leggere le informazioni, riflettere sul loro stile di genitorialità e valutare se sono necessarie modifiche.

#### II. Perché questa risorsa è utile?

Spiega più dettagliatamente la teoria di Winnicott e offre una comprensione dell'autorità e di approcci più liberi nella genitorialità, esplorando l'impatto che un genitore autoritario e troppo attento può avere su un bambino.

#### III. Durata

Lettura rapida.

#### IV. Link web e riferimenti

<https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

## (x) **Risorsa: Diario riflessivo online**

### I. Tipo di attività e descrizione

Diario riflessivo online. I partecipanti tengono un diario riflessivo online per i genitori. Questo viene introdotto nella sessione di insegnamento con esempi condivisi a sostegno di questa pratica.

### II. Materiale/risorse

È possibile creare un modello con i giorni della settimana e impostare le domande

### III. Istruzioni

Condividere esempi di riviste di riflessione, reali o di narrativa, per aiutare gli studenti a sviluppare il proprio stile di scrittura riflessiva.

### Valutazione

Dopo una settimana, scrivete come ci si sente a tenere un diario riflessivo per i genitori. Quali sono i vantaggi? Cosa hai imparato su te stesso?

## 6. Riferimenti

Biswas, Diener R, (2018) Positive Psychology Coaching: Putting the Science of Happiness to Work for Your Clients

Boghossian P e Lindsay J (2019) Come avere conversazioni impossibili per tutta la vita

Cox, E e Bachirova T. (2014) Il Manuale completo del Coaching

Dweck, Carol S.. (2008) Mindset: la nuova psicologia del successo New York: Ballantine Books,

Seligman, E.P. Martin (2011) Flourish: A New Understanding of Happiness and Well-Being - and How to Achieve Them, Nicholas Brealey Publishing.

Seligman, E.P. Martin. (2012). Teoria PERMA  
<https://www.youtube.com/watch?v=jqqHUxzfBI>

Tsabaray, S (2018) The Awakened Family: How to Raise Empowered, Resilient, and Conscious Children.

Winnicott, D.W.(1988) Babies and their Mothers London : Libri della Libera Associazione

### **Weblinks**

<https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK&s>

<https://kevan.org/johari.cgi>

<https://www.youtube.com/watch?v=BPmb-bebnks>

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>



**ParENTrepreneurs**

# **Modulo n°5**

## **Promuovere la creatività e le idee innovative**

**Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla  
parENTrepreneurship**

**Partner leader: Materahub**

**Numero di progetto: 2019-1-NL01-KA204-060263**

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Versione #	Data	Preparato da	Motivo
1	4/10/2020	VAMK	Progetto del modulo (V1)
2	6/10/2020	VAMK	Bozza del modulo (V2) dopo "esame critico dell'amico".
3	27/10/2020	VAMK	Versione finale del modulo
4	1/12/2020	VAMK	Aggiornata la V2 finale (versione senza tutte le informazioni)
5	5/12/2020	VAMK	Aggiornare la versione finale per la revisione
6	15/15/2020	VAMK	Versione ridotta (intro e benefici max 2 pg)
7	6/1/2020	VAMK	Modulo in fase di completamento dopo la revisione finale

## Storia delle versioni

Autore: Marianne Laurila, VAMK

Tanja Oraviita, VAMK

## Indice

1. Introduzione	4
2. 2. Vantaggi e opportunità	6
3. 3. Piano del modulo	7
3.1. 3.1. Piano delle attività del modulo	9
3.2. 3.2. Piano di attività faccia a faccia	14
ATTIVITÀ n1: Esercizio di apertura del laboratorio: $X+Y+Z = \text{idea!}$	14
Attività n2: Problemi e brainstorming	16
Attività n3: Osservazione dei problemi Mappa della mente	18
Attività n4: Un altro trucco nel muro	21
Attività n5: Presentazione e valutazione	22
3.3. 3.3. Piani di attività online e autogestiti	25
Attività n6: Riflessioni su un processo creativo	25
Attività n7: Promuovere l'espressione creativa	28
Attività n8: Soluzioni innovative	29
Attività n9: La cultura della creatività e della motivazione	30
Attività n10: Riflessione finale - Io come facilitatore dell'apprendimento creativo	32
4. 4. Allegati (Risorse per le attività)	34
5. 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse	35
Risorsa I	35
Risorsa II	35
Risorsa III	36
Risorsa IV	36
6. Riferimenti	39

## 1. Introduzione

La creatività consiste nel trovare soluzioni, punti di vista, idee e combinazioni nuove e insolite. La creatività nasce dalla fantasia, dall'apertura, dalla giocosità e dalla curiosità, qualità che sono naturali per i bambini. Queste qualità sono strumenti potenti per favorire la creatività e le idee innovative, soprattutto se affrontate attraverso il gioco e la scoperta. Un ulteriore vantaggio dell'uso del gioco è che è più facile coinvolgere e motivare i bambini.

La creatività è necessaria per trovare idee e risolvere problemi. Le idee innovative sono il frutto della creatività: nuove, e le idee vengono adattate e adottate in modo pratico e positivo. Ci sono molte tecniche impiegate per la generazione di idee e metodi creativi, una di queste è il brainstorming... Questi processi possono essere trasformati in attività più ludiche utilizzando diversi elementi, per esempio, come note appiccicose, colori diversi, oggetti diversi, disegni stupidi e tutto ciò che è divertente. Raggruppare idee simili è più interessante quando, ad esempio, si usa carta colorata. Anche la selezione delle idee può essere mantenuta giocosa e motivante utilizzando la narrazione, chiedendo ai bambini di immaginare cosa potrebbero significare diverse idee nella pratica, chiedendo loro di creare scenari, e ancora, utilizzando metodi ludici, come il voto a punti (voto con adesivi colorati). La valutazione dell'innovatività dell'idea, non solo di ciò che è bello, può essere aiutata con domande come: È qualcosa di nuovo? È unica? Cosa cambia rispetto al vecchio? Quale problema risolve? Può essere utilizzato? Può usarlo qualcun altro? Come reagiscono le persone? Rende le persone entusiaste?

La generazione di idee e l'innovazione utilizzano la creatività. Che la creatività sia fatta per la propria gioia o per uno scopo esterno, essa passa attraverso un processo creativo. Wallas ha individuato 5 fasi creative: preparazione, incubazione, intuizione, valutazione ed elaborazione. Ognuna di queste fasi procede in modo organico e dinamico...

1. **Preparazione:** All'inizio, il problema o il problema potrebbe non essere chiaro... Pertanto, come primo passo si raccolgono e si assorbono quante più informazioni possibili sull'argomento e sulle questioni correlate. Questo aiuta a formare un quadro migliore della sfida e di ciò che la influenza.
2. **Incubazione:** Una volta completata la prima fase, le informazioni raccolte saranno digerite ed elaborate, magari concentrando l'attenzione su qualcos'altro, come ad esempio: andare a fare una passeggiata, pulire la casa o parlarne con qualcuno.
3. **Approfondimento:** In questa fase successiva, dopo aver individuato il problema o la questione centrale, l'obiettivo è quello di generare una vasta gamma di idee e di possibili soluzioni. Un elemento chiave è che l'approccio sia aperto e obiettivo, senza considerare nulla di giusto o sbagliato.
4. **Valutazione:** In questa fase è il momento della decisione di valutare la/e idea/e e selezionare quella/e migliore/e su cui agire.
5. **Elaborazione:** Una volta presa una decisione e scelta la migliore idea o soluzione, è il momento di metterla in pratica. In questa fase finale i requisiti principali sono l'applicazione, l'impegno e soprattutto la resilienza di fronte ai fallimenti prima che il lavoro sia finalmente ripagato.

Le competenze più importanti da insegnare a un bambino attraverso questo processo sono la perseveranza, la motivazione, la tolleranza all'insicurezza e la celebrazione di piccole vittorie. L'obiettivo principale è quello di incoraggiare la sperimentazione e di valorizzare gli esperimenti falliti tanto quanto quelli di successo. Vale la pena ricordare che ci sono volute centinaia di prove perché Thomas Alva Edison inventasse la lampadina. La lezione chiave imparata è che se qualcosa non funziona, non è un fallimento, ma aiuta ad eliminare una falsa opzione. L'intuizione chiave è quindi

l'importanza del processo, non solo il prodotto finale, in quanto esso, l'esperienza, approfondisce la comprensione. In qualità di mentore dei discenti, tale conoscenza e comprensione può essere supportata da suggerimenti che chiedono ai discenti di spiegare il loro lavoro, come hanno avuto l'idea, cosa li ha ispirati e se si sono divertiti a lavorarci? Un elemento chiave di questo approccio è quello di sostenere il pensiero indipendente dello studente, lasciando che i bambini esprimano la loro opinione nelle diverse fasi dei loro progetti e discutano di ciò che hanno in programma di fare e perché? Come modello o mentore è importante condividere le proprie riflessioni, poiché possono fungere da esempio che rende gli studenti più aperti a riflettere sul proprio pensiero. È anche bene ricordare che i bambini di età diverse agiscono in modo diverso in base al loro livello di sviluppo cognitivo, alle informazioni e alle competenze acquisite, ma anche a ciò che li motiva.

## 2. Vantaggi e opportunità

La creatività è alla base delle invenzioni, delle innovazioni e delle idee innovative, che non possono esistere senza creatività. La creatività può essere utilizzata per l'espressione di sé, il benessere e il legame sociale, ad esempio per disegnare per la gioia e per incanalare le emozioni, ma anche per scopi produttivi, come comporre musica o risolvere problemi. Essa plasma il nostro pensiero e promuove le prime idee e invenzioni innovative. L'innovazione è invece un'implementazione di successo della creatività, una novità o un miglioramento con un'elevata fruibilità, un'ampia diffusione nella società e un elevato guadagno economico o pratico.

Il principale vantaggio delle idee innovative è che ci rendono la vita più facile. Gli esempi più classici sono la ruota e il fuoco che hanno cambiato la vita dei nostri antenati. Quindi le idee innovative non riguardano solo la creazione di nuove idee, ma anche la ricerca di nuovi modi di fare o di usare qualcosa. Come possono le idee innovative migliorare la vostra vita quotidiana? Potete esercitarvi a trovare applicazioni e idee creative e innovative con i vostri figli attraverso il gioco e la scoperta, per esempio, facendo loro vedere i collegamenti tra le cose e comprendendo come le piccole innovazioni rendono la vita più facile. Praticare idee innovative, inventare e sviluppare sono anche idee fantastiche per il gioco. La naturale tendenza dei bambini all'immaginazione e alla scoperta le sostiene. Oltre a giocare, è possibile sostenerla andando nei musei e in nuovi luoghi, scoprendo nuovi mondi e cose, leggendo, usando giocattoli ispiratori o creandoli, facendoli creare analogie tra cose diverse, trovando nuovi usi nella vita di tutti i giorni, anche in cucina, e andando nella natura. La natura è la migliore insegnante, creatrice e innovatrice. Osservate con i bambini quali soluzioni la natura ha creato e cosa potrebbe significare nella nostra vita. I baccelli di pisello, ad esempio, sono fantastici contenitori e fonti di idee innovative. La biomimetica utilizza le soluzioni della natura a beneficio dell'uomo. Per esempio, la forma delle ali degli uccelli ha ispirato la forma o le ali degli aerei. Guarda questo video su altri esempi di biomimetismo: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

I vantaggi della creatività vanno oltre le idee innovative. È essenziale in tutti i settori della nostra vita, compreso il nostro benessere, la motivazione, la perseveranza e la collaborazione con gli altri.

Poiché la creatività viene utilizzata per l'espressione, l'autorealizzazione, il legame e la gioia, e poiché aumenta l'ottimismo, la felicità, il benessere e la volontà di comprendere le cose e il proprio potenziale, essa svolge anche un ruolo importante nell'aumentare la **motivazione, la resistenza, la perseveranza del bambino** sia a casa che a scuola e più tardi nella vita lavorativa. La creatività favorisce la ricerca di un senso e di una motivazione interna. La motivazione interna è importante per la perseveranza. Aiuta a fissare obiettivi, pianificare le attività, gestire lo stress e superare i fallimenti. La creatività aumenta il livello di apertura e la tolleranza all'insicurezza. Pertanto, ci aiuta ad adattarci in tempi sempre più complessi e incerti e ad affrontare le crisi in modo trasformativo.

Un altro vantaggio della creatività è il **miglioramento delle capacità di collaborazione** attraverso l'aumento del livello di empatia e comprensione degli altri, la capacità di accettare le critiche, la creazione e la promozione di un'atmosfera appropriata, e il miglioramento della propria autostima e dell'espressione delle emozioni.

Non c'è quindi da stupirsi che la creatività sia considerata un'abilità di vita lavorativa essenziale per tutti. Ad esempio, nell'imprenditoria la creatività aiuta a creare l'idea imprenditoriale, a sviluppare prodotti, servizi e innovazioni orientati al mercato, a far entrare le idee nei mercati e a preparare la disponibilità al cambiamento.

In sostanza, essere creativi è importante in tutto ciò che facciamo. Date un'occhiata ai seguenti video per saperne di più su come i professionisti della creatività pensano e agiscono. Osservate anche le reazioni del pubblico.

- Duncan Wardle - La teoria della creatività (TEDxAUK): <https://www.youtube.com/watch?v=8MwiGYzlyg>
- Taika Waititi - L'arte della creatività (TEDxDOHA): <https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnl8>

### 3. Piano del modulo

<b>Modulo 5</b>	<b>Promuovere la creatività e le idee innovative</b>
<i>Tipo di attività</i>	180 min. F2F più 180 min. Online / auto-diretto
<i>Durata (in minuti)</i>	F2F: 180 min. programma di workshop (+ ulteriore 10-20 min. pausa caffè) Online: 180 min.
<i>Obiettivi generali</i>	Questo modulo fornisce una panoramica della creatività e della generazione di idee nella vita familiare. Il modulo introduce consigli, strumenti e attività per favorire la creatività e le idee innovative con i bambini, mantenendo la motivazione e la perseveranza.
<i>Competenze affrontate</i>	Creatività Motivazione e perseveranza Risoluzione dei problemi
<i>Risultati dell'apprendimento</i>	Entro la fine di questo modulo, l'allievo sarà in grado di farlo: <ul style="list-style-type: none"> <li>● capire e definire cosa sia la creatività</li> <li>● comprendere il processo creativo e la sua importanza nella risoluzione dei problemi</li> <li>● capire come valutare i risultati di un processo creativo</li> <li>● favorire la creatività, la motivazione e la perseveranza del vostro bambino</li> <li>● descrivere e applicare strumenti e attività creative</li> <li>● articolare i potenziali benefici della creatività e delle idee innovative per i bambini</li> </ul>
<i>Metodi</i>	F2F: metodi creativi e interattivi Online: materiale di autoapprendimento, formazione esperienziale e autovalutazione
<i>Contenuto</i>	- <a href="#">Creatività e idee innovative</a> - <a href="#">Modello di processo creativo e processo di risoluzione dei problemi</a> - <a href="#">Un'idea innovativa</a>

- 
- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Favorire la creatività di un bambino</li><li>- Vantaggi della creatività per i bambini</li><li>- Creatività, motivazione, resistenza e perseveranza</li></ul> |
|--|---|
-

○ 3.1. 3.1. PIANO DELLE ATTIVITÀ DEL MODULO

<i>Titolo attività</i>	<i>Durata</i>	<i>F2F o online</i>	<i>Risorse e materiali</i>
Apertura del laboratorio (laboratorio virtuale/F2F)	20 min.	F2F  <i>Nota! Questa attività può essere adattata anche online</i>	<p>Presentazione della sessione e dei suoi obiettivi con discussione (5 minuti) e 15 minuti per l'attività. Ci sarà un ponte tra l'introduzione e l'attività. L'attività consiste nel combinare elementi insoliti in una soluzione per riscaldare le idee innovative e per i processi di sviluppo creativo e di prodotto.</p> <p><b>Attività 1:</b></p> <p>Entrambi: una lista di parole da scegliere a caso.</p> <p>Si possono usare le Random Lists per creare parole:  <a href="https://www.randomlists.com/list-randomizer">https://www.randomlists.com/list-randomizer</a></p> <p>Oppure sceglierli per ogni libro da una rivista o da un libro aprendolo a caso e puntare una pagina con un dito.</p> <p><u>Altri strumenti:</u></p> <p>F2F: Penne, carta e una lavagna a fogli mobili (se si lavora in gruppo)</p> <p>Online: Laptop, connessione a internet, carta per mostrare l'idea</p>

<p>1: Problemi e brainstorming (laboratorio virtuale/F2F)</p>	<p>30 min.</p>	<p>F2F</p> <p><i>Nota! Questa attività può essere adattata anche online</i></p>	<p><b>Attività 2</b></p> <p>F2F: pennarelli, penne, carta, carta, note adesive e una lavagna a fogli mobili / lavagna bianca</p> <p>Online: Laptop, connessione a Internet, sale virtuali per il lavoro di gruppo, lavagna bianca virtuale (ad es. Mentimetro, Miro o piattaforma interattiva simile)</p> <p>Brainstorming:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <a href="https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a">https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a</a></li> <li>○ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8">https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8</a></li> <li>○ <a href="https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate">https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate</a></li> </ul> <p>Diagramma di affinità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <a href="https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4">https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4</a></li> <li>○ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo">https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo</a></li> <li>○ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=R_vLIaUYHSo">https://www.youtube.com/watch?v=R_vLIaUYHSo</a></li> </ul>
<p>2: Mappa mentale di osservazione dei problemi (laboratorio virtuale/F2F)</p>	<p>30 min.</p>	<p>F2F</p> <p><i>Nota! Questa attività può essere adattata anche online</i></p>	<p><b>Attività 3</b></p> <p>F2F: pennarelli, penne, carta, carta, note adesive e una lavagna a fogli mobili / lavagna bianca</p> <p>Online: Laptop, connessione a Internet, sale virtuali per lavori di gruppo, lavagna bianca virtuale (ad es. Mentimetro, Miro o MIndmaster, piattaforma interattiva simile e strumenti di mindmapping)</p> <p>Descrizione della tecnica di mappatura mentale ed esempi:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm">https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm</a></li> <li>- <a href="https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/">https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/</a></li> <li>- <a href="https://venngage.com/blog/mind-map-templates/">https://venngage.com/blog/mind-map-templates/</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g">https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg">https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg</a></li> </ul>
3: Un altro trucco nel muro (laboratorio virtuale/F2F)	45min.	F2F  <i>Nota! Questa attività può essere adattata anche online</i>	<p><b>Attività 4</b></p> <p>F2F: Penne a colori, carta. Possibilmente anche una lavagna a fogli mobili / lavagna bianca o riviste, forbici, colla, cartone...</p> <p>Online: Computer portatile, connessione a internet, lavagna virtuale (ad es. Mentimetro, Miro o piattaforma interattiva simile) o un programma di disegno.</p> <p>Link al metodo di prototipazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices">https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices</a></li> <li>- <a href="https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/">https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/</a></li> <li>- <a href="https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices">https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA">https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA</a></li> </ul>
4: Presentazione e valutazione (laboratorio virtuale/F2F)	20 minuti.	F2F  <i>Nota! Questa attività può essere adattata</i>	<p><b>Attività 5</b></p> <p>F2F: Penne, carta, note adesive, adesivi a punti o piccole note adesive colorate e una lavagna a fogli mobili / lavagna bianca</p>

		<i>anche online</i>	<p>Online: Laptop, connessione a Internet, lavagna virtuale (ad es. Mentimetro, Miro o piattaforma interattiva simile)</p> <p>Metodi di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Voto online / sondaggi per selezionare quale utilizzare nella consegna virtuale</li> <li>- Voto a punti (chiamato anche Dotmocrazia, ecc.): L'idea è di aggiungere dei punti adesivi alle opzioni a cui si preferisce. <ul style="list-style-type: none"> <li>o <a href="https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html">https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html</a></li> <li>o <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk">https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk</a></li> <li>o <a href="https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session">https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session</a></li> </ul> </li> </ul>
Chiusura dell'officina (laboratorio virtuale/F2F)	15 min.	F2F <i>Nota! Questa attività può essere adattata anche online</i>	<p>Ogni partecipante riflette sul modulo e su quanto appreso e lo valuta. (da confermare).</p> <p>Ulteriori domande su cui riflettere:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Come l'hanno trovata i partecipanti?</li> <li>b. Cosa c'era di nuovo?</li> <li>c. Cosa è stato sorprendente?</li> <li>d. Cosa è stato facile?</li> <li>e. Cosa è stato difficile?</li> <li>f. Cosa può essere trasmesso ai bambini?</li> </ol>
Riflessioni su un processo creativo	40 min.	Attività online/autogestita	<p><b>Attività 6</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Un diario di apprendimento (cartaceo o Word-file)</li> <li>● <a href="#">Una breve guida alla scrittura riflessiva</a></li> <li>● Descrizione del processo creativo che incarna il processo di risoluzione dei problemi</li> <li>● Un post su un blog <a href="#">che 100 anni ci hanno insegnato come essere creativi</a>,</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un video <a href="#">Vuoi essere più creativo? Andate a fare una passeggiata</a> Quando si cerca di proporre una nuova idea, tutti abbiamo dei momenti in cui ci si blocca. Ma secondo la ricerca della scienziata comportamentale e didattica Marily Oppezzo, alzarsi e andare a fare una passeggiata potrebbe essere tutto ciò che serve per far scorrere i vostri succhi creativi. In questa divertente e veloce chiacchierata, lei spiega come camminare potrebbe aiutarti ad ottenere il massimo dal tuo prossimo brainstorming.</li> </ul>
Promuovere l'espressione creativa	30 min.	Attività online/autogestita	<p><b>Attività 7</b></p> <p>Materiale di lettura</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="#">Il pensiero del design per i bambini</a></li> <li>2. <a href="#">15 Migliori attività creative per i bambini</a></li> <li>3. <a href="#">5 Suggerimenti scientificamente provati per stimolare l'immaginazione dei vostri figli</a></li> <li>4. <a href="#">5 modi per incoraggiare i bambini a crescere per diventare degli innovatori</a></li> </ol>
Soluzioni innovative	20 min.	Attività online/autogestita	<p><b>Attività 8</b></p> <p>Un diario di apprendimento (cartaceo o Word-file)</p> <p>Materiale video sul biomimetismo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes">https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes</a>.</p> <p>Informazioni sulla prototipazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping">https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping</a></li> <li>• <a href="https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping">https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping</a></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php">https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php</a></li> </ul>
La cultura della creatività e della motivazione	50 min.	Attività online/autogestita	<p><b>Attività 9</b></p> <p>Un diario di apprendimento (cartaceo o Word-file)</p> <p>Materiale di lettura e video:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiale di lettura e video: Consigli per creare un ambiente fertile per la creatività: <a href="#">10 consigli per coltivare la creatività nei vostri bambini</a></li> <li>• Video: LoveParenting parla di creatività e di cosa possiamo fare come genitori per sostenere e incoraggiare una maggiore creatività nei nostri figli - <a href="#">Incoraggiare la creatività nei nostri figli</a></li> <li>• Video: <a href="#">Top 9 degli Assassini della Creatività</a></li> <li>• La lettura: JustJared: <a href="#">15 Gli assassini della creatività e come sradicarli</a></li> <li>• La lettura: Compagnia Veloce: <a href="#">17 più grandi killer della creatività</a></li> <li>• La lettura: <a href="#">8 Killer motivazionali di cui bisogna essere consapevoli ora</a></li> <li>• La lettura: <a href="#">Errori comuni dei genitori che demotivano i vostri figli</a></li> </ul>
Riflessione finale - Io come facilitatore dell'apprendimento creativo	30 min.		<p><b>Attività 10</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un diario di apprendimento (cartaceo o Word-file). Lo stesso che è stato utilizzato per tutta la formazione autodidatta online.</li> <li>• <a href="#">Una breve guida alla scrittura riflessiva</a></li> </ul>

○ 3.2. 3.2. PIANO DI ATTIVITÀ FACCIA A FACCIA

■ **ATTIVITÀ n1: Esercizio di apertura del laboratorio: X+Y+Z = idea!**

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** L'obiettivo di questa attività è quello di imparare a combinare insieme elementi diversi e inusuali per ottenere un'idea di un problema o di una questione. Allo stesso tempo l'attività stimola la creatività e funge da attività di riscaldamento.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Questa è un'attività faccia a faccia. È anche possibile svolgere questa attività sia online, se le condizioni lo richiedono.

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 10 - 15 minuti.

- Presentazione e organizzazione dell'attività (es. divisione in gruppi): 5 minuti
- Lavorare in gruppo: 5 minuti
- Presentare i risultati: 5 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

Una lista di parole da scegliere a caso.

- Si possono usare le Random Lists per creare parole: <https://www.randomlists.com/list-randomizer>
- Oppure sceglierli per ogni libro da una rivista o da un libro aprendolo a caso e puntare una pagina con un dito.
- Penne, carta e una lavagna a fogli mobili (se si lavora in gruppo)
- Computer portatile, connessione a Internet (opzionale)

### III. Istruzioni

Questa attività può essere svolta individualmente, a coppie o in gruppo come attività di gruppo, a seconda della dimensione del gruppo. In tutti i casi è importante condividere i risultati.

1. Presentare l'idea dell'esercizio **con un esempio (qui sotto) e le sue fasi (come elencato di seguito)**

L'idea dell'esercizio:

*In questo esercizio participants eserciterà la creatività combinando insieme elementi diversi e insoliti ottenendo idee per la soluzione di problemi. La combinazione di elementi insoliti e diversi porta a idee inaspettate e più innovative, e di solito si fa nei settori creativi. Pensiamo a combinare elementi insoliti nei nostri oggetti di uso quotidiano. Una cosa semplice è come il velcro ha sostituito i lacci delle scarpe. In questo caso il problema può essere che le scarpe allacciate sono un problema per i bambini piccoli. Ci vuole tempo e i lacci sono spesso aperti, il che può far cadere i bambini piccoli mentre camminano o corrono. Quale potrebbe essere la soluzione? Pulsanti per chiudere le scarpe? La cerniera? Scarpe che non si chiudono? O il velcro?*

*Anche la prossima è una vecchia soluzione e affronta il problema della visibilità delle persone al buio e quindi di evitare che i pedoni siano investiti dalle auto. Cosa si riflette nel buio? Per esempio, gli occhi di un gatto di fronte alla luce. Si potrebbero aggiungere su di noi oggetti con effetti simili? I riflettori fanno questo per noi quando sono indossati al buio. Possono avere forme e forme diverse, ad esempio ciondoli, fasce elastiche, gilet e decorazioni. Possono anche diventare oggetti di auto-espressione e di moda per far sì che la gente li usi e li tenga al sicuro.*

*Pertanto, prima vi sarà dato un problema da risolvere e poi parole a caso che vi aiuteranno a trovare una soluzione al problema. Dovrete usare queste parole per risolvere il problema.*

2. La divisione dei gruppi di lavoro verrà effettuata in seguito.
  - a. F2F: Dividere il gruppo in coppie. Se il gruppo è piccolo, si può anche lavorare come gruppo completo.
  - b. Online: Individualmente
3. Chiedete ad ogni gruppo di scegliere un problema da risolvere. Può essere una semplice cosa di tutti i giorni, per esempio, come far pulire la stanza a un bambino.
4. Dare ad ogni gruppo o ad ogni singolo 3 parole utilizzando il generatore di liste di parole Random List o scegliendo le parole a caso da un libro o da una rivista. In quest'ultimo caso, scrivere e puntare una parola sull'apertura. Se si tratta di un'immagine, utilizzare la parola corrispondente.
5. Chiedete loro di creare una soluzione a un problema utilizzando queste parole a caso. Possono scegliere il problema da risolvere. Per esempio:
  - a. Parole: Rispondi, Handy e Fiori
  - b. Problema: come fare un bambino a lavarsi i denti
  - c. Idea: Dare un feedback gratificante al bambino con petali di fiori di carta con un feedback scritto e incoraggiante. Ogni settimana può fornire un nuovo petalo fino al completamento del fiore. L'utilizzo di diversi tipi di fiori può anche far conoscere al bambino la natura.

Il tempo per lavorare su questo esercizio è di soli 15 minuti e sarà anche difficile trovare soluzioni. Pertanto, pensare ad un ulteriore sfruttamento di queste idee potrebbe essere difficile e l'idea principale dell'esercizio è quella di proporre idee innovative e di apertura mentale. Tuttavia, gli studenti possono anche pensare ad un ulteriore sfruttamento della loro idea. Questo può essere molto semplice, come nell'esempio precedente (che si può usare) "L'uso di diversi tipi di fiori può anche far imparare al bambino a conoscere la natura" che può essere la naturale continuazione dell'idea di base. Può anche aumentare la motivazione dell'idea generando e stimolando la creatività nei discenti.

6. Dare ai partecipanti 5 minuti di tempo per lavorare sulle loro parole e sul problema nei gruppi. Fate sapere loro quando avranno 2 minuti e 1 minuto di tempo a disposizione.
7. Chiedete a tutti di condividere brevemente i loro risultati.
8. Chiedete loro cosa pensano dell'esercizio e della creatività e se applicherebbero le loro soluzioni nella pratica. Concludete con una conclusione sulla soluzione creativa dei problemi di cui imparerete di più durante questo modulo.

#### IV. Riferimenti

Nessun riferimento esterno. Solo i siti di selezione del lavoro.

#### V. Alternative

Gli studenti possono combinare due diverse serie di immagini per formare l'idea di una soluzione. In questo caso si dovrebbe fornire una banca di immagini diverse tra cui scegliere.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti aumenteranno il loro potenziale creativo e l'apertura di pensiero che può aiutarli a lavorare sulla creatività e sulle idee creative con i bambini con i loro figli. Impareranno anche a conoscere le idee creative e a risolvere i problemi.

## ■ Attività n2: Problemi e brainstorming

### I. Tipo di attività e descrizione: Problemi e brainstorming

**(A) OBIETTIVO:** La struttura complessiva delle attività faccia a faccia di questo modulo è costruita sul processo di problem solving e di sviluppo del prodotto a partire dalla definizione del problema e dalla generazione di idee fino alla valutazione. Ogni attività rappresenta quindi una fase di questo processo in ordine progressivo e mira ad approfondire la comprensione complessiva di questi processi nel loro complesso, al fine di supportare la creazione e la realizzazione di idee innovative. Questa attività si concentra sulla prima fase del processo.

L'obiettivo di questa attività è quello di identificare un problema legato ai bambini. Questo viene fatto attraverso il brainstorming dei problemi relativi ai bambini, classificandoli e analizzandoli per trovare e selezionare un problema con cui lavorare. Le competenze affrontate sono la creatività e la risoluzione dei problemi. Questo esercizio creerà una base più solida per i genitori per sostenere i bambini nella creazione di idee innovative e creative. Il risultato di questa attività sarà portato alla prossima attività come punto di partenza. In questo modo le attività combinate coprono il processo di risoluzione dei problemi.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Questa è un'attività faccia a faccia. È anche possibile svolgere questa attività sia online, se le condizioni lo richiedono.

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

### II. Materiale/risorse necessarie

- F2F: pennarelli, penne, carta, carta, note adesive e una lavagna a fogli mobili / lavagna bianca
- Online (opzione potenziale): Computer portatile, connessione a Internet, sale virtuali per il lavoro di gruppo, lavagna bianca virtuale (ad es. Mentimeter, Miro o piattaforma interattiva simile)
- Brainstorming:
  - Il brainstorming è uno dei metodi creativi e di generazione di idee più utilizzati. Nel brainstorming le idee vengono generate liberamente su un certo argomento o problema. Queste dovrebbero essere idee libere e non si dovrebbe usare alcun giudizio. Le idee possono essere scritte, ad esempio, su lavagna bianca, computer, carta o appunti. Una volta che la sessione è pronta, inizia l'elaborazione, la classificazione e la valutazione dell'idea. Alcune potrebbero essere selezionate, altre lasciate per dopo e altre ancora cancellate. Il processo può essere ripetuto di nuovo sulle idee selezionate. Di solito i risultati vengono utilizzati per le seguenti fasi di sviluppo.
  - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
  - <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Diagramma di affinità:

- Nella mappatura delle affinità le idee (per esempio sul brainstorming) sono raggruppate in idee simili, per esempio quelle relative al sonno creano un cluster, e quelle relative al mangiare ne creano un altro. L'uso di note appiccicose permette di spostare le note appiccicose di queste (ad esempio sul dormire) insieme in un gruppo. Una volta pronti i gruppi possono essere fatti circolare con un pennarello e ad ogni gruppo verrà aggiunta un'intestazione. Maggiori informazioni nei link sottostanti.
- <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo>
- [https://www.youtube.com/watch?v=R\\_vLlaUYHSo](https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo)

#### - Tipi di problemi

- Problemi semplici e ben definiti con risposte dirette e definite corrette, per esempio un semplice problema matematico o fame - mangia.
- I problemi malvagi, sfumati o mal definiti sono aperti e unici. Oltre alle soluzioni, anche il problema potrebbe essere sconosciuto e cambiare durante il processo di risoluzione dei problemi. Ci potrebbero essere anche problemi multipli e diversi sotto-problemi da risolvere. Non c'è un metodo specifico per risolvere il problema, il processo di soluzione può svilupparsi lungo il processo e le soluzioni possono essere molte. Per esempio, i problemi aperti possono avere molte soluzioni alternative tra cui scegliere. Queste alternative potrebbero essere tutte buone o cattive o qualcosa di intermedio. Un esempio di un problema complesso se si cresce un figlio.
- Ci sono anche problemi generici e problemi che richiedono informazioni, competenze e conoscenze specifiche per essere risolti.
- Tipi di problemi: <https://www.youtube.com/watch?v=yaHvdeGkKD4>
- Complicato contro complicato: Quale problema stai risolvendo? (Parte 1): <https://medium.com/td-lab/complex-vs-complicated-which-problem-are-you-solving-211a55ca9251>
- Tom Wujec: Hai un problema malvagio? Prima di tutto, dimmi come si fa un brindisi: [https://www.youtube.com/watch?v=vS\\_b7cJn2A](https://www.youtube.com/watch?v=vS_b7cJn2A)

#### I. Istruzioni

1. Presentate l'idea dell'esercizio con un esempio (qui sotto) e le sue fasi (come elencato di seguito). Presentare anche la tecnica del brainstorming, alcuni esempi di tipi di problemi, il processo e il metodo del diagramma di affinità. Le informazioni su questi sono contenute nei materiali e nelle risorse. (5 minuti)  
*L'idea dell'esercizio: In questo esercizio eserciterete l'identificazione dei problemi usando il brainstorming, classificandoli e analizzandoli per trovare e selezionare un problema con cui lavorare. I problemi dovrebbero essere legati ai bambini e al complesso della natura.*
2. Divisione del gruppo di lavoro e organizzazione del lavoro (max 5 minuti). Dividete il gruppo in coppie o gruppi di 3-4 persone, potete anche lavorare come gruppo completo. Se questo esercizio deve essere svolto virtualmente, ad esempio, si possono utilizzare delle stanze virtuali.
3. Ogni gruppo dovrebbe elaborare un brainstorming dei problemi relativi ai bambini utilizzando appunti appiccicosi su una rispettiva soluzione online per questo. Il problema dovrebbe essere un cosiddetto problema complesso e mal definito, cioè problemi con dimensioni multiple dove non c'è una linea diretta tra il problema e la soluzione (cioè non come in un problema semplice, ad es. mangiare affamati), elementi multipli che influenzano

su di essi e dimensioni da osservare, e non ci sono risposte sbagliate o giuste. Inoltre, il problema stesso potrebbe essere poco chiaro o cambiare. (5 minuti)

In una consegna virtuale (se necessario), è possibile utilizzare a tale scopo strumenti online.

4. Successivamente il gruppo classifica le **note adesive** utilizzando la tecnica del diagramma di affinità classificandole in gruppi simili, ad esempio un gruppo relativo al tempo di sonno, un altro relativo alla pulizia della stanza, ecc. (10 minuti). Essi dovrebbero spostare le note adesive appartenenti allo stesso gruppo e aggiungervi un titolo. (collegamenti al metodo ed esempi nelle risorse).
5. Una volta pronti, i gruppi dovrebbero selezionare il problema su cui lavorare, uno solo. Questo può includere l'analisi e la valutazione e presentarlo al gruppo. (circa 5 min)
6. È possibile svolgere questa attività a coppie, in gruppi di 3-4 persone o come attività di gruppo, a seconda delle dimensioni del gruppo. Le opzioni più preferibili sono le coppie o i piccoli gruppi. Si raccomanda di mantenere gli stessi gruppi anche nelle seguenti attività.

#### IV. Riferimenti

- Brainstorming:
  - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
  - <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Diagramma di affinità:
  - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo>
  - [https://www.youtube.com/watch?v=R\\_vLlaUYHSo](https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo)

#### V. Alternative

Non applicabile al processo in quanto le attività di questo modulo sono interconnesse e coprono il processo di risoluzione dei problemi.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti impareranno a generare liberamente idee senza giudizi, classificando le idee e valutando e selezionando le idee. Impareranno anche a conoscere il processo creativo e il processo di risoluzione dei problemi.

### ■ Attività n3: Osservazione dei problemi Mappa della mente

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** La struttura complessiva delle attività faccia a faccia di questo modulo è costruita sul processo di problem solving e di sviluppo del prodotto a partire dalla definizione del problema e dalla generazione di idee fino alla valutazione. Ogni attività rappresenta quindi una fase di questo processo in ordine progressivo e mira ad approfondire la comprensione complessiva di questi processi nel loro complesso, al fine di

**supportare la creazione e la realizzazione di idee innovative. Questa attività si concentra sulla seconda fase del processo.**

L'obiettivo di questa attività è quello di imparare ad osservare un problema e a riconoscerne e analizzarne le parti e la complessità, e ciò che è correlato ad esso per definirne la natura. **La comprensione di questa complessità e della natura completa del problema è uno dei punti chiave nella risoluzione dei problemi.** Il secondo obiettivo è quello di imparare a usare le mappe mentali, e imparare a presentare questi e i problemi. Le competenze affrontate sono la creatività e la risoluzione dei problemi. Questo esercizio creerà una base più solida per i genitori per sostenere i bambini nella creazione di idee innovative e creative.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Questa è un'attività faccia a faccia. È anche possibile svolgere questa attività sia online, se le condizioni lo richiedono.

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

## II. Materiale / risorse necessarie

- Pennarelli, penne, carta, note adesive e una lavagna a fogli mobili / lavagna bianca
- Online (opzione potenziale): Laptop, connessione a Internet, sale virtuali per lavori di gruppo, lavagna bianca virtuale (ad es. Mentimeter, Miro o Mindmaster, piattaforma interattiva simile e strumenti di mindmapping)
- Descrizione della tecnica di mappatura mentale ed esempi:
  - Le mappe mentali mostrano come diversi elementi, fatti e cose sono collegati tra loro. Di solito c'è un punto di partenza, il problema su cui lavorare, come la plastica nel mare. Il primo livello dopo il problema forma gli elementi principali ad esso correlati, e nei livelli successivi questi iniziano a dividersi e a definirsi in livelli più piccoli. Le mappe mentali possono essere visive, anche molto visive, e semplici.
  - Mindtools: [https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS\\_01.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS_01.htm)
  - <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
  - <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg>

## III. Istruzioni

1. Presentate l'idea dell'esercizio **con un esempio (qui sotto) e le sue fasi (come elencato di seguito)**. Presentate anche le cinque domande su cui riflettere (Cosa, Perché, Come, Chi, Quando) e dite che si possono aggiungere anche altre domande su cui riflettere e questioni. (5 minuti). Ricordate di menzionare che questa attività si basa sui risultati dell'attività precedente.

*L'idea dell'esercizio è quella di imparare a osservare un problema e a riconoscerne e analizzarne le parti e la complessità, e ciò che è ad esso correlato, per definirne la natura e acquisire una visione d'insieme per poterlo risolvere. Cinque domande, Cosa, Perché, Come, Come, Chi e Quando, vi aiuteranno a osservare e analizzare il problema, ma si possono usare anche altre domande. Comprendere la natura completa del problema e la sua complessità è essenziale per risolvere i problemi. In questo esercizio imparerete anche a usare la mappatura della mente e a presentare i problemi nella loro complessità.*

2. Gli allievi ritornano agli stessi gruppi dell'attività precedente.

3. Gli studenti iniziano a mappare il problema utilizzando le seguenti domande per aiutarli a risolvere il problema:
  - a. Cosa: che tipo di cose e di problemi ne fanno parte? Che impatto ha su di esso) ecc.
  - b. Perché: perché? Perché questo?
  - c. Come: Come si fa? Come influiscono le cose su questo, ecc.
  - d. Chi: Chi è legato a questo? Chi dovrebbe essere collegato a questo?
  - e. Quando: Cosa succede e quando? et.
  - f. ... aggiungi il tuo

Queste domande possono essere affrontate con gli studenti. Poiché il tempo per lavorare sulla mappa mentale è breve (5 minuti), può essere semplice.

4. Ogni gruppo crea una mappa mentale del problema selezionato, catturando tutte le sue dimensioni principali. Possono fare una mappa mentale semplice o visiva o qualsiasi cosa tra queste due opzioni. Il punto principale è quello di catturare l'idea e scoprire le diverse dimensioni del problema. (15 minuti).  
In una consegna virtuale è possibile utilizzare a tale scopo strumenti online.
5. Una volta pronti, i gruppi presentano le loro mappe mentali agli altri **studenti che commenteranno il problema identificato e quindi porteranno anche nuove dimensioni. Qualche gruppo ha cambiato il proprio problema dal problema inizialmente identificato o la sua prospettiva?** (c. 5 min. Questo può essere di più se le prime parti vengono fatte in 5 minuti invece che in 5+5 minuti)

È possibile svolgere questa attività a coppie, in gruppi di 3-4 persone o come attività di gruppo, a seconda delle dimensioni del gruppo. Le opzioni più preferibili sono le coppie o i piccoli gruppi. Si raccomanda di mantenere gli stessi gruppi anche nelle seguenti attività.

#### IV. Riferimenti

Tecnica della mappa mentale, ad es:

- Le mappe mentali mostrano come diversi elementi, fatti e cose sono collegati tra loro. Di solito c'è un punto di partenza, il problema su cui lavorare, come la plastica nel mare. Il primo livello dopo il problema forma gli elementi principali ad esso correlati, e nei livelli successivi questi iniziano a dividersi e a definirsi in livelli più piccoli. Le mappe mentali possono essere visive, anche molto visive, e semplici.
- Mindtools: [https://www.mindtools.com/pages/article/newISS\\_01.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm)
- <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
- <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pgwccqjdYSrg>

#### V. Alternative

Non applicabile al processo in quanto le attività di questo modulo sono interconnesse e coprono il processo di risoluzione dei problemi.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti impareranno l'analisi e la definizione del problema, i diversi elementi che influenzano il problema utilizzando la tecnica della mappatura mentale.

Gli studenti impareranno ad usare la tecnica della mappatura mentale e a presentare un problema nell'utilizzarla.

## ■ Attività n4: Un altro trucco nel muro

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** La struttura complessiva delle attività faccia a faccia di questo modulo è costruita sul processo di problem solving e di sviluppo del prodotto a partire dalla definizione del problema e dalla generazione di idee fino alla valutazione. Ogni attività rappresenta quindi una fase di questo processo in ordine progressivo e mira ad approfondire la comprensione complessiva di questi processi nel loro complesso, al fine di supportare la creazione e la realizzazione di idee innovative. Questa attività si concentra sulla terza fase del processo.

L'obiettivo di questa attività è quello di creare una soluzione al problema definito e di farne una presentazione. Le competenze affrontate sono la creatività e la risoluzione dei problemi.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Questa è un'attività faccia a faccia. È anche possibile svolgere questa attività sia online, se le condizioni lo richiedono.

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 45 minuti

### II. Materiale / risorse necessarie

- Penne a colori, carta. Possibilmente anche una lavagna a fogli mobili / lavagna bianca o riviste, forbici, colla, cartone...
- Online (opzione potenziale): Computer portatile, connessione a Internet, lavagna virtuale (ad es. Mentimeter, Miro o piattaforma interattiva simile) o un programma di disegno.
- Metodi di prototipazione:
  - Definizione: Un prototipo è una presentazione approssimativa di una soluzione. Per esso possono essere utilizzati diversi materiali, ad esempio lego, cartone, disegni, giochi, ecc. Di seguito sono riportati i link ad alcuni metodi:
  - <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
  - <https://creatly.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
  - <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

Video e link per mostrare i prototipi:

- <https://fi.pinterest.com/ayakomaruyama/prototype-examples/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=85muhAaySps>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gWk6br5Ngkc>
- [https://www.youtube.com/watch?v=3xzh\\_nLmnBQ](https://www.youtube.com/watch?v=3xzh_nLmnBQ)
- [https://www.youtube.com/watch?v=k\\_9Q-KDSb9o](https://www.youtube.com/watch?v=k_9Q-KDSb9o)
- <https://www.youtube.com/watch?v=yafaGNFu8Eg>

### III. Istruzioni

1. Presentare l'idea dell'attività (qui sotto) e delle sue fasi (come elencato di seguito) e del prototipo con alcuni esempi di prototipi. (questi saranno sulla presentazione del TPP) (5

minuti). Ricordate di menzionare che questa attività è costruita sui risultati dell'attività precedente.

*L'idea dell'esercizio è quella di creare una soluzione al problema definito utilizzando un prototipo e di farne una presentazione.*

2. Gli allievi ritornano agli stessi gruppi dell'attività precedente.
3. Ogni gruppo lavorerà ad una soluzione per il proprio problema e alla sua presentazione. La soluzione sarà presentata in una forma visiva che combina la narrazione. Se c'è abbastanza tempo, si può creare un prototipo **utilizzando i materiali che funzionano meglio per esso**. Questo vale soprattutto per una consegna F2F. **Nel caso di una consegna virtuale**, si possono utilizzare a questo scopo strumenti online.
4. In una consegna virtuale è possibile utilizzare a tale scopo strumenti online.
5. Il lavoro creato durante questa attività sarà portato all'attività successiva.

È possibile svolgere questa attività a coppie, in gruppi di 3-4 persone o come attività di gruppo, a seconda delle dimensioni del gruppo. Le istruzioni per queste opzioni sono riportate di seguito. Le opzioni più preferibili sono le coppie o i piccoli gruppi. Si raccomanda di mantenere gli stessi gruppi anche nelle seguenti attività.

#### IV. Riferimenti

Metodi di prototipazione:

- Definizione: Un prototipo è una presentazione approssimativa di una soluzione. Per esso possono essere utilizzati diversi materiali, ad esempio lego, cartone, disegni, giochi, ecc. Di seguito sono riportati i link ad alcuni metodi:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- <https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
- <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

#### V. Alternative

Non applicabile al processo in quanto le attività di questo modulo sono interconnesse e coprono il processo di risoluzione dei problemi.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti impareranno a sviluppare soluzioni e a presentarle. Impareranno anche la prototipazione.

### ■ Attività n5: Presentazione e valutazione

#### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** La struttura complessiva delle attività faccia a faccia di questo modulo è costruita sul processo di problem solving e di sviluppo del prodotto a partire dalla definizione del problema e dalla generazione di idee fino alla valutazione. Ogni attività rappresenta quindi una fase di questo processo in ordine progressivo e mira ad approfondire la comprensione complessiva di questi processi nel loro complesso, al fine di supportare la creazione e la realizzazione di idee innovative. Questa attività si concentra sulla quarta fase del processo.

L'obiettivo dell'attività è quello di presentare le soluzioni al gruppo e di ricevere una valutazione su di esse. Le competenze affrontate sono la creatività e la risoluzione dei problemi.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Questa è un'attività faccia a faccia. È anche possibile svolgere questa attività sia online, se le condizioni lo richiedono.

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo. È un'attività di gruppo in cui individui o gruppi presentano il loro lavoro agli altri.

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

## II. Materiale / risorse necessarie

- Penne, carta, note adesive, adesivi a punti o piccole note adesive colorate e una lavagna a fogli mobili o una lavagna bianca
- Online (opzione potenziale): Computer portatile, connessione a Internet, lavagna bianca virtuale (ad es. Mentimeter, Miro o piattaforma interattiva simile)
- Metodi di valutazione:
  - Voto online / sondaggi per selezionare quale utilizzare nella consegna virtuale
  - Voto a punti (chiamato anche Dotmocracy, ecc.): L'idea è di aggiungere dei punti adesivi alle opzioni a cui si preferisce.
    - <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
    - <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
    - <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

## III. Istruzioni

1. Presentare l'idea dell'attività ([qui sotto](#)) e le sue fasi ([come elencato di seguito](#)), e la valutazione con le domande. (queste saranno nella presentazione del TPP). Ricordate di menzionare che questa attività è costruita sui risultati delle attività precedenti. In un piccolo gruppo si può utilizzare una valutazione più qualitativa. In un gruppo più grande, i gruppi rispondono come gruppi e si usano più metodi quantitativi. (5 minuti).

*L'idea dell'attività è quella di presentare le soluzioni al gruppo e ricevere una valutazione su di esse.*

2. Ogni gruppo presenta la propria idea. Questa può essere adattata in base ai gruppi e al tempo a disposizione. (20 minuti)
3. Le presentazioni sono valutate con votazione a punti e verbalmente utilizzando le domande delle risorse (sopra). (10 minuti).
4. Conclusioni della sessione e discussioni sul processo del problema. Domande da adattare e selezionare tra: (5 minuti)

#### IV. Riferimenti

- Voto a punti (chiamato anche Dotmocrazia, ecc.): L'idea è di aggiungere dei punti adesivi alle opzioni a cui si preferisce.
  - o <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
  - o <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
  - o <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

#### V. Alternative

Non applicabile al processo in quanto le attività di questo modulo sono interconnesse e coprono il processo di risoluzione dei problemi.

#### VI. Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa)

Gli studenti avranno migliorato le loro capacità di presentazione e di valutazione, così come la capacità di ricevere una valutazione del loro lavoro.

### ○ 3.3. 3.3. PIANI DI ATTIVITÀ ONLINE E AUTOGESTITI

#### ■ Attività n6: Riflessioni su un processo creativo

#### I. Tipo di attività e descrizione

##### (A) OBIETTIVO:

- Acquisire una comprensione più profonda del processo creativo e del processo di risoluzione dei problemi per sostenere l'auto-riflessione durante le attività online.
- Iniziare un diario di apprendimento.
- Le competenze affrontate sono la creatività, la motivazione, la perseveranza e la risoluzione dei problemi.

##### (B) TIPO DI ATTIVITÀ: Attività online autogestita

##### (C) TIPO DI ATTIVITÀ: Esercizio singolo o di gruppo. Un'unica attività pratica

##### (D) TEMPO DI DURATA: 40 minuti

#### II. Materiale/risorse

- Un diario di apprendimento (([cartaceo](#), [Word-file](#) o [il blog creato nel Modulo 1](#))
- [Una breve guida alla scrittura riflessiva](#)
- Descrizione del processo creativo che incarna il processo di risoluzione dei problemi
- Un post sul blog [Cosa ci hanno insegnato 100 anni su come essere creativi](#), 5 minuti di lettura
- Un video (5 minuti) [Vuoi essere più creativo? Andate a fare una passeggiata](#) Quando si cerca di proporre una nuova idea, tutti abbiamo dei momenti in cui ci si blocca. Ma secondo la ricerca della scienziata comportamentale e didattica Marily Oppezzo, alzarsi e andare a fare una passeggiata potrebbe essere tutto ciò che serve per far scorrere i vostri succhi creativi. In questa divertente e veloce chiacchierata, lei spiega come camminare potrebbe aiutarti ad ottenere il massimo dal tuo prossimo brainstorming.

#### III. Istruzioni

1. Prendete un diario o un documento Word dove inizierete a scrivere le vostre riflessioni sull'apprendimento durante l'autoapprendimento online. Potete anche utilizzare il blog creato nel Modulo 1. Utilizzerai questo stesso diario anche nelle seguenti attività. Potete dare un'occhiata a [Una breve guida alla scrittura riflessiva](#) per darvi delle idee.
2. Guarda il video [Vuoi essere più creativo? Fai una passeggiata](#) (5 minuti). Quando si cerca di trovare una nuova idea, tutti abbiamo dei momenti in cui ci si blocca. Ma secondo la ricerca della scienziata comportamentale e didattica Marily Oppezzo, alzarsi e fare una passeggiata potrebbe essere tutto ciò che serve per far scorrere i vostri succhi creativi. In questa divertente e veloce chiacchierata, lei spiega come camminare potrebbe aiutarti ad ottenere il massimo dal tuo prossimo brainstorming.
3. Leggi il seguente post del blog [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#) (5 minuti) e sotto la descrizione del processo creativo di Wallace che include elementi del processo di risoluzione dei problemi, e rispondi al tuo diario, in una pagina, sulle domande di ogni fase di essi.

##### 1. Preparazione

In primo luogo, bisogna prepararsi al problema o al problema in questione, trovarlo e definirlo. A volte il problema del problema è già noto, o potrebbe essere un'idea di punta, o deve essere identificato da una situazione non chiara e indefinita. Il problema può anche cambiare o si possono trovare nuovi problemi durante la fase di ricerca del problema. In questa fase si cerca, si assorbe, si elabora e si analizzano quante più informazioni possibili

sull'argomento o su altri argomenti ad esso correlati. Questo aiuta a identificare, comprendere meglio il problema e quali influenze ha su di esso, e quindi a definirlo meglio. L'espansione in aree e settori nuovi e inaspettati non fa che aumentare la creatività. Questo è ciò che si fa in settori altamente creativi e per idee radicali. Le informazioni, le idee e l'ispirazione vengono guardate da diversi settori, compresi quelli che sembrano non avere nulla a che fare con il problema originale. Poco a poco a poco, si comincia a formare un quadro più chiaro e si guida il processo mentre le nuove informazioni vengono impalcature sulle informazioni esistenti. A un certo punto il processo si satura e si passa alla fase 2, l'incubazione.

La preparazione varia in base alla durata e all'entità. Nel modo più semplice può essere solo un rapido scambio di idee con qualcuno, ma può anche essere un processo lungo e complesso, come trovare informazioni per scrivere un libro o per un'idea commerciale. L'idea o il problema originale può anche trasformarsi in qualcos'altro.

È importante mantenere una mente aperta ed esplorativa, combinare le cose liberamente e non giudicare alcuna fonte di informazione. I bambini sono eccezionalmente bravi a combinare elementi insoliti e un genitore può incoraggiarli su questo suggerendo nuove aree da esplorare e facendo semplicemente un gioco in cui si combinano cose inaspettate, qualunque sia il risultato.

**Domanda 1:** Come si fa a cercare informazioni per un problema o un problema da risolvere?

**Domanda 2:** Come fanno i vostri figli a cercare informazioni per un problema o un problema da risolvere?

**Domanda 3:** Come potreste aiutare i vostri figli in questo?

## 2. Incubazione

Una volta che tutto è stato raccolto, le informazioni raccolte vengono lasciate da parte, lasciando un po' di tempo per riflettere piuttosto che affrettare o forzare un'idea. Focalizzarsi su qualcos'altro aiuta a prendere la prospettiva e a combinare le informazioni. Alla fine la soluzione vi verrà in mente. È lo stesso fenomeno di avere un nuovo sguardo su qualcosa dopo una buona notte di sonno. Ognuno usa i propri metodi per produrre idee. La durata della fase di incubazione può variare da pochi minuti a settimane o addirittura mesi.

**Domanda 1:** Cosa fate quando prendete le distanze per un problema?

**Domanda 2:** Cosa fanno i vostri figli quando prendono le distanze per un problema?

**Domanda 3:** Cosa potresti imparare da loro?

## 3. Approfondimenti

Ottenere una visione, un'illuminazione dell'idea o delle idee, può essere paragonato a un momento Heureka. Dopo la fase di incubazione, l'idea si cristallizza nella mente. La soluzione può essere quella finale in quanto tale o un'idea complessiva che richiederà comunque la ricerca per essere finalizzata all'idea finale.

Una volta definita un'idea del problema, è il momento di iniziare a creare potenziali soluzioni. Durante la fase di generazione dell'idea si dovrebbe mantenere una mente aperta e non essere critici nei confronti delle idee. Il problema e le scoperte che ne derivano creano delle specifiche (un insieme di punti di riferimento per la definizione) che modellano questa fase. Non ci sono risposte sbagliate o giuste, solo un sacco di idee diverse tra cui scegliere. Più le idee sono insolite, diverse e ben elaborate, più una sessione di generazione di idee ha successo. Lasciate ai bambini la libertà e l'autonomia di esplorare le loro idee e di fare ciò che vogliono, senza essere troppo autoritari. Ci sono molti metodi di generazione di idee, il brainstorming è tra i più conosciuti. Avere una mente aperta,

pensare fuori dagli schemi e affrontare la questione da nuove angolazioni porta a più e migliori idee.

E' anche da ricordare, che questa fase non si tratta solo di dare voce a un'idea, ma anche di visualizzare o comunque mostrare l'idea agli altri in forma comprensibile. La generazione di idee può essere favorita, ad esempio, mostrando esempi per dare un senso e ispirare ciò che è possibile e per fornire idee su come iniziare. Naturalmente c'è il rischio che i bambini si limitino a imitare o a copiare gli esempi che vedono e quindi dovrebbero essere incoraggiati a cambiare o modificare gli esempi. I bambini dovrebbero anche ricevere un'ampia varietà di materiali di cui hanno bisogno per esprimersi in modo creativo e dovrebbero essere incoraggiati a iniziare a giocare con i materiali. Diversi bambini sono interessati a diversi tipi di attività, come il disegno, la costruzione, l'artigianato o la scrittura di una poesia. Aiutate i bambini a trovare il tipo di creazione che li riguarda e incoraggiateli a impegnarsi in diversi tipi di attività e a usare la loro immaginazione.

**Domanda 1:** Come si generano idee e soluzioni?

**Domanda 2:** Come genera idee e soluzioni il vostro bambino?

**Domanda 3:** Cosa potresti imparare da loro?

#### 4. Valutazione

Dopo aver ottenuto l'idea (o le idee), questa sarà valutata con criteri che rispondono al problema o al problema selezionato. L'idea potrebbe essere respinta, nel qual caso il processo ritorna ad una fase precedente, potrebbe richiedere ancora qualche elaborazione o potrebbe essere sviluppato direttamente nella fase successiva. Potrebbero anche emergere più di un'idea. Nel caso di molte idee, anche queste saranno valutate. Un numero limitato di esse potrebbe anche essere ulteriormente elaborato per vedere meglio il loro potenziale, e infine verrà selezionata un'idea.

È importante essere neutrali e autocritici in questa fase, vedere il proprio lavoro con occhi esterni e non innamorarsi delle proprie idee. Si dovrebbe anche chiedere l'opinione degli altri sull'idea, preferibilmente di coloro che sono collegati al problema. Si dovrebbe anche essere in grado di giustificare la propria opinione sulla valutazione. Questa fase potrebbe essere difficile per i bambini, perché i più piccoli potrebbero scegliere ciò che vogliono, mentre i più grandi potrebbero essere troppo autocritici. Entrambi possono scegliere ciò che pensano dovrebbe essere scelto. Un modo per sbloccarlo è quello di applicare l'empatia nel processo e lasciare che pensino, per esempio, come qualcuno la userebbe e perché, cosa significherebbe per loro, e creare storie e scenari in cui l'idea viene utilizzata, da dove individuare i problemi di sviluppo.

Dopo aver avuto l'idea immateriale, si possono creare dei concetti. Normalmente vengono creati 3-5 concetti della soluzione. Questi vengono presentati a coloro che ne trarranno profitto. Ne verrà selezionato uno e ne potrà essere creato un prototipo. Un prototipo è una presentazione approssimativa, un modello grezzo, della soluzione e concretizzano l'idea e fanno capire come appare e funziona. I prototipi possono essere realizzati, ad esempio, in scatole di cartone, lego o plastilina, e possono essere utilizzati. Le idee possono essere presentate anche attraverso disegni o altri modi creativi. Questi permettono di vivere la soluzione e di identificarsi con ciò che funziona, ciò che non funziona e ciò che dovrebbe essere sviluppato ulteriormente. Questo tipo di metodi coinvolgenti offrono un'opportunità di gioco e di sperimentazione. La naturale tendenza dei bambini a giocare è molto utile in questa fase. L'idea finale da sviluppare sarà selezionata in base alla valutazione.

**Domanda 1:** Come valutate le idee? Che tipo di metodi utilizzate?

**Domanda 2:** Come valutano le idee i vostri figli?

**Domanda 3:** Cosa c'è di diverso tra il vostro stile di valutazione delle idee e quello dei vostri figli? Secondo voi, perché?

## 5. Elaborazione

Una volta scelta l'idea o la soluzione finale, è il momento di iniziare a metterla in pratica e a concretizzarla. Questa fase è poco creativa in quanto si tratta di mettere in pratica l'idea e di finalizzarla nel prodotto finale o in altri risultati. Durante questa fase è necessaria molta perseveranza, è un lavoro minuzioso e può includere molti fallimenti. Qualcosa non funziona, qualcosa deve essere cambiato o potrebbe essere necessario tornare alla fase di preparazione per trovare maggiori informazioni. Per alcuni, potrebbe essere difficile rimanere motivati.

### MOTIVAZIONE, PERSEVERANZA

**Domanda 1:** Quali sono i vostri punti di forza e i vostri punti deboli nel finalizzare qualcosa? Come vi motivate?

**Domanda 2:** Come fanno i vostri figli a portare a termine qualcosa? Cosa succede durante il processo di finalizzazione?

**Domanda 3:** Come potreste aiutare i vostri figli a rimanere motivati e a portare a termine qualcosa?

## V. Valutazione

Autovalutazione e riflessione che può essere scritta sul diario di apprendimento e che si rifletterà ulteriormente alla fine dell'autoapprendimento online.

**Risultati attesi dell'apprendimento:** Una maggiore comprensione del processo creativo e del processo di risoluzione dei problemi, e il ruolo della perseveranza e della motivazione durante questo processo.

## VI. Riferimenti

- [Una breve guida alla scrittura riflessiva](#)
- Un post su un blog [che 100 anni ci hanno insegnato come essere creativi](#)
- Un video [Vuoi essere più creativo? Vai a fare una passeggiata di](#) Marily Oppezzo

### ■ Attività n7: Promuovere l'espressione creativa

#### I. Tipo di attività e descrizione:

**(A) OBIETTIVO:** Imparare a promuovere le qualità che favoriscono la creatività dei bambini nella vita di tutti i giorni. Le competenze affrontate sono la creatività, la perseveranza e la motivazione.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online autogestita

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo. Un'unica attività pratica

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

#### **Risultati attesi dell'apprendimento**

Maggiore comprensione delle qualità che aumentano la creatività e maggiori competenze per favorirne la crescita nei bambini.

## II. Materiale/risorse

Un diario di apprendimento ([cartaceo](#), [Word-file](#) o [il blog creato nel Modulo 1](#))

Materiale di lettura

5. [Design Thinking for kids](#) (6 minuti)
6. [15 Migliori attività creative per bambini](#) (3 minuti)
7. [5 Suggerimenti scientificamente provati per stimolare l'immaginazione del vostro bambino](#) (3 minuti)
8. [5 modi per incoraggiare i bambini a crescere per diventare degli innovatori](#) (3 minuti)

## III. Istruzioni

1. Leggi i seguenti articoli online sulla creatività e sui temi che la valorizzano e l'innovazione
  - a. [Design Thinking for kids](#) (6 minuti)
  - b. [15 Migliori attività creative per bambini](#) (3 minuti)
  - c. [5 Suggerimenti scientificamente provati per stimolare l'immaginazione del vostro bambino](#) (3 minuti)
  - d. [5 modi per incoraggiare i bambini a crescere per diventare degli innovatori](#) (3 minuti)

Scrivi nel diario tutte le idee e i pensieri che ti vengono in mente dagli articoli.

9. Pensate ora a come, e con quali strumenti e metodi, potreste favorire nei vostri figli le seguenti qualità. Potete fare una tabella simile sul vostro diario che si trova qui sotto.

QUALITÀ	COME PROMUOVERLO
1. Curiosità	scrivi qui....
2. Empatia	scrivi qui....
3. Immaginazione	scrivi qui....
4. Giocabilità	scrivi qui....
5. Sete di conoscenza/volontà di imparare	scrivi qui....

## IV. Valutazione

Autovalutazione e riflessione che può essere scritta sul diario di apprendimento e che si rifletterà ulteriormente alla fine dell'autoapprendimento online.

## V. Riferimenti

- a. [Design Thinking for kids](#) (6 minuti)
- b. [15 Migliori attività creative per bambini](#) (3 minuti)
- c. [5 Suggerimenti scientificamente provati per stimolare l'immaginazione del vostro bambino](#) (3 minuti)
- d. [5 modi per incoraggiare i bambini a crescere per diventare degli innovatori](#) (3 minuti)

VI. Ulteriori letture  
n.d.

## ■ Attività n8: Soluzioni innovative

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Imparare a creare soluzioni innovative per l'uso quotidiano e la prototipazione.

Le competenze affrontate sono la creatività e la risoluzione dei problemi.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online autogestita

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo. Un'unica attività pratica

**(D) TEMPO DI DURATA:** 20 minuti

### II. Materiale/risorse

- Un diario di apprendimento ([cartaceo](#), [Word-file](#) o [il blog creato nel Modulo 1](#))
- Materiale video sul biomimetismo: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.
- Informazioni sulla prototipazione:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
- <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>

### III. Istruzioni

1. Identificare una sfida quotidiana nelle seguenti aree, [una per ciascuna](#), e utilizzare il biomimetismo per generare idee per loro:
  - a. Per l'aiuto quotidiano a casa o in cortile. Ad esempio, per i bambini che camminano in un cortile ghiacciato o che innaffiano il giardino.
  - b. Per una celebrazione
  - c. Per la scuola o l'asiloScrivete e schizzate (un disegno approssimativo dell'idea) questi nel vostro diario.
2. Creare un prototipo per uno di loro. Un prototipo è una presentazione approssimativa di qualcosa. Per esempio, un prototipo di un'auto o di un telefono deve essere fatto di cartone. Per il prototipo si possono utilizzare diversi materiali, ad esempio plastilina, lego, cartone o blocchi di legno. Per saperne di più sui prototipi.
  - a. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
  - b. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
  - c. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>
3. Una volta pronto, presentarlo a 1-3 persone e ricevere da loro feedback e ulteriori idee. Scrivete i risultati [e i pensieri su](#) come potreste migliorare la vostra idea.

### IV. Valutazione

Autovalutazione e riflessione che può essere scritta sul diario di apprendimento e che si rifletterà ulteriormente alla fine dell'autoapprendimento online.

#### **Risultati attesi dell'apprendimento**

Un maggiore potenziale per creare soluzioni innovative e la capacità di strutturare prototipi.

## V. Riferimenti

Materiale video sul biomimetismo: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

## VI. Ulteriori letture

n.d.

### ■ Attività n9: La cultura della creatività e della motivazione

#### I. Tipo di attività e descrizione

- (A) **OBIETTIVO:** L'obiettivo è quello di imparare a conoscere gli assassini della creatività e della motivazione e di identificarli nel loro comportamento e nell'interazione quotidiana con i bambini. Le competenze affrontate sono la creatività, la motivazione e la perseveranza.
- (B) **TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online autogestita
- (C) **TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo. Un'unica attività pratica
- (D) **TEMPO DI DURATA:** 50 minuti

#### II. Materiale/risorse

- Un diario di apprendimento ([cartaceo](#), [Word-file](#) o [il blog creato nel Modulo 1](#))
- Materiale di lettura e video: Consigli per creare un ambiente fertile per la creatività: [10 consigli per coltivare la creatività nei vostri bambini](#) (5 o 28 minuti)
- Video: LoveParenting parla di creatività e di cosa possiamo fare come genitori per sostenere e incoraggiare una maggiore creatività nei nostri figli - [Incoraggiare la creatività nei nostri figli](#) (12 minuti)
- Video: [Top 9 degli Assassini della Creatività](#) (2 minuti)
- La lettura: JustJared: [15 Killer della creatività e come sradicarli](#) 5 minuti
- La lettura: Compagnia Veloce: [I 7 più grandi killer della creatività](#) (3 minuti)
- La lettura: [8 Killer motivazionali di cui bisogna essere consapevoli ora](#) (5 minuti)
- La lettura: [Errori comuni dei genitori che demotivano i vostri figli](#) (5 minuti)

#### III. Istruzioni

1. Leggete e guardate i seguenti materiali di creatività, killer della creatività e killer della motivazione. Elenca [nel tuo diario](#) i fattori comuni tra i killer della creatività e della motivazione e scrivi i fattori opposti di elementi e attività che favoriscono la creatività.
  - a. Creatività
    - i. La lettura: Consigli per creare un ambiente fertile per la creatività: [10 consigli per coltivare la creatività nei vostri bambini](#). Volentieri potete anche guardare il video.
    - ii. Video: LoveParenting parla di creatività e di cosa possiamo fare come genitori per sostenere e incoraggiare una maggiore creatività nei nostri figli - [Incoraggiare la creatività nei nostri figli](#)
  - b. Assassini della creatività
    - i. Video: Top 9 degli Assassini della Creatività
    - ii. La lettura: JustJared: [15 Gli assassini della creatività e come sradicarli](#)
    - iii. Compagnia Veloce: [I 7 più grandi killer della creatività](#)
  - c. Assassini motivazionali

- i. Lifehack: 8 killer motivazionali di cui bisogna essere consapevoli ora
  - ii. [8 Killer motivazionali di cui bisogna essere consapevoli ora](#)
  - iii. [10 errori genitoriali comuni che demotivano i vostri figli](#)
2. Evidenziate, cercate o segnate [sul vostro diario in](#) un colore o in un altro modo quei killer della creatività e della motivazione che riconoscete in voi stessi. [Come e in quali situazioni quotidiane appaiono? Ne state passando alcune ai vostri figli?](#)
  3. Evidenziate, cercate o segnate in un colore [sul vostro diario in](#) qualche altro modo quei potenziatori della creatività che riconoscete in voi stessi. Come e in quali situazioni quotidiane appaiono? Perché? Ne trasmettete alcune ai vostri figli?
  4. Fai una lista dei tuoi killer della creatività e della motivazione
  5. Create le prossime soluzioni per trasformare gli assassini della creatività e della motivazione in stimolatori della creatività. Potete guardare l'elenco dei positivi [per aiutarvi in questo compito](#).
  6. [Preparate un piano per iniziare a mettere in pratica le soluzioni. Dato che spesso le abitudini vengono apprese e ci si attacca con forza, questo può essere un piano passo dopo passo. Iniziate ad attuare il piano \(potrebbe richiedere molto tempo\) e osservate quali sono i cambiamenti.](#)

#### IV. Valutazione

Autovalutazione e riflessione che può essere scritta sul diario di apprendimento e che si rifletterà ulteriormente alla fine dell'autoapprendimento online.

#### Risultati attesi dell'apprendimento

Una maggiore comprensione dei killer creativi e motivazionali in generale e una maggiore consapevolezza di sé nei settori della creatività e dei killer motivazionali.

#### V. Riferimenti

- Materiale di lettura e video: Consigli per creare un ambiente fertile per la creatività: [10 consigli per coltivare la creatività nei vostri bambini](#)
- Video: LoveParenting parla di creatività e di cosa possiamo fare come genitori per sostenere e incoraggiare una maggiore creatività nei nostri figli - [Incoraggiare la creatività nei nostri figli](#)
- Video: [Top 9 degli Assassini della Creatività](#)
- La lettura: JustJared: [15 Gli assassini della creatività e come sradicarli](#)
- La lettura: Compagnia Veloce: [I 7 più grandi killer della creatività](#)
- La lettura: [8 Killer motivazionali di cui bisogna essere consapevoli ora](#)
- La lettura: [Errori comuni dei genitori che demotivano i vostri figli](#)

#### VI. Ulteriori letture

n.d.

## ■ Attività n10: Riflessione finale - Io come facilitatore dell'apprendimento creativo

### I. Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Imparare a conoscere il mio ruolo di facilitatore dell'apprendimento creativo. Le competenze affrontate sono la creatività, la motivazione, la perseveranza e la risoluzione dei problemi.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online autogestita

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Esercizio singolo o di gruppo. Un'unica attività pratica

**(D) TEMPO DI DURATA:** 30 minuti

## II. Materiale/risorse

- Un diario di apprendimento ([cartaceo](#), [Word-file](#) o [il blog creato nel Modulo 1](#)). Lo stesso che è stato utilizzato per tutta la formazione autodidatta online.
- [Una breve guida alla scrittura riflessiva](#)

## III. Istruzioni

1. Date un'occhiata alle note e alle riflessioni sul vostro diario che avete fatto durante le attività online

2. Riflettete il vostro ruolo di facilitatori dell'apprendimento creativo e rispondete alle seguenti domande:

- Cosa significa per voi l'apprendimento creativo?
- Come sostenete e incoraggiate la creatività di vostro figlio a casa nella vita quotidiana?
- Quali sono le sfide e gli ostacoli dell'apprendimento creativo che riconoscete e come superarli?

3. Scrivi una breve riflessione finale rispondendo alle seguenti domande:

- Cosa ho imparato?
- Cosa è andato bene?
- Cosa avrei potuto fare di meglio?
- Quali sono le implicazioni pratiche e a lungo termine del modulo per me?

## IV. Valutazione

Autovalutazione e riflessione che può essere scritta sul diario di apprendimento e che si rifletterà ulteriormente alla fine dell'autoapprendimento online. Questo può essere discusso con il formatore.

### **Risultati attesi dell'apprendimento**

Una maggiore comprensione del proprio ruolo di facilitatore dell'apprendimento creativo, compresi i punti di forza e di debolezza e la capacità di usare metodi per promuovere la creatività, generare idee innovative e motivazione - la perseveranza.

## V. Riferimenti

[Una breve guida alla scrittura riflessiva](#)

## VI. Ulteriori letture

n.d.



#### 4. 4. Allegati (Risorse per le attività)

Nessun allegato aggiuntivo. Tutte le risorse e i materiali sono indicati nelle attività.

## 5. 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_educational\\_resources#:~:text=Aperto%20sorgenti%20educativi%20\(OER\)%20sono%20sono%20,bene%20come%20per%20sorgenti%20di%ricerca.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Aperto%20sorgenti%20educativi%20(OER)%20sono%20sono%20,bene%20come%20per%20sorgenti%20di%ricerca.))

### ■ Risorsa I

#### I. Tipo di risorsa e descrizione: video Racconti di creatività e gioco

(A) Video

(B) Alla conferenza Serious Play del 2008, il designer Tim Brown parla del potente rapporto tra pensiero creativo e gioco - con molti esempi che si possono provare a casa (e che forse non si dovrebbero fare).

#### II. Perché questa risorsa è utile?

Il gioco è una parte elementare della creatività. Per questo motivo dovrebbe essere incoraggiato nei bambini e non dimenticato quando si cresce. Il video aiuta a capire questo rapporto tra creatività e gioco e fornisce esempi da provare a casa.

#### III. Durata

28 minuti

#### IV. Link web e riferimenti

Collegamento al video: [Racconti di creatività e gioco](#)

### ■ Risorsa II

#### V. Tipo di risorsa e descrizione: Rod Judkins - L'arte del pensiero creativo

(A) Lettura, un libro

(B) Questo libro è fonte di ispirazione e fornirà idee creative per l'uso quotidiano. Affronta il processo creativo e le idee innovative.

#### VI. Perché questa risorsa è utile?

Questo libro fornisce molti esempi di soluzioni creative a problemi e questioni e di idee innovative. Il libro è anche legato all'imprenditorialità e affronta il fallimento e il rifiuto. Il libro mostra 89 modi di pensare in modo diverso. È essenziale comprendere la creatività, e allo stesso tempo è divertente.

#### VII. Durata

Il tempo di leggere il libro. Il libro può essere letto in poche ore (o anche di più se ci si lascia davvero ispirare e si trovano le proprie soluzioni durante la lettura).

#### VIII. Link web e riferimenti

Da una biblioteca o da una libreria. Prezzo c. 10 euro.

Un video di presentazione del libro: <https://www.youtube.com/watch?v=xB-D9ZNIYFc>

### ■ Risorsa III

- IX. Tipo di risorsa e descrizione: Strumenti per l'azione (Design Thinking Toolkit per l'apprendimento)

(A) Strumenti di riflessione sul design open source dell'Università di Stanford.

(B) obiettivi dell'attività e delle competenze affrontate: Imparare a conoscere gli strumenti del Design Thinking e iniziare ad applicarli nella propria attività con i bambini nella risoluzione creativa dei problemi

- X. Perché questa risorsa è utile?

Il Design Thinking è una delle competenze fondamentali per la società futura. Questi strumenti forniscono materiale open source semplice da usare per questo scopo. I materiali sono suddivisi in Newbies e Educatori.

- XI. Durata

Aperto a seconda della persona. Questi strumenti possono essere utilizzati in modo continuativo.

- XII. Link web e riferimenti

<https://dschool.stanford.edu/resources>

### ■ Risorsa IV

- I. Tipo di risorsa e descrizione: Come stimolare la creatività nei vostri figli

(A) Testo

(B) obiettivi dell'attività e delle competenze affrontate: Imparare a stimolare la creatività nei bambini.

- II. Perché questa risorsa è utile?

Saper stimolare la creatività nei bambini è essenziale in tutti gli ambiti della vita.

- III. Durata

5 minuti di lettura.

- IV. Link web e riferimenti (testo)

**Come stimolare la creatività del vostro bambino**

Gli ingredienti fondamentali per la creatività sono l'immaginazione, la mente aperta, il cuore aperto e la giocosità. I bambini sono particolarmente bravi in tutto questo e applicano la creatività a tutte le loro attività. Niente è impossibile per un bambino o al di là della sua immaginazione.

La creatività è un'abilità che può essere appresa e sviluppata. È come un muscolo: più lo si allena, più diventa forte. La creatività non consiste tanto nell'"insegnare" ai bambini, quanto piuttosto nel coltivarla attraverso attività pratiche in un ambiente fertile in cui la creatività può attecchire, crescere e prosperare, e può essere promossa a casa. Ecco alcuni consigli per questo:

#### **a) Riconoscete prima di tutto il comportamento di vostro figlio**

Per esempio, conoscete bambini che:

- dire "non lo so" molto
- copiare i comportamenti degli altri bambini
- aspettare che un altro bambino offra una risposta o un'idea e poi accettare
- sembrano un po' reticenti a giocare
- Raramente si inizia
- non suggeriscono cose da fare o giochi da fare in un ambiente altamente coinvolgente
- hanno problemi a sequenziare semplici passi verso un progetto o un'attività fisica
- hanno difficoltà a ricordare cosa hanno fatto la settimana scorsa o ieri o stamattina
- non può prevedere cosa accadrà in una storia così come viene letta.

Secondo Berry<sup>6</sup> questi comportamenti si manifestano nei bambini che hanno problemi di ideazione e creatività.

#### **b) Scoprire la prossima causa**

Diversi elementi possono influenzare il livello e/o l'espressione della creatività, come ad esempio:

- 1) Età del bambino. Si dice che si perde la nostra naturale creatività quando si invecchia. Anche la giocosità, necessaria per la creatività, può essere considerata sciocca quando i bambini crescono.
- 2) La casa e le figure dell'autorità: ad esempio cultura, incoraggiamento, modelli di ruolo.
- 3) Ambiente, cultura, bullismo, pressione dei pari, ecc.
- 4) Fattori interni, come la personalità, la timidezza, gli atteggiamenti, lo stato mentale e fisiologico, persino la malattia.

#### **c) Agire ed eliminare gli assassini della creatività**

- 1) Pensate al vostro atteggiamento e al vostro esempio

Un genitore è la prima persona e il primo modello che un bambino guarda e che insegna come si fanno le cose. Un'attitudine aperta, abilitante e giocosa, l'uso dell'immaginazione e il giudizio limitante sono utili. Ci sono i cosiddetti "killer della creatività" e la valorizzazione. I killer della creatività sono, ad esempio, la paura del fallimento, la mancanza di tempo, il perfezionismo, la logica rigorosa, l'indifferenza, la competizione, la serietà, il giudizio e la negatività. I potenziatori della creatività sono gli opposti di questi, per esempio, l'apertura, la mancanza di giudizio, la positività, la positività, la giocosità, l'accettazione, l'empatia e l'immaginazione. Che cosa incanala come genitore? L'auto-osservazione può svelare comportamenti inosservati.

---

<sup>6</sup> Bacca, R. (2018). Ideazione. Disponibile su <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

## 2) Rendere la creatività parte della vita quotidiana

Portate un po' di magia nella vita di tutti i giorni, aprite le menti verso il nuovo, vedete e fate le cose in modo diverso, esplorate e vi interrogate sulle cose che vi circondano. Potete per esempio scegliere un altro percorso per tornare a casa e osservare con il vostro bambino le cose nuove che vedete lì, immaginare cosa rappresentano le forme delle nuvole e fare delle storie su di esse, servire il cibo in modo diverso o esplorare e conoscere una cosa nuova almeno una volta alla settimana.

## 3) Flusso, prova, errore e motivazione

Un processo creativo può essere altamente motivante. È un'avventura perché permette di esprimersi, di inventare, di scoprire, di progettare e di risolvere i problemi. Finisce con qualcosa di gioiosamente significativo e nuovo. Questo può portare a uno stato di flusso, uno stato ottimale in cui le cose esterne sono chiuse fuori e si lavora quasi automaticamente. Quindi, può anche essere un'esperienza pacifica e quasi consapevole. L'aspetto del gioco aumenta la motivazione. La motivazione interna è importante perché aumenta il nostro livello di creatività a differenza della motivazione esterna, come i voti o la valutazione. La motivazione può diminuire quando si fallisce su qualcosa. La prova e l'errore sono una parte importante di un processo creativo. Pertanto, oltre alla motivazione, è necessaria anche la perseveranza. Il fallimento può essere trasformato in scoperta e gioco, e dovrebbe essere considerato solo come un passo e un processo di apprendimento verso l'obiettivo. Sostenere un bambino in nuove sfide e trovare una motivazione interna è utile. Un genitore e un bambino possono anche discutere su esempi di come gli insuccessi siano stati più preziosi e siano stati aiutati a raggiungere l'obiettivo.

## 4) Strumenti per la creatività

È inoltre possibile utilizzare diversi strumenti, metodi e tecniche per stimolare la creatività del vostro bambino. Ci sono centinaia di consigli e strumenti per la creatività che possono essere applicati in molti contesti diversi, anche con i bambini a casa. Alcuni esempi di strumenti di creatività online sono la [biblioteca I-CREATE](#), il [Design Kit](#) e i siti [Creating Minds](#). Questi includono tecniche che come tali sono più adatte ai bambini più grandi, ma possono essere adattate anche ai bambini più piccoli. Date un'occhiata anche ai seguenti articoli per trovare altri esempi:

[5 Suggerimenti scientificamente provati per stimolare l'immaginazione dei vostri figli](#)

[15 Migliori attività creative per i bambini](#)

[5 modi per incoraggiare i bambini a crescere per diventare degli innovatori](#)

## 6. Riferimenti

Amabile, Teresa M.; Pratt, Michael G. (2016). "Il modello dinamico componenziale della creatività e dell'innovazione nelle organizzazioni: Fare progressi, dare un senso". *La ricerca sul comportamento organizzativo*. 36: 157-183. doi:10.1016/j.riob.2016.10.001.

Antonites, A. & van Vuuren, J. (2005). Indurre la creatività imprenditoriale, l'innovazione e la capacità di trovare le opportunità. *South African Journal of Economic and Management Sciences (SAJEMS)* 8 (3), 255-271.

Bacca, R. (2018). Ideazione. Disponibile su <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

Cabra, J. F. & Uribe-Larach, D. (2013). Comportamento creativo. In E. Carayannis, I. Dubina, N. Seel, D. F. J. Campbell, e D. Uzunidis' (Eds.). *Enciclopedia Springer sulla creatività, l'invenzione, l'innovazione e l'imprenditorialità*. (pp. 267-271). New York, NY: Springer. Disponibile su [https://www.researchgate.net/publication/304348522\\_Cabra\\_J\\_F\\_Uribe\\_D\\_2013\\_Creative\\_Behavior\\_In\\_E\\_Carayannis\\_I\\_Dubina\\_N\\_Seel\\_D\\_F\\_J\\_Campbell\\_and\\_D\\_Uzunidis'\\_Eds\\_Springer\\_Enciclopedia\\_sulla\\_Creativita\\_Invenzione\\_Invenzione\\_Innovazione\\_e\\_Imprenditorialita\\_pp\\_267-271\\_Nuovo](https://www.researchgate.net/publication/304348522_Cabra_J_F_Uribe_D_2013_Creative_Behavior_In_E_Carayannis_I_Dubina_N_Seel_D_F_J_Campbell_and_D_Uzunidis'_Eds_Springer_Enciclopedia_sulla_Creativita_Invenzione_Invenzione_Innovazione_e_Imprenditorialita_pp_267-271_Nuovo)

Dizionario Cambridge (n.d.). Creatività. Disponibile su <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>

Carter, C. (2008). 7 modi per promuovere la creatività nei vostri bambini. Disponibile su [https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7\\_ways\\_to\\_foster\\_creativity\\_in\\_your\\_kids](https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids)

Cohut, M. (2018). Quali sono i benefici per la salute dell'essere creativi? Notizie mediche oggi. Newsletter 16/2/2020. Disponibile su <https://www.medicalnewstoday.com/articles/320947>

Collins, M. A. & Amabile, T. M. (1999). Motivazione e creatività. In *Handbook of Creativity*, Cambridge, UK, Cambridge University Press. pp. 197-312

Cropley, A. (2012). Creatività ed educazione: Una prospettiva australiana. *The International Journal of Creativity & Problem Solving* 22 (1), 9-25.

Eugene Sadler-Smith. "Il modello a quattro fasi del processo creativo di Wallas": Più di quanto non soddisfi l'occhio"? *Creativity Research Journal* 27, n. 4 (2015): 342-352.

Jonson, B. (2005). Design Ideation: lo schizzo concettuale nell'era digitale. *Design Studies* 26 (6), 613-624.

Kylliäinen, J. (2019). Che cos'è la generazione di idee? - Definizione, tecniche e fattori di successo. Disponibile all'indirizzo <https://www.viima.com/blog/idea-generation>

McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). *EntreComp in azione - Lasciatevi ispirare, fatelo accadere: Una guida all'uso del Quadro europeo delle competenze imprenditoriali*. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. Disponibile su <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>

Nakano, T. C. & Wechsler, S. M. (2018). Creatività e innovazione: Competenze per il 21° secolo. *Estudos de Psicologia (Campinas)* 35(3), 237-246.

Nijstad, B. A., De Dreu, C. K. W., Rietzschel, E. F. & Baas, M. (2010) Il modello della doppia via della creatività: L'ideazione creativa in funzione della flessibilità e della persistenza. *European Review of Social Psychology* 21 (1), 34-77.

OCSE (2005). La definizione e la selezione delle competenze chiave: Riassunto esecutivo. Parigi, Francia: OCSE. Disponibile su <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>

Partnership per le competenze del 21° secolo (2006). Una guida all'azione del leader dello stato per le competenze del 21° secolo: Una nuova visione per l'educazione. Tucson, AZ: Partnership per le competenze del 21° secolo. Disponibile su [http://apcrsi.pt/website/wp-content/uploads/20170317\\_Partnership\\_for\\_21st\\_Century\\_Learning.pdf](http://apcrsi.pt/website/wp-content/uploads/20170317_Partnership_for_21st_Century_Learning.pdf)

Price-Mitchell, M. (2017). Creatività: Come i genitori coltivano l'evoluzione delle idee dei bambini. Disponibile su <https://www.rootsofaction.com/nurturing-childrens-creativity/>

Resnick, M. (2020). 10 consigli per coltivare la creatività nei vostri bambini. Disponibile su <https://ideas.ted.com/10-tips-for-cultivating-creativity-in-your-kids/?fbclid=IwAR2L8SpIUAc0JpXJwkyWlunkWSUobAJHPI02B3bgvXhWCXFhiXCPI3nnkmo>

Runco, M. A., & Chand, I. (1995). Cognizione e creatività. *Rassegna di Psicologia dell'Educazione* 7 (3), 243-267.

Taylor, J. (2020). Le cinque fasi del processo creativo. Disponibile all'indirizzo: <https://www.jamestaylor.me/creative-process-five-stages/>



**ParENTrepreneurs**

# **Modulo n°6**

**Praticare quotidianamente la  
risoluzione dei problemi e il  
processo decisionale**

**Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla  
parENTrepreneurship**

**Partner leader: Materahub**

**Numero di progetto: 2019-1-NL01-KA204-060263**

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Versione #	Data	Preparato da	Motivo
1	08/07/2020	Materahub	Modello per la generazione dei contenuti dei moduli
2	17/09/2020	CEYE	Prima versione senza descrizioni dettagliate delle attività
3	24/09/2020	CEYE	Sezione benefici e opportunità aggiornata secondo i commenti di Bantani
4	25/10/2020	CEYE	Versione finale delle sezioni già redatte
5	03/12/2020	CEYE	Prima versione completa finale

## Storia delle versioni

Autore: Carmen Murillo Gómez; Juan Francisco Fuella Moreno CEYE

## Indice

### Sommario

1.	248	
2.	249	
3.	252	
3.1.	3.1. Piano delle attività del modulo	8
3.2.	3.2. Piano di attività faccia a faccia:	12
	ATTIVITÀ n.1: Presentazione del Modulo 6 ai partecipanti	12
	ATTIVITÀ n.2: Storie di sfide della vita quotidiana attraverso la "PITTURA DELLA CARTA	13
	ATTIVITÀ n.3: Risoluzione dei problemi attraverso i giochi da tavolo - GIOCO DI CARTA "ABLUXXEN".	15
	ATTIVITÀ n. 4: Gestire l'incertezza e il rischio attraverso la gestione del tempo: "ESPLOSIONE DELLA VITA".	18
	ATTIVITÀ n.5: "ATTIVITÀ DI RIFLESSIONE FINALE" Pratica della conoscenza dei genitori su "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Risoluzione dei problemi e processo decisionale" nella pratica quotidiana	21
3.3.	3.3. Piano di attività online/autogestito:	23
	ATTIVITÀ n.6: Processo decisionale e problem solving in famiglia	23
	ATTIVITÀ n.7: Risolvere i problemi - Guidare i nostri figli attraverso la pianificazione	25
	ATTIVITÀ n.8: Gestire l'incertezza e il rischio e prendere decisioni attraverso il "CLUE GAME AT HOME".	26
	ATTIVITÀ n.9: "ATTIVITÀ DI RIFLESSIONE FINALE ONLINE" Pratica della conoscenza dei genitori su "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Risoluzione dei problemi e processo decisionale" nella pratica quotidiana	29
4.	277	
	Attività n.1. - Introduzione al Modulo 6	31
	Attività n.2. - Storie di sfide della vita quotidiana attraverso la "PITTURA DELLA CARTA	33
	Attività n.3. - Risoluzione dei problemi attraverso i giochi da tavolo - CARD GAME "ABLUXXEN".	37
	Attività n.4. - Gestire l'incertezza e il rischio attraverso la gestione del tempo: "LIFE EXPLOSION".	39
	Attività n.4. Tabella 4.2	42
5.	293	
	Risorsa 1	43
	Risorsa 2	43
	Risorsa 3	43
	Risorsa 4	44
	Risorsa 5	44
6.	295	

## 1. Introduzione

In questo modulo affronteremo come sviluppare nei giovani studenti le due competenze:

- decisionale e
- risolvere i problemi.

La vita è un processo decisionale costante e un'abilità sociale e di vita fondamentale, e i giovani studenti devono essere attrezzati per capire come prendere decisioni, altrimenti gli altri prenderanno decisioni per noi per difetto che possono produrre sentimenti di frustrazione e vivere la vita degli altri.

La maggior parte dei settori della nostra vita presenta delle scelte che a loro volta implicano delle decisioni, che risolvono problemi grandi o piccoli. Man mano che gli individui crescono e si assumono maggiori responsabilità, il processo decisionale e le sue implicazioni diventeranno più o meno importanti a seconda delle persone che sono interessate da queste decisioni. Per un'azienda, una decisione buona o cattiva può influire sulla sua redditività economica; nella casa di famiglia le decisioni chiave avranno un impatto sulle possibilità di vita di figli e figlie. Pertanto, non sono solo le persone che gestiranno le grandi aziende a dover essere formate nel processo decisionale e nella risoluzione dei problemi, ma anche tutte le persone che si trovano a dover prendere decisioni difficili nella loro sfera personale o familiare. In altre parole, l'argomento è che la formazione nel processo decisionale e nella risoluzione dei problemi è una capacità di vita universale e che dovrebbe essere disponibile per tutti i cittadini.

Un elemento aggiuntivo nell'assunzione di responsabilità in qualsiasi settore (familiare o professionale), inevitabilmente ci saranno diversi gradi di incertezza e di rischio. Non importa quanto abbiamo analizzato una situazione, soppesato diverse alternative e considerato le possibili conseguenze delle nostre azioni, in anticipo, bisogna accettare che ci saranno sempre occasioni in cui ci si troverà di fronte a risultati imprevedibili che riflettono diversi livelli di incertezza e di rischio...

Come già detto il rischio è insito nella vita, e se si accetta questa realtà diventa possibile imparare dai fallimenti e dai successi derivanti da questo processo decisionale. In questo modo gli individui sono effettivamente in grado di prendere il controllo della propria vita e di essere soddisfatti in modo più personale.

Ci sono molti modelli che aiutano il processo decisionale di fronte alla soluzione dei problemi, ma la maggior parte di essi ruota attorno ai seguenti passaggi chiave:

- 1.- Orientamento verso il problema: in primo luogo si dovrebbe realizzare un esercizio di sensibilizzazione sulla natura dei problemi, aumentando la sensibilità verso di essi e

la comprensione che essi fanno parte della condizione umana. In questo modo si svilupperà un atteggiamento più positivo nei confronti del problema o della situazione e si spera che si eviterà l'autocritica dannosa.

2.- Definizione e formulazione del problema: Avendo stabilito un atteggiamento positivo verso la soluzione del problema, l'obiettivo dovrebbe essere quello di analizzare e contestualizzare il problema raccogliendo tutte le informazioni rilevanti che possono aiutarci a risolverlo. In molte occasioni, una cattiva definizione del problema è ciò che tende a generare più insicurezza e preoccupazione.

3.- Ricerca di soluzioni alternative: si spera che i singoli individui possano trovare il più ampio ventaglio possibile di soluzioni al loro problema; per farlo occorrerà creatività e fantasia per generare un gran numero, sia in quantità che in qualità, di soluzioni possibili, adottando un atteggiamento costruttivo senza esprimere giudizi di valore preventivo verso una proposta specifica.

4.- Processo decisionale: una volta identificate le diverse alternative / soluzioni al problema, il passo successivo è quello di prendere la decisione. È in questo momento che un individuo deve considerare i probabili risultati a breve, medio e lungo termine per ogni rispettiva linea d'azione... È anche in questo momento in cui la reversibilità di una decisione, il suo impatto, dovrebbe essere affrontato, ecc. Chiaramente se una decisione non può essere invertita, allora è tanto più importante considerare tutte le questioni con la massima attenzione se non è possibile ritardare.

5.- L'ultimo passo è quello di attuare e monitorare l'impatto della decisione. L'opzione scelta deve essere messa in pratica e, soprattutto, la sua efficacia deve essere valutata. È necessario essere autocritici in questo momento ed essere in grado di riformulare le soluzioni se il risultato non è quello previsto. Come abbiamo già detto, il processo decisionale deve essere inteso come un processo di apprendimento costante e non si deve esitare o evitare di intraprendere azioni correttive se si ritiene necessario.

Indipendentemente dal modello scelto per risolvere il problema, il processo decisionale deve essere concepito in modo da promuovere la fiducia e la disponibilità ad assumersi responsabilità in diversi contesti e momenti critici. Si può quindi apprezzare il motivo per cui questo processo è un'abilità di vita personale che promuove il successo nel prendere decisioni in ambito personale, familiare e professionale.

## 2. Vantaggi e opportunità

Come discusso nell'introduzione, il processo decisionale e la soluzione dei problemi richiede una pratica e un apprendimento costanti. Gli individui non possono acquisire capacità decisionali e di problem-solving quando non hanno mai avuto l'occasione di metterle in pratica prima. Questo perché l'abilità non consiste solo nel trasmettere e riprodurre un modello

composto da diverse fasi, ma anche in un atteggiamento vitale che abbraccia altre abilità e capacità come l'autostima, l'autocontrollo, la fiducia in se stessi, ecc.

Partendo da questa idea, diventa sempre più importante la necessità di iniziare ad allenarsi in questa abilità fin dalla più tenera età. Ogni momento vitale avrà sempre un grado di responsabilità e di incertezza in cui il processo decisionale è molto presente. Fin dalla prima infanzia, una persona troverà momenti per prendere piccole decisioni che sicuramente influenzeranno il suo rapporto con gli altri bambini o con il suo ambiente. La semplice scelta dei giochi da parco giochi può influenzare il vostro gruppo di amici, che in seguito influenzerà i rapporti con il vostro gruppo di pari. Questi primi rapporti che si formeranno saranno il gruppo di interazione primario e forgeranno le abitudini future nel bene e nel male.

Le famiglie devono trovare ambienti incerti in cui i nostri figli devono prendere le proprie decisioni. Ad esempio, gli spazi naturali implicitamente portano con sé situazioni mutevoli che costringono i nostri figli a prendere piccole decisioni che li addestreranno a questa abilità.

È molto importante che, quando si prendono decisioni, sia previsto un rafforzamento positivo che favorisca la loro autostima, elimini le insicurezze e favorisca la fiducia per non affrontare le decisioni future.

È davvero importante, se non di più, rafforzare il processo decisionale stesso, così come lo è imparare dal risultato dell'azione. In altre parole, grazie a una buona decisione, si è ottenuto un risultato positivo di cui dobbiamo essere orgogliosi, ma deve essere altrettanto utile rafforzare una decisione presa, il cui risultato non è stato tutto il bene che ci si aspettava. È importante che gli studenti comprendano che una decisione che non ha avuto un risultato positivo come previsto non deve essere considerata un fallimento, ma un'opportunità per imparare dall'esperienza e tenerne conto per affrontare meglio situazioni simili in futuro.

Purtroppo, è stato individuato un altro problema delle famiglie protettive che, con la buona intenzione di fornire l'ambiente più sicuro possibile per il loro bambino, impediscono loro di correre piccoli rischi e di prendere decisioni per se stessi. I ragazzi e le ragazze devono esplorare i loro limiti, scoprire le loro capacità e noi non facciamo loro alcun favore prendendo ogni tipo di decisione per loro e risolvendo i problemi che incontrano nella loro vita quotidiana.

D'altra parte, la cultura dei "bambini dell'agenda", quei bambini che hanno attività programmate in ogni momento (la mattina la giornata di scuola, il pomeriggio ogni tipo di attività extrascolastiche dirette) aggrava ulteriormente questo problema con la mancanza di spazi mutevoli e variabili in cui sono gli attori chiave nelle loro decisioni. Questa situazione sembra produrre ragazzi e ragazze con molte conoscenze, ma con scarsa iniziativa e curiosità.

All'interno di questo modulo speriamo di poter offrire alcune linee guida e attività attraverso le quali i formatori possano aiutare i genitori a esplorare i limiti con il proprio figlio e a camminare con lui su un percorso progressivo verso l'autostima e la fiducia necessarie affinché il processo decisionale attivo sia un atteggiamento vitale per nostro figlio. Inoltre,

analizzeremo tutte le possibilità di apprendimento che la soluzione dei problemi derivanti da questo processo decisionale può offrirci.

Siete pronti? Bene, ci siamo!

### 3. Piano del modulo

<b>Modulo n° 6</b>	<b><i>Titolo: Praticare quotidianamente la risoluzione dei problemi e il processo decisionale</i></b>
<i>Tipo di attività</i>	<i>X F2F X Online / auto-diretto</i>
<i>Durata (in minuti)</i>	180 minuti F2F più 180 minuti online
<i>Obiettivi generali</i>	In questo modulo, i genitori vengono introdotti ad alcuni concetti principali sulla formazione imprenditoriale e alle idee principali sull'importanza della soluzione dei problemi e del processo decisionale in una famiglia.
<i>Competenze affrontate</i>	Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio (9) Risoluzione dei problemi e processo decisionale
<i>Risultati dell'apprendimento</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere l'importanza di sviluppare le capacità imprenditoriali in giovane età.</li> <li>- Essere in grado di valutare le proprie conoscenze sugli stili di insegnamento.</li> <li>- Sviluppare le proprie competenze come educatore sulla base delle proprie esperienze.</li> <li>- Organizzare spazi in ambiente familiare per lo sviluppo di stili di insegnamento imprenditoriale.</li> </ul>
<i>Metodi</i>	<p>L'elemento faccia a faccia della formazione utilizza metodi interattivi che permettono ai partecipanti di discutere e riflettere sulle rispettive pratiche ed esperienze. I partecipanti lavorano a turno individualmente, a coppie, in piccoli gruppi e in gruppi interi.</p> <p>L'elemento online della formazione offre materiale di lettura per un apprendimento più approfondito, nonché strumenti per valutare e pianificare le attività di genitorialità.</p>
<i>Contenuto</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importanza del processo decisionale e delle sue fasi. -</li> <li>Relazione tra il processo decisionale e la risoluzione dei problemi</li> <li>-</li> <li>Imparare dall'esperienza</li> </ul>

### ○ 3.1. 3.1. PIANO DELLE ATTIVITÀ DEL MODULO

<i>Titolo attività</i>	<i>Durata</i>	<i>F2F o online</i>	<i>Risorse e materiali</i>
<p><b>Attività n.1: Presentazione del Modulo 6 ai partecipanti</b></p> <p><i>("Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Problem solving &amp; decision making")</i></p>	20'	F2F	<p>Breve introduzione in cui ai partecipanti verranno fornite alcune conoscenze e informazioni sulle due competenze principali: "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Risoluzione dei problemi e processo decisionale".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● "Introduzione al Modulo 6" dispensa (stampabile) che si trova in 4. Allegati - Attività n1 - Tabella 1.</li> <li>● Un laptop/computer (opzionale)</li> <li>● Un proiettore (opzionale)</li> <li>● Video motivazionale: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w">https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w</a></li> </ul>
<p><b>Attività n.2: Storie di sfide della vita quotidiana attraverso la "PITTURA DELLA CARTA</b></p> <p><i>("Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio")</i></p>	60'	F2F	<p>È un'attività che promuove l'apprendimento con la premessa di "non fare mai le cose a metà" e di rendersi conto che a volte le cose non vanno come vorremmo.</p> <p>Carta (circa 5m per gruppo), vernici, pennelli, foglio di valutazione.</p>
<p><b>Attività n.3: Risoluzione dei problemi attraverso i giochi da tavolo - GIOCO DI CARTA "ABLUXXEN".</b></p> <p><i>("Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il</i></p>	35'	F2F	<p>E' un gioco in cui bisogna provare a giocare tutte le carte prima degli altri avversari. Alla fine della partita ogni carta giocata aggiunge e ogni carta della mano sottrae punti.</p>

<p><i>rischio" e "Problem solving &amp; decision making")</i></p>			<p>Pianificatore delle sessioni di gioco, schede, foglio di lavoro per sviluppare le capacità emotive  <a href="https://youtu.be/qLF82dVRBYE">https://youtu.be/qLF82dVRBYE</a> (italiano)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v= miC40v809k">https://www.youtube.com/watch?v= miC40v809k</a> (spagnolo)</p>
<p><b>Attività n.4:</b>  <b>Gestire l'incertezza e il rischio attraverso la gestione del tempo: "LIFE EXPLOSION".</b></p> <p><i>("Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Problem solving &amp; decision making")</i></p>	<p>40'</p>	<p><b>F2F</b></p>	<p><b>Promuove il processo decisionale e la risoluzione dei problemi attraverso un'attività sperimentale.</b></p> <p>Polvere di argilla secca, compost organico, semi di alberi, acqua, carta, scheda di valutazione.</p>
<p><b>Attività n.5:</b>  <b>"ATTIVITÀ DI RIFLESSIONE FINALE" Pratica della conoscenza dei genitori su "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Risoluzione dei problemi e processo decisionale" nella pratica quotidiana</b></p> <p><i>("Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Problem solving</i></p>	<p>25'</p>	<p><b>F2F</b></p>	<p><b>È un'attività che aiuta a riflettere sul processo di apprendimento e ad applicare le conoscenze acquisite alla pratica quotidiana nella vita familiare.</b></p> <p>Carta, penne.</p>

<p><i>&amp; decision making")</i></p>			
<p><b>Attività n.6: Processo decisionale e problem solving in famiglia</b></p> <p><i>("Problem solving &amp; decision making")</i></p>	<p>35'</p>	<p><b>Attività online / autogestita</b></p>	<p>Questa attività offre ai partecipanti l'opportunità di impegnarsi in attività di collaborazione con i loro figli, per incoraggiare il processo decisionale e la risoluzione dei problemi. Ci permette di riflettere sul processo e sui benefici per lo sviluppo dei nostri figli.</p> <p>Piattaforma del forum per la discussione di gruppo.</p>
<p><b>Attività n.7: Soluzione dei problemi Pianificazione di una festa in famiglia</b></p> <p><i>("Problem solving &amp; decision making")</i></p>	<p>50'</p>	<p><b>Attività online / autogestita</b></p>	<p>È un'attività che permette di applicare il pensiero progettuale ad una festa di famiglia. Offre ai partecipanti l'opportunità di organizzare, insieme ai loro figli, una festa in cui i bambini possono prendere decisioni e risolvere problemi.</p> <p>Materiale necessario per la preparazione di una piccola festa in famiglia (biglietti d'invito, decorazioni, ecc.) Piattaforma del forum per la discussione di gruppo.</p>

<p><b>Attività n.8:</b>  <b>Gestire l'incertezza e il rischio e prendere decisioni attraverso il "CLUE GAME AT HOME".</b></p> <p><i>("Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Problem solving &amp; decision making")</i></p>	<p>50'</p>	<p><b>Attività online / autogestita</b></p>	<p>Offre ai nostri figli l'opportunità di gestire l'incertezza e il rischio e di prendere decisioni in contesti di gioco. Ci permette di riflettere su questa competenza e sui benefici per lo sviluppo dei nostri figli.</p> <p>Carta, penna, colori, righello, adesivi. Piattaforma del forum per la discussione di gruppo</p>
<p><b>Attività n.9:</b>  <b>"ATTIVITÀ DI RIFLESSIONE FINALE ONLINE"</b>  <b>Pratica della conoscenza dei genitori su "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Problem solving &amp; decision making" nella pratica quotidiana</b></p> <p><i>("Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Problem solving &amp; decision making")</i></p>	<p>25'</p>	<p><b>Attività online / autogestita</b></p>	<p>È un'attività che ci permette di riflettere sul processo di apprendimento e di applicare le conoscenze acquisite alla pratica quotidiana nella vita familiare.</p> <p>Piattaforma del forum per la discussione di gruppo</p>

### ○ 3.2. 3.2. PIANO DI ATTIVITÀ FACCIA A FACCIA:

#### ■ ATTIVITÀ n.1: Presentazione del Modulo 6 ai partecipanti

##### I.- Tipo di attività e descrizione

- (A) **OBIETTIVO:** Questa attività è una breve introduzione in cui ai partecipanti verranno fornite alcune conoscenze e informazioni sulle due competenze principali: "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Risoluzione dei problemi e processo decisionale".
- (B) **TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f e attività online/autodiretta
- (C) **TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività del Gruppo
- (D) **TEMPO DI DURATA:** 20 minuti.

##### II.- Materiali/risorse necessarie

- "Introduzione al Modulo 6" dispensa (stampabile) che si trova in 4. Allegati - Attività n1 - Tabella 1.
- Un laptop/computer (opzionale)
- Un proiettore (opzionale)
- Collegamento a Internet (opzionale)
- Video motivazionale: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>(opzionale)

##### III.- Istruzioni

1.- *Spiegazione:* l'obiettivo è che i partecipanti siano in grado di conoscere il contenuto e l'organizzazione del modulo, oltre a presentarsi agli altri partecipanti e ad esporre le loro aspettative

2.- *Sviluppo:* Il facilitatore presenterà la struttura del modulo e l'obiettivo principale del modulo con il volantino e/o diverse diapositive, al fine di spiegare le attività che compongono il modulo con una durata di circa 10 min.

Il formatore può scegliere di mostrare il video motivazionale, e poi dare la parola ai partecipanti per presentarsi e mostrare le loro aspettative verso la formazione.

In questo momento, ogni partecipante scrive il proprio nome su un foglio di carta, lo mette davanti al proprio tavolo e con una parola esprime le proprie aspettative nei confronti della formazione.

##### IV.- Riferimenti

- Il contenuto "Introduzione al Modulo 6" si basa sulle sezioni "1.Introduzione" e "2. Vantaggi e opportunità".
- Video motivazionale: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

## V.- Alternative

L'insegnante/formatore è libero di adattare questo volantino ad un formato PPT se l'ambiente è a misura di tecnologia. Un modello PPT per parENTrepreneurs può essere trovato sulla piattaforma di formazione. Tuttavia, il PPT dovrebbe essere usato come un'aggiunta visiva per il gruppo e non dovrebbe sostituire il volantino condiviso individualmente.

Nella versione online, l'opuscolo sarà adattato per la lettura individuale e in seguito le riflessioni e le aspettative potranno essere condivise sulla piattaforma.

## VI.- Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa).

I partecipanti otterranno una migliore comprensione di ciò che riguarda il modulo, i benefici delle competenze affrontate e una visione d'insieme del piano del modulo.

### ■ ATTIVITÀ n.2: Storie di sfide della vita quotidiana attraverso la "PITTURA DELLA CARTA"

#### I.- Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Promuovere l'apprendimento con la premessa "non fare mai le cose a metà" e rendersi conto che a volte le cose non vanno come vogliamo. Migliorare la nostra capacità di comunicare, di trovare il modo di esprimerci e di disinibirci, lavorando sulla frustrazione e sulla creatività. Le Abilità su cui si lavora nel gioco sono:

- - Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio.
- - Motivazione e perseveranza.
- - Pianificazione e gestione.
- - Idee di valore.
- - Coinvolgere gli altri.
- - Creatività

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività faccia a faccia.

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività di gruppo (squadre di 3 o 5 persone)

**(D) TEMPO DI DURATA:** 60 minuti.

#### II.- Materiali/risorse necessarie

- Grandi fogli di carta, vernici e pennelli o penne e matite colorate
- foglio di registrazione della riflessione (Si trova al punto 4. Allegati - Attività 2 - Tabella 2 - "Storie di sfide della vita quotidiana attraverso la pittura su carta").

#### III.- Istruzioni

1.- *Spiegazione:* l'obiettivo è che i partecipanti, divisi in squadre, inventino una storia da zero, la rappresentino con diverse scene su un foglio continuo di circa 5 metri e, a rappresentazione finita, indovinino la storia della squadra avversaria. Queste storie dovranno riflettere le diverse

situazioni della vita quotidiana in cui devono utilizzare chiare capacità di problem-solving. Alcuni esempi che saranno proposti ai genitori potrebbero essere: "Come risolvereste il fatto di portare i vostri figli ad attività extrascolastiche se coincidono nel tempo? "Come organizzereste una merenda a casa per i compagni di classe dei vostri figli, compreso un ragazzo allergico al glutine e non avete niente da offrirgli? (10 min)

2.- *Sviluppo della storia*: il facilitatore separerà i partecipanti in gruppi. Ogni gruppo avrà 25 minuti per scrivere e disegnare una storia inventata. Il tema e la durata della storia sono lasciati alla scelta del gruppo. Una volta scritta, la storia sarà divisa in scene rappresentative. Dovranno dividere il foglio continuo in modo uniforme, e ognuno dei membri del team ne disegnerà uno.

I facilitatori forniranno i materiali per iniziare a dipingere. Tutti i gruppi dovrebbero iniziare a scrivere la storia e a dipingere allo stesso tempo.

3.- *Indovinate*: Una volta che i gruppi hanno finito i loro disegni, questa fase inizierà. Fino a questo punto, nessuna squadra è stata in grado o dovrebbe ascoltare o vedere la storia degli altri gruppi. E' ora che il facilitatore spiega che le squadre dovranno indovinare la storia di un'altra squadra.

Il turno di partenza sarà casuale. I facilitatori faranno scrivere le storie per verificare che non cambino nello sviluppo della fase 2.

Il gruppo avrà 5 minuti per osservare i dipinti murali del gruppo rivale che dovrete indovinare. Dopo questi 5 minuti, ne avranno altri 5 per dare vita a una possibile storia basata sui disegni osservati.

Infine, un portavoce del gruppo racconterà la storia. Questo processo si svolgerà nello stesso modo con il resto dei gruppi (5 minuti). L'obiettivo è che ogni squadra indovini la storia/sfida rappresentata dalle altre squadre.

4. 4. *Riflessione*: Una volta che i gruppi hanno finito, avremo 10 minuti alla fine della sessione per fare una piccola riflessione. Sarà responsabilità del facilitatore e potrà scegliere tra diverse opzioni. Proponiamo due alternative di valutazione:

- Una riflessione individuale in cui utilizzare la tabella di cui al punto 4 degli allegati.
- Una riflessione di gruppo in cui i facilitatori dovrebbero indagare il significato pratico delle riflessioni portate nella loro vita e con punti di connessione con l'attività, in quanto può essere utilizzata dai partecipanti come strumento mnemonico.  
Farà domande come ad esempio:
  - - Avete distribuito bene le funzioni nella fase 1?
  - - Avete gestito bene la pressione dovuta alla mancanza di tempo?
  - - Cosa avete perso in questa attività?
  - - Cosa ha attirato la sua attenzione nel suo gruppo?
  - - Come ti sei sentito quando, dopo aver finito il lavoro, hai reso più facile per gli altri

fare meglio?

- - Ti è mai successo qualcosa di simile?
- - Come reagirà d'ora in poi? Avete strumenti per correggere le vostre emozioni?

Il tempo per lo sviluppo di ogni fase è indicativo, ma l'attività non può essere completata in più di 60 minuti.

#### IV.- Riferimenti

"Manuale della sfida - L'anello CIFE" Junta de Extremadura (2018)

#### V.- Alternative

Consideriamo due possibili alternative o varianti alla riflessione finale (individuale o in gruppo) che il facilitatore valuta in base alla dinamica del gruppo.

#### VI.- Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa).

Con questa attività i partecipanti saranno in grado di farlo:

- gestire l'incertezza e il rischio.
- ridefinire le priorità e i piani d'azione per adattarsi alle mutate circostanze.
- definire strategie per mobilitare le risorse necessarie che creano valore per gli altri.
- creare una squadra e coinvolgere gli altri.
- sviluppare strategie che sfruttino le idee generate.

### ■ ATTIVITÀ n.3: Risoluzione dei problemi attraverso i giochi da tavolo - GIOCO DI CARTA "ABLUXXEN".

#### I.- Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** È un gioco in cui bisogna cercare di giocare tutte le carte prima degli altri avversari. Alla fine della partita ogni carta giocata aggiunge e ogni carta della mano sottrae punti:

- Gestire l'incertezza e il rischio.
- Risolvere i problemi.

- - Idee di valore.
- - Conoscenza di sé e fiducia in se stessi.
- - Motivazione e perseveranza.
- - Mobilitare le risorse.
- - Coinvolgere gli altri.
- - Prendi l'iniziativa.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** attività F2F

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività di gruppo (da 2 a 5 giocatori per gruppo)

**(D) TEMPO DI DURATA:** 35 minuti.

## II.- Materiali/risorse necessarie

- Pianificatore della sessione di gioco, carte, foglio di lavoro di riflessione (si trova al punto 4. Allegati - Attività 3 - Tabella 3 - "Risoluzione dei problemi attraverso i giochi da tavolo - CARD GAME ABLUXXEN" ).
- Link Youtube: <https://youtu.be/qLF82dVRBYE> (italiano)
- Link Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_miC40v809k](https://www.youtube.com/watch?v=_miC40v809k) (spagnolo)

I link ai video di YouTube faciliteranno la comprensione del gioco sia per il formatore che per i partecipanti.

## III.- Istruzioni

In *Abluxxen*, si gioca a turno a carte con i numeri, e più carte dello stesso numero si gioca, meglio è quando le carte segnano punti alla fine della partita. Se qualcun altro gioca la stessa quantità di carte con un numero più alto, però, le tue carte vengono scalfite! Rubare le carte può essere una buona cosa, ma se non si possono usare in seguito, e si finisce la partita con le carte in mano, ti costerà dei punti.

Più in dettaglio, il mazzo contiene 104 carte numero (1-13 x8) e cinque carte jolly. Ogni giocatore inizia con una mano di 13 carte, e sei carte sono messe a faccia in su accanto al mazzo. In un turno, un giocatore depone una o più carte dello stesso valore, aggiungendo eventualmente dei jolly; se ha già delle carte sul tavolo, depone queste carte in modo che le carte giocate in precedenza siano ancora visibili. Se un avversario ha recentemente giocato lo stesso numero di carte e queste carte hanno un valore inferiore, allora il giocatore attivo "abluxxes" quegli avversari - cioè, il giocatore attivo può prendere le carte abluxxed nella sua mano e l'avversario estrae lo stesso numero di carte, sia dal display che dal mazzo; se non prende queste carte in mano, allora l'avversario o restituisce queste carte alla sua mano o le scarta e ne pesca così tante. Riempire l'espositore solo dopo che qualcuno ha finito di pescare le carte. (I jolly possono essere giocati da soli, e sono considerati superiori a tutti i valori).

Non appena il mazzo finisce le carte o un giocatore non ha carte in mano, il gioco finisce immediatamente, anche se il giocatore normalmente abluxx un avversario. Ogni giocatore segna un punto per ogni carta sul tavolo davanti a sé, poi perde un punto per ogni carta in

mano. Chi ha il punteggio più alto vince. Se i giocatori lo desiderano, possono giocare più turni e sommare i loro punteggi nei turni per determinare un vincitore.

### **Preparazione:**

Posizionare la lince accanto a uno dei giocatori.

Mescolate il resto delle carte e distribuite tredici carte a ciascun giocatore. Le carte in mano devono essere nascoste al resto dei giocatori.

Con il resto delle carte si forma un mazzo di carte che viene posto al centro del tavolo. Lasciare un po' di spazio per gli scarti. Scoprite le prime sei carte del mazzo e mettetele a destra, formando una fila con esse.

### **Il gioco:**

Giocate una carta qualsiasi o un gruppo di carte, con lo stesso numero, e confrontatele con le carte della fila superiore degli altri giocatori.

Nel caso in cui il vostro gioco abbia lo stesso numero di carte e un valore superiore, potete farlo:

A) Togliere le carte dal giocatore e metterle in mano, l'altro deve pescare le carte del mazzo o le 6 disponibili a faccia in su.

B) In caso contrario, si lascia decidere all'altro giocatore cosa fare con le carte: metterle in mano o scartarle e pescare nuove carte dal mazzo

Alla fine del tuo turno, rifornisci le carte fino a quando non ci sono 6 carte a faccia in su al centro del tavolo.

Il gioco finisce non appena qualcuno ha messo tutte le sue carte davanti a lui. Il punteggio sarà di 1 punto per ogni carta davanti ad ogni giocatore e di -1 punto per ogni carta in mano.

### **Ricordate:**

La rimozione delle carte non è facoltativa.

Le carte possono essere rimosse al primo turno (dal secondo giocatore).

Ogni giocatore gioca a carte una sola volta per turno.

Solo il giocatore attivo può rimuovere le carte, con le carte appena giocate.

Vengono confrontate solo le carte della fila superiore.

Le carte che vengono rimosse vanno alla mano del giocatore attivo, o alla mano del giocatore che le rimuove, o alla pila degli scarti; non rimangono mai sul tavolo.

**Riflessione:** Una volta che il gioco è finito, inizierà una fase di riflessione. Sarà responsabilità del facilitatore e potrà scegliere tra diverse opzioni. Proponiamo due alternative di valutazione:

- Una riflessione individuale in cui utilizzare la tabella di cui al punto 4. Allegati.
- Una riflessione di **gruppo in** cui uno dei partecipanti farà da moderatore e solleverà le seguenti domande da discutere tra tutti:

### *Idee e opportunità*

Valutare le idee:

- > Hai seguito qualche strategia quando si tratta di estrarre le carte da altri giocatori?
- > Durante il gioco, hai avuto le idee chiare sulle tue opzioni o ti è stato difficile decidere cosa fare?

### *Significa*

Conoscenza di sé e fiducia in se stessi:

- > Siete a conoscenza delle abilità utilizzate durante il gioco?

Motivazione e perseveranza

- > Come ti sei sentito quando ti sei fatto disegnare continuamente le lettere?

Mobilizzare le risorse:

- > Avete cercato di ricordare le carte giocate o scartate per pianificare meglio la vostra strategia?

(Questo è un modo per formare la memoria di lavoro, essenziale per migliorare i processi di pianificazione).

Coinvolgere gli altri:

- > Hai provato a far cambiare idea a qualcuno quando ha dovuto estrarre le carte da te?

### *Vai all'azione*

Risoluzione dei problemi:

- > Avete preso in considerazione il numero di carte giocate nella vostra mano dello stesso tipo a

è il momento di fare le tue mosse?

Gestire l'incertezza e il rischio:

- > Hai notato che gli altri giocatori ti stavano inseguendo o che eri un bersaglio? Come ti sei sentito?

- > Quando ha deciso di scartare o di prendere di nuovo le carte in mano, ha seguito una strategia?

## **IV.- Riferimenti**

"GIOCA E CRESCITA (2): sviluppare la competenza imprenditoriale attraverso i giochi da tavolo" (2018) Junta de Extremadura (Mérida)

## **V.- Alternative**

Consideriamo due possibili alternative o varianti alla riflessione finale (individuale o in gruppo) che il facilitatore valuta in base alla dinamica del gruppo.

## **VI.- Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa).**

Questa attività permette lo sviluppo di competenze quali "il problem solving e la gestione dell'incertezza e del rischio" da dinamiche di gioco che costringono a prendere decisioni rapide sulla base delle alternative che vengono presentate. L'obiettivo è quello di rendere le famiglie consapevoli che questi tipi di giochi sono anche una buona alternativa per sviluppare queste

abilità in un ambiente familiare.

Altre competenze:

- Sviluppo delle capacità cognitive: memoria, ragionamento logico, ragionamento facile, pianificazione e processo decisionale.
- Sviluppo delle competenze sociali: rispettare le regole, lavorare in team, risolvere i conflitti, imparare ad ascoltare e agire in un contesto competitivo.
- Sviluppo delle capacità emotive: fiducia in se stessi, tolleranza alla frustrazione, autovalutazione, gestione delle perdite e apprendimento della vittoria.

■ **ATTIVITÀ n. 4: Gestire l'incertezza e il rischio attraverso la gestione del tempo: "ESPLOSIONE DELLA VITA".**

### I.- Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Promuovere la gestione dell'incertezza e del rischio e la risoluzione dei problemi attraverso un'attività sperimentale. Riflettere sull'importanza di sviluppare queste competenze nei nostri figli e in noi stessi. Le abilità su cui si è lavorato nel gioco sono

- Gestire l'incertezza e il rischio
- Risoluzione dei problemi e processo decisionale.
- Coinvolgere altre persone.
- Prendi l'iniziativa.
- Lavorare con altre persone.
- Imparare dall'esperienza.
- Pensiero etico e sostenibile.
- Visione.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** F2f attività.

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività del Gruppo

**(D) TEMPO DI DURATA:** 40 minuti

### II.- Materiali/risorse necessarie

- Polvere di argilla secca, compost organico, semi di alberi, acqua, piccole fioriere
- Foglio di registrazione della riflessione (si trova al punto 4. Allegati - Attività 4 - Tabella 4 - "Gestire l'incertezza e il rischio attraverso la gestione del tempo: ESPLOSIONE DI VITA").

### III.- Istruzioni

1.- Spiegazione:

Si tratta di realizzare palloni seguendo la tecnica NendoDango. Per questo distribuiamo il

materiale necessario per gruppi (almeno 3 gruppi da 3 a 5 persone), ma non tutto.

Il facilitatore racconterà una storia spiegando che ci troviamo in una situazione globale di mancanza di alberi e che ogni continente deve produrre le palle necessarie per soddisfare questa esigenza.

Ogni gruppo rappresenterà uno di questi continenti e lavorerà in collaborazione per realizzare le palle, oltre a riflettere sulla necessità di prendersi cura dell'ambiente.

Più palle vengono tirate insieme, meglio è. Sono incoraggiati a farlo il più presto possibile (questo incoraggia la competitività tra i gruppi), anche se non si parla mai di ottenerla per primi.

Tempo di spiegazione 10 min.

## 2.- Creazione di palle:

Per 15 minuti i gruppi faranno i palloni. In una ciotola, si mescoleranno:

- 5 parti di polvere di argilla secca.
- 3 parti di compost organico.
- 2 o più semi; a seconda delle dimensioni.
- Acqua per fare una palla compatta.

Le dimensioni delle palline non devono essere grandi. Quella appropriata è quella di un marmo o un po' meno; non di più.

3.- Riflessione / feedback: Una volta che i gruppi hanno finito alla fine della sessione per fare una piccola riflessione. Sarà responsabilità del facilitatore e potrà scegliere tra diverse opzioni. Proponiamo due alternative di valutazione:

- Una riflessione individuale in cui utilizzare la tabella di cui al punto 4. Allegati.
- Una riflessione di gruppo in cui dovrebbero condividere le loro sensazioni e l'apprendimento che hanno acquisito.

\* Quanto è importante lo sviluppo sostenibile?

\* Che cosa ho contribuito allo sviluppo dell'attività? Come l'ho approvata?

\* Pensi di aver fatto un buon lavoro o potresti fare di più?

\* Avete fatto lo stesso sforzo sapendo che il "no" ha avuto un beneficio diretto?

\* Come puoi applicare questo nella tua vita? E nel vostro futuro?

\* Avete distribuito bene le funzioni?

\* Avete distribuito bene le funzioni?

\* Avete gestito bene la pressione dovuta alla mancanza di tempo?

\* Che cosa hai perso in questa attività?

\* Cosa ha attirato la vostra attenzione nel vostro gruppo?

\* Come ti sei sentito quando, dopo aver finito il lavoro, hai reso più facile per gli altri fare

meglio?

\* Ti è mai successo qualcosa di simile?

\* Come reagirete d'ora in poi? Avete strumenti per correggere le vostre emozioni?

#### **IV.- Riferimenti**

"Manuale della sfida - L'anello CIFE" Junta de Extremadura (2018)

#### **V.- Alternative**

Consideriamo due possibili alternative o varianti alla riflessione finale (individuale o in gruppo) che il facilitatore valuta in base alla dinamica del gruppo.

Se è difficile trovare il materiale per realizzare le palline, il facilitatore può prendere in considerazione la creazione di un cubo di carta tridimensionale. Per questo, i materiali necessari sarebbero: carta, matite, righello, sagoma, colla, colla, forbici, ecc. La sagoma è al punto 4. Allegati.

#### **VI.- Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa).**

Con questa attività i partecipanti saranno in grado di farlo:

- gestire l'incertezza e il rischio.

- la risoluzione dei problemi e il processo decisionale.

Altre competenze:

\* lavoro di squadra.

\* comunicazione efficace.

\* assertività.

\* oratoria e retorica.

\* stile persuasivo.

\* la fiducia in se stessi.

\* proattività personale.

\* adattamento al cambiamento.

\* capacità di apprendimento.

\* socievolezza.

\* empatia.

\* ascolto attivo.

\* Conoscenza di sé emotiva.

\* autosviluppo.

\* Concentrati sui risultati.

- **ATTIVITÀ n.5: "ATTIVITÀ DI RIFLESSIONE FINALE" Pratica della conoscenza dei genitori su "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Risoluzione dei problemi e processo decisionale" nella pratica quotidiana**

### I.- Tipo di attività e descrizione

(A) **OBIETTIVO:** Riflettere sul processo di apprendimento di questo modulo. Applicare le conoscenze acquisite alla pratica quotidiana nella vita familiare. Le abilità su cui si è lavorato nel gioco sono:

- - Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio
- - Risoluzione dei problemi e processo decisionale

(B) **TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività faccia a faccia

(C) **TIPO DI ATTIVITÀ:** :Attività di gruppo

(D) **TEMPO DI DURATA:** 25 minuti

### II.- Materiali/risorse necessarie

- Carta, penne.
- Domande fornite in III. Istruzioni

### III.- Istruzioni

Dopo aver completato le attività di questo modulo, il partecipante deve ora riflettere: per farlo, scriverà una breve auto-riflessione rispondendo a una o più delle seguenti domande:

- - Hai imparato qualcosa di nuovo sulla tua pratica quotidiana di risoluzione dei problemi? problemi e sul processo decisionale?
- - Pensi di poterlo mettere in pratica con i tuoi figli?
- - Cosa le è piaciuto di più e ha notato le attività che ha svolto?

Una volta fatta questa piccola auto-riflessione, ora applicheremo la conoscenza ad una piccola pratica quotidiana. Per questo, il partecipante, sulla base delle precedenti attività come Paper Painting e Life Explosion, progetterà un'attività in cui applicheremo le conoscenze acquisite sulle competenze relative alla pratica quotidiana di problem solving e di presa di decisioni nell'ambiente familiare.

Per la progettazione di questa attività avremo a disposizione 10 minuti e alla fine della

sessione condivideremo le attività dei partecipanti che lo desiderano.

#### **IV.- Riferimenti**

Nessuna.

#### **V.- Alternative**

Il formatore è libero di adattare le domande descritte nelle istruzioni, in un formato PPT se l'ambiente è tecnicamente compatibile. Un modello PPT per parENTrepreneurs può essere trovato sulla piattaforma di formazione.

#### **VI.- Risultati dell'apprendimento (cosa i partecipanti possono aspettarsi di portare a casa).**

Attraverso questa attività, i partecipanti sperimenteranno il processo di affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio e di risolvere i problemi e prendere decisioni acquisite attraverso la pratica quotidiana nella vita familiare.

### ○ 3.3. 3.3. PIANO DI ATTIVITÀ ONLINE/AUTOGESTITO:

#### ■ ATTIVITÀ n.6: Processo decisionale e problem solving in famiglia

##### I.- Tipo di attività e descrizione

(A) **OBIETTIVI:** Offrire ai partecipanti l'opportunità di svolgere attività di collaborazione con i loro figli, per incoraggiare il processo decisionale e la risoluzione dei problemi. Riflettere sul processo e sui suoi benefici per lo sviluppo dei nostri figli. Le **COMPETENZE** su cui si è lavorato nell'attività sono:

- - Risolvere i problemi.
- - Gestire l'incertezza e il rischio.
- - Prendi l'iniziativa.
- - Mobilitare le risorse.
- - Prendi l'iniziativa.
- - Imparare dall'esperienza.
- - Motivazione e perseveranza.
- - Mobilitare le risorse.
- - Coinvolgere gli altri.

(B) **TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

(C) **TIPO DI ATTIVITÀ:** quiz familiare seguito da discussione di gruppo online

(D) **TEMPO DI DURATA:** 35 minuti.

##### II.- Materiali/risorse necessarie

- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo.
- Link agli articoli forniti in III. Istruzioni

##### III.- Istruzioni

Prima di iniziare l'attività il partecipante leggerà i seguenti articoli:

<https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>

<https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>

<https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

In questi articoli possiamo vedere come le famiglie sono state in grado di reagire di fronte all'incertezza e al rischio che la pandemia di Covid-19 ha causato. Sono chiari esempi di come prendere l'iniziativa in situazioni di crisi aiuta ad avere una risposta più proattiva e precisa che favorisce e aiuta a superare queste situazioni in modo più positivo.

In azione: Seguendo gli esempi precedenti, simuleremo o immagineremo come i nostri figli gestiranno le diverse situazioni di crisi da noi poste. Se possibile, è meglio che le situazioni siano simulate (giochi di ruolo) piuttosto che immaginarle.

Proponiamo 2 situazioni familiari in cui dobbiamo lasciare l'iniziativa e le decisioni ai nostri figli (adattarle all'età):

- Siamo tornati a casa dopo una giornata sul campo con la famiglia e non riusciamo a trovare le chiavi per entrare in casa. Cosa possiamo fare? Chi possiamo contattare?
- Siamo su un percorso in bicicletta o su un sentiero e alcune delle persone che compongono il gruppo si sentono male. Cosa possiamo fare?

A seconda dell'età di nostro figlio e della sua esperienza in situazioni di questo tipo, avrà bisogno di più o meno aiuto. In ogni caso, è conveniente che la situazione di incertezza e di rischio sia gestita da nostro figlio con l'aiuto dell'adulto. È importante che l'adulto offra situazioni diverse, sia simulate che reali, in modo che il bambino possa prendere decisioni prima delle situazioni di crisi (piccole crisi della vita quotidiana).

Riflessione: Alla fine della pratica con il figlio, alcuni giorni dopo, il partecipante farà una piccola riflessione su come il figlio ha reagito a queste situazioni e, cosa molto importante, su come ha reagito come genitore. Le seguenti domande possono aiutare la sua riflessione:

- Ha lasciato che suo figlio prendesse le sue decisioni?
- Come ha reagito suo figlio alla situazione di crisi?
- Suo figlio aveva bisogno di sostegno per prendere decisioni?
- Come è stata risolta la crisi?

È molto importante che i partecipanti apprezzino questa conclusione, la necessità di lasciare che i nostri figli prendano decisioni in situazioni di crisi. Sono piccoli insegnamenti e formazione per il vostro futuro.

#### **IV.- Valutazione**

Attraverso questa attività, i partecipanti si renderanno conto che la soluzione dei problemi può essere incoraggiata in qualsiasi contesto, anche quotidiano, con qualsiasi tipo di materiale. Sottoponendo il loro lavoro sulla piattaforma, i partecipanti possono ricevere un feedback costruttivo dal formatore e dagli altri partecipanti, oltre a trarre ispirazione dal lavoro degli altri.

#### **V.- Riferimenti**

- <https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>
- <https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

## VI.- Ulteriori letture

<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/>

### ■ ATTIVITÀ n.7: Risolvere i problemi - Guidare i nostri figli attraverso la pianificazione

#### I.- Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Attività di implementazione durante la quale i partecipanti applicano il pensiero progettuale ad una celebrazione familiare. Questa attività offre ai partecipanti l'opportunità di organizzare, questa volta insieme ai loro figli, una festa in cui i bambini possono prendere decisioni e risolvere problemi. Riflettere sul processo e sui suoi benefici per lo sviluppo dei nostri figli. Le abilità su cui si è lavorato nel gioco sono:

- - Risolvere i problemi.
- - Gestire l'incertezza e il rischio.
- - Mobilitare le risorse.
- - Pianificazione e gestione.
- - Prendi l'iniziativa.
- - Imparare dall'esperienza.
- **(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta
- **(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** quiz familiare seguito da discussione di gruppo online
- **(D) TEMPO DI DURATA:** 50 minuti.
- 

#### II.- Materiali/risorse necessarie

- I genitori possono utilizzare il materiale del Modulo 3, Attività 4.2. I genitori possono usare esattamente gli stessi fogli di lavoro, oppure possono crearne di propri con i loro figli.
- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo

#### III.- Istruzioni

- Spiegazione: Questa attività è un'attività di follow up dell'attività n.4.2 svolta nel modulo 3, ma questa volta con i bambini. Come si è visto nel modulo 3, ripetere le attività apprese durante i moduli con i bambini è molto importante e benefico (seguendo la metodologia "lo faccio, noi facciamo, voi fate). Per questo è essenziale che per questa attività i genitori dedichino un tempo per farlo con i loro figli. Se necessario, i genitori sono liberi di utilizzare lo

stesso modello di "organizzatore di feste" utilizzato nel modulo 3, o di crearne uno proprio.

- Preparazione: Prima di iniziare l'attività il partecipante leggerà il seguente articolo:  
L'articolo <https://parentrepreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>This descrive i vantaggi per i nostri figli derivanti dall'assunzione di responsabilità nel processo decisionale e nella risoluzione di problemi su piccola scala. In questo caso lo metteremo in pratica con un'attività familiare.

- In azione: I partecipanti sono liberi di scegliere in che modo vogliono svolgere questa attività con i loro figli. Può essere la pianificazione di un evento utilizzando un modello di planner, può essere la creazione di uno degli elementi della festa, per esempio, la creazione di biglietti d'invito o di decorazioni, può essere il processo di invito vero e proprio (telefonare al telefono, inviare e-mail..), oppure può essere l'effettiva esecuzione della festa. L'importante è che i bambini, insieme al genitore, facciano parte del processo di organizzazione e della riflessione che comporta l'invito. È anche importante che il genitore metta in evidenza i problemi o le sfide che potrebbero sorgere durante questa attività (come i dubbi su dove tenere la festa, o la particolare dieta di uno degli invitati), e guidi i bambini nella ricerca di una soluzione. È molto importante che la decisione finale sia presa dai bambini, poiché si tratta di offrire loro situazioni in cui possono commettere errori senza gravi conseguenze.

Riflessione: Al termine dell'attività, i partecipanti effettueranno una piccola valutazione con i loro figli. Le domande che possono essere utilizzate per facilitare questa riflessione possono essere:

- - Siete orgogliosi del vostro primo piano di festa?
- - Quali difficoltà avete incontrato?
- - Come li avete risolti?
- - Quali sono state le decisioni più difficili da prendere?
- - Pensa che ne sia valsa la pena?

E' molto importante che la conclusione finale di questa valutazione sia:

"È stato un processo complicato, abbiamo commesso degli errori (dai quali impareremo), ma ne è valsa la pena: LO RIPETEREMO!

#### **IV.- Valutazione**

Attraverso questa attività, i partecipanti si renderanno conto che la soluzione dei problemi può essere incoraggiata in qualsiasi contesto, anche quotidiano, con qualsiasi tipo di materiale. Sottoponendo il loro lavoro sulla piattaforma, i partecipanti possono ricevere un feedback costruttivo dal formatore e dagli altri partecipanti, oltre a trarre ispirazione dal

lavoro degli altri.

## V.- Riferimenti

- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- I genitori possono utilizzare il materiale del Modulo 3, Attività 4.2. I genitori possono usare esattamente gli stessi fogli di lavoro, oppure possono crearne di propri con i loro figli.

## VI.- Ulteriori letture

<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/>

- **ATTIVITÀ n.8: Gestire l'incertezza e il rischio e prendere decisioni attraverso il "CLUE GAME AT HOME".**

### I.- Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Offrire ai nostri figli opportunità di gestire l'incertezza e i rischi e di prendere decisioni in ambienti di gioco, riflettendo su questa competenza e sui suoi benefici per lo sviluppo dei nostri figli. Le COMPETENZE su cui si è lavorato nel gioco sono:

- - Risoluzione dei problemi e processo decisionale
- - Gestire l'incertezza e il rischio.
- - Mobilitare le risorse.
- - Prendi l'iniziativa.
- - Imparare dall'esperienza.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Gioco per famiglie seguito da una discussione di gruppo online

**(D) TEMPO DI DURATA:** 50 minuti

### II.- Materiali/risorse necessarie

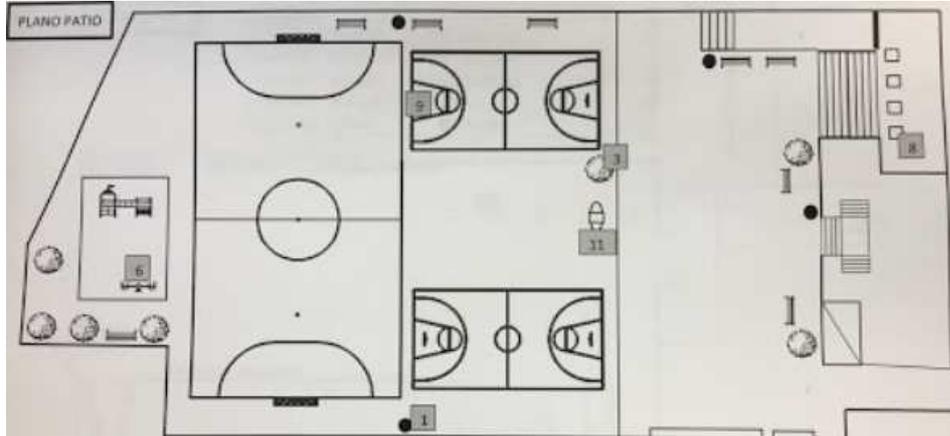
- Carta, penna, colori, righello, adesivi.
- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo

### III.- Istruzioni

Preparazione: Il partecipante deve iniziare a comprendere l'importanza dell'orientamento spaziale nei bambini. Oltre ad aiutarci ad orientarci, le attività associate ai giochi di pista hanno un grande vantaggio nel processo decisionale e nella risoluzione dei problemi. Per questo

motivo, con questa attività vi suggeriamo di creare una mappa del tesoro a casa, con indicazioni di base e indizi segnati sulle mappe, in modo che i vostri bambini possano cercarli e costruire parole a partire dagli indizi che avete nascosto.

In azione: Il partecipante può iniziare facendo una mappa molto semplice di una stanza della sua casa, come il seguente esempio di palestra:



Con la mappa che è stata creata, gli adesivi saranno distribuiti nello spazio e segnati sulla mappa. Con il risultato, la mostreremo a nostro figlio e lo inviteremo a giocare al gioco degli indizi.

Il passo successivo sarà quello di creare una mappa di diverse stanze della casa, anche dell'intera casa, e giocare allo stesso gioco. Dobbiamo adattare il livello della mappa e la difficoltà di trovare gli adesivi all'età del bambino.

Con questa stessa metodologia, ora dovrebbe essere il bambino a disegnare le proprie mappe e a condividerle con le famiglie. In questo processo di progettazione, il bambino incontrerà delle difficoltà e dovrà prendere delle decisioni in merito. L'atteggiamento dell'adulto dovrebbe essere quello di accompagnare ma in nessun momento guidare o proporre.

È un momento in cui il bambino deve sperimentare la sensazione e l'incertezza di essere protagonista del processo, con gli aspetti positivi e negativi.

Riflessione: Al termine dell'attività con nostro figlio, il partecipante effettuerà una piccola valutazione con suo figlio di come si è sviluppato il gioco degli indizi, sia quello ideato dall'adulto che quello ideato dal bambino. Domande che possono essere utilizzate per facilitare questa riflessione:

- Siete orgogliosi della vostra prima serie di brani?
- Quali difficoltà avete incontrato?
- Come li avete risolti?
- Quali sono state le decisioni più difficili da prendere?
- Pensa che ne sia valsa la pena?

È molto importante che la conclusione finale di questa valutazione sia: "È stato un processo complicato, abbiamo commesso degli errori (dai quali impareremo), ma ne è valsa la pena: LO

RIPETEREMO!

#### IV.- Valutazione

Attraverso questa attività, i partecipanti si renderanno conto che la gestione dell'incertezza e del rischio e il processo decisionale possono essere incoraggiati in qualsiasi contesto, anche quotidiano, con qualsiasi tipo di materiale. Sottoponendo il loro lavoro sulla piattaforma, i partecipanti possono ricevere un feedback costruttivo dal formatore e dagli altri partecipanti, oltre a trarre ispirazione dal lavoro degli altri.

#### V.- Riferimenti

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

#### VI.- Ulteriori letture

<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/>

- **ATTIVITÀ n.9: "ATTIVITÀ DI RIFLESSIONE FINALE ONLINE" Pratica della conoscenza dei genitori su "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio" e "Risoluzione dei problemi e processo decisionale" nella pratica quotidiana**

#### I.- Tipo di attività e descrizione

**(A) OBIETTIVO:** Riflettere sul processo di apprendimento di questo modulo. Applicare le conoscenze acquisite alla pratica quotidiana nella vita familiare. Le abilità su cui si è lavorato nel gioco sono:

- - Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio
- - Risoluzione dei problemi e processo decisionale
- -Prendi l'iniziativa.

**(B) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività online/autodiretta

**(C) TIPO DI ATTIVITÀ:** Attività individuale

**(D) TEMPO DI DURATA:** 25 minuti

#### II.- Materiali/risorse necessarie

- Piattaforma del forum per la discussione di gruppo

#### III.- Istruzioni

Dopo aver completato le attività online in questo modulo, il partecipante deve ora riflettere: per questo, scriverà una breve auto-riflessione rispondendo a una o più delle seguenti

domande:

- Hai imparato qualcosa di nuovo sulla tua pratica quotidiana di risoluzione dei problemi e sulle decisioni?
- Avete imparato a metterlo in pratica con i vostri figli?
- Cos'è che le è piaciuto di più e che ha attirato la sua attenzione?

Una volta che avete risposto a queste domande, potete condividerle sul blog o sulla piattaforma con il resto dei partecipanti.

Una volta fatta questa piccola auto-riflessione, ora applicheremo la conoscenza ad una piccola pratica quotidiana. Per fare questo, il partecipante, sulla base delle attività precedenti come "progettare una festa in famiglia" o il "gioco degli indizi a casa", progetterà un'attività in cui applicherà le conoscenze acquisite.

Quando l'attività è stata progettata, deve essere condivisa sulla piattaforma o sul blog con il resto dei partecipanti. In questo modo, alla fine del modulo, i partecipanti avranno a disposizione un archivio di attività per lavorare in famiglia, le competenze relative alla pratica quotidiana di problem solving e al processo decisionale.

#### **IV.- Valutazione**

Attraverso questa attività, i partecipanti si renderanno conto che la gestione dell'incertezza e del rischio e il processo decisionale possono essere incoraggiati in qualsiasi contesto, anche quotidiano, con qualsiasi tipo di materiale. Sottoponendo il loro lavoro sulla piattaforma, i partecipanti possono ricevere un feedback costruttivo dal formatore e dagli altri partecipanti, oltre a trarre ispirazione dal lavoro degli altri.

#### **V.- Riferimenti**

Nessuna.

#### **VI.- Ulteriori letture**

<https://parentreneurs.eu/blog/>

## 4. Allegati (Risorse di attività):

### ○ ATTIVITÀ N.1. - INTRODUZIONE AL MODULO 6

#### **Tabella 1**

Il modulo 6 è stato progettato per avvicinarsi a due competenze del quadro EntreComp:

- Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio.
- Risolvere i problemi e prendere decisioni

Obiettivi generali: In questo modulo, i genitori vengono introdotti ad alcuni concetti principali sull'educazione all'imprenditorialità e alle idee principali sull'importanza della soluzione dei problemi e del processo decisionale in una famiglia.

#### **Origine**

In questo modulo, sapremo meglio come sviluppare nei nostri figli le competenze relative al processo decisionale e alla risoluzione dei problemi.

La vita è un processo decisionale costante e se vogliamo essere preparati a guidare la nostra vita, dobbiamo essere preparati a saper prendere decisioni, altrimenti altri prenderanno decisioni per noi e noi vivremo la vita degli altri.

Durante tutto il modulo formeremo le famiglie a essere consapevoli che è chiaro che l'assunzione di rischi è insita nella vita, e se gli individui lo capiscono e possono imparare dai fallimenti e dai successi derivanti da questo processo decisionale, una vita molto più gratificante e appagante dovrebbe essere raggiungibile. Un processo decisionale efficace consiste di solito nei seguenti passi: 1.- Orientamento al problema 2.- Definizione e formulazione del problema: 3.- Ricerca di soluzioni alternative: 4.- Processo decisionale: 5.- L'esecuzione e la verifica della soluzione è intesa come l'ultimo passo.

Tutti e 5 i passi sono descritti in dettaglio nell'introduzione di questo modulo. Il processo decisionale deve essere in grado di acquisire fiducia e di assumersi responsabilità in diversi contesti e momenti vitali, che fanno di questo processo una capacità personale che ci permette di essere più competenti nel processo decisionale. nella sfera personale, familiare e professionale.

#### **Vantaggi**

È molto importante che le famiglie possano trovare ambienti vicini e sicuri, in modo che i loro figli possano prendere le proprie decisioni. Questo è un processo naturale e può essere formato come considereremo nel corso del modulo. Le notevoli evidenze della ricerca suggeriscono che quando si prendono delle decisioni, e successivamente si riceve un rafforzamento positivo, esso promuove l'autostima, elimina le insicurezze e favorisce la fiducia per affrontare le decisioni future.

È tanto importante rafforzare il processo decisionale quanto imparare dal risultato dell'azione. In altre parole, grazie a una buona decisione, si è ottenuto un risultato positivo di cui andare fieri, ma deve essere altrettanto utile rafforzare una decisione presa, il cui risultato non è stato tutto il bene che ci si aspettava. Dobbiamo far capire a nostro figlio/a che questa decisione che non ha avuto un risultato positivo come previsto non deve essere presa come un fallimento, ma come un'opportunità per imparare dall'esperienza e tenerne conto per affrontare meglio le situazioni. simili a quelle che potremmo affrontare in futuro.

### **Strumenti e metodi**

Questo modulo offre **giochi, attività, esercizi** e la metodologia che seguiremo sarà l'elemento faccia a faccia della formazione che utilizza metodi interattivi che permettono ai partecipanti di discutere e riflettere sulle pratiche e le esperienze degli altri. I partecipanti lavorano in turni individuali, a coppie, in piccoli gruppi e in gruppi completi.

L'elemento online della formazione offre materiale di lettura per un apprendimento più approfondito, nonché attività per sviluppare la nostra pratica come famiglie imprenditoriali

### **Contenuto**

- Importanza del processo decisionale e delle sue fasi.
- Rapporto tra il processo decisionale e la soluzione dei problemi
- Imparare dall'esperienza

**Verrà mostrato un video motivazionale sull'importanza di prendere l'iniziativa e risolvere i problemi:**

<https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

- ATTIVITÀ N.2. - STORIE DI SFIDE DELLA VITA QUOTIDIANA ATTRAVERSO LA "PITTURA DELLA CARTA

## Tabella 2

### Scheda di valutazione

NOME DEL PARTECIPANTE: \_\_\_\_\_

COMPETENZE	ACQUISIZIONE DA VALUTARE				RECORD ANEDDOTICO
	NA	PA	A	SA	

Creatività					
Valutare le idee					
Motivazione e perseveranza					
Coinvolgere altre persone					
Pianificazione e gestione					
Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio					
Lavorare con altre persone					

COMPETENZE	NON ACQUISITO (NA)	PARZIALMENTE ACQUISITA (PA)	ACQUISITO IN MODO SIGNIFICATIVO (A)	ACQUISITO (A)
Creatività	Non riesco a immaginare come svolgere l'attività né a trovare nuove soluzioni.	È in grado di produrre e sviluppare idee con valore.	È in grado di testare e ridefinire le idee con valore.	E' in grado di trasformare idee in soluzioni che aggiungere valore.
Valutare le idee	Non si ferma a capire né dare valore ad alcun tipo di idea.	È in grado di capire e apprezzare il valore delle idee.	È in grado di capire e apprezzano il fatto che un'idea possa hanno diversi tipi di valore e possono essere utilizzati in modi diversi.	È in grado di sviluppare strategie sfruttare le idee generate.
Motivazione e perseveranza	Non mostra un interesse particolare per l'attività.	Vuole inseguire i suoi sogni e creare valore per le altre persone.	È in grado di identificare e seguire i loro gusti e le loro passioni.	È in grado di concentrarsi e di mantenere i propri interessi e le proprie passioni nonostante le battute d'arresto.

Coinvolgere altre persone	Non sei in grado di integrarti con le altre persone del tuo team di lavoro.	È in grado di comunicare le vostre idee in modo chiaro e di suscitare interesse.	È in grado di persuadere, coinvolgere e ispirare altre persone a svolgere un'attività.	È in grado di coinvolgere e ispirare altre persone, facendole integrare nel team di progetto da sviluppare.
Pianificazione e gestione	Non è in grado di pianificare un'attività o di sviluppare gli obiettivi.	È in grado di definire gli obiettivi di un'attività semplice.	È in grado di definire un piano d'azione che include priorità e tappe fondamentali per creare valore.	È in grado di ridefinire le priorità e piani d'azione per adattarsi al cambiamento delle circostanze.
Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio	Non è in grado di gestire la mancanza di informazioni sullo sviluppo dell'esercizio.	Non ha paura di sbagliare quando si prova qualcosa di nuovo.	È in grado di valutare diverse opzioni e di prevedere i rischi per le vostre decisioni.	È in grado di definire strategie per mobilitare le risorse necessario per creare valore per gli altri.
Lavorare con altre persone	Non sono in grado di lavorare in squadra.	È in grado di lavorare in team e di creare valore in modo cooperativo.	È in grado di lavorare con un team diversificato e di creare valore in un gruppo.	È in grado di creare una squadra e una rete di collaboratori in base all'attività da sviluppare.



- ATTIVITÀ N.3. - RISOLUZIONE DEI PROBLEMI  
ATTRAVERSO I GIOCHI DA TAVOLO - CARD GAME  
"ABLUXXEN".

### Tabella 3

#### Scheda di valutazione

NOME DEL PARTECIPANTE: \_\_\_\_\_

COMPETENZE IMPRENDITORIALI		1	2	3	4
<b>Idee di valore.</b>	In che misura i partecipanti hanno apprezzato le carte giocate dagli altri partecipanti?				
<b>Gestire l'incertezza</b>	In che misura i giocatori meno avvantaggiati hanno perseverato per raggiungere la vittoria?				
<b>Coinvolgere gli altri.</b>	Qualche partecipante ha cercato ripetutamente di danneggiare un altro partecipante senza che questo fosse il miglior gioco o senza essere il miglior giocatore di vantaggio?				
<b>Lavorare con altre persone</b>	C'è stato un giocatore che ha impiegato molto tempo per prendere decisioni? Qual è stato l'atteggiamento del resto dei partecipanti?				

**Grado di realizzazione: valore da 1 a 4**

<b>IMPARAZIONI</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Fair play				
Comprensione delle regole e rispetto delle stesse				
Rispetto dei turni dei colleghi				
Borsa di studio				
Distinzione dei confini che esistono all'interno del gioco				
Apprezzamento delle buone giocate degli altri giocatori				
Utilizzo di tecniche di dialogo e di consenso				
Difesa delle proprie opinioni				
Valutazione critica delle opinioni altrui				
Partecipazione entusiasta				

- 
- 
- 
- 
-

- ATTIVITÀ N.4. - GESTIRE L'INCERTEZZA E IL RISCHIO ATTRAVERSO LA GESTIONE DEL TEMPO: "LIFE EXPLOSION".

**Tabella 4.1**

Scheda di valutazione

NOME DEL PARTECIPANTE: \_\_\_\_\_

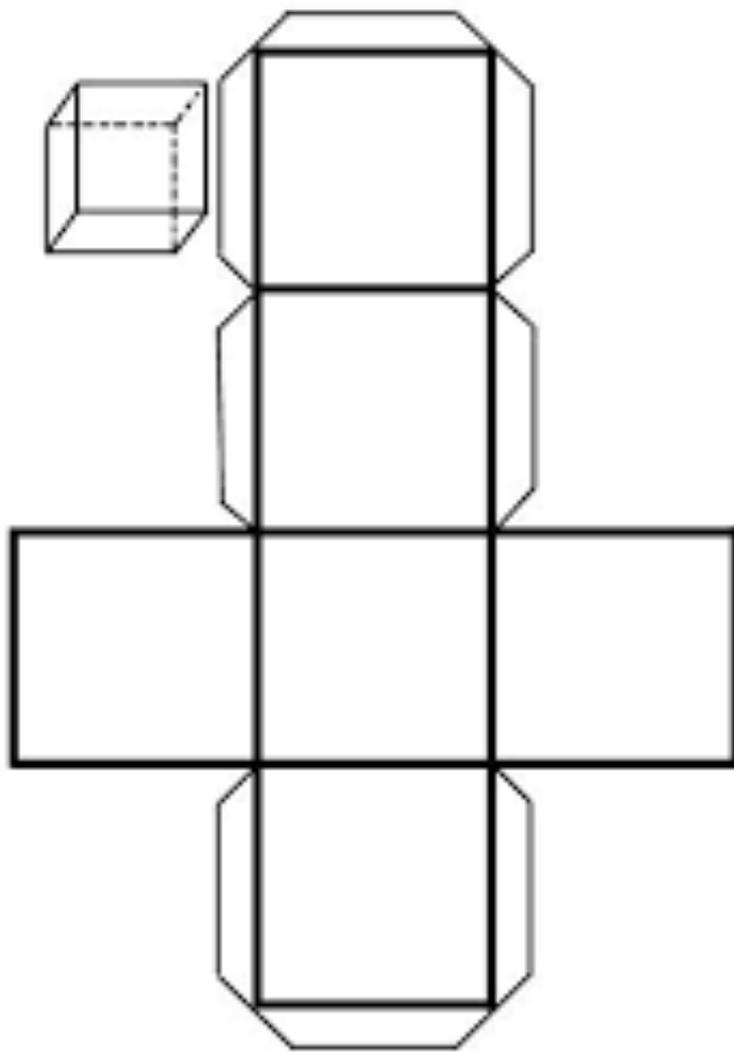
COMPETENZE	ACQUISIZIONE DA VALUTARE				RECORD ANEDDOTICO
	NA	PA	A	SA	

Coinvolgere altre persone					
Prendere l'iniziativa					
Pianificazione e gestione					
Lavorare con altre persone					
Imparare dall'esperienza					
Pensiero etico e sostenibile					

COMPETENZE	NON ACQUISITO (NA)	PARZIALMENTE ACQUISITA (PA)	ACQUISITO IN MODO SIGNIFICATIVO (A)	ACQUISITO (A)
Coinvolgere altre persone	Non sei in grado di integrarti con le altre persone del tuo team di lavoro.	È in grado di comunicare le vostre idee in modo chiaro e di suscitare interesse.	È in grado di persuadere, coinvolgere e ispirare altre persone a svolgere un'attività.	È in grado di coinvolgere e ispirare altre persone, facendole integrare nel team di progetto da sviluppare.
Prendere l'iniziativa	Ha un atteggiamento passivo in ogni scatto di decisioni e/o opportunità.	È in grado di schierarsi e di dimostrare l'iniziativa al momento di risolvere i problemi che riguardano la comunità.	È in grado di avviare un'attività che crea valore aggiunto.	È in grado di cercare opportunità e prendere l'iniziativa per aggiungere o creare valore.
Pianificazione e gestione	Non è in grado di pianificare un'attività o di sviluppare gli obiettivi.	È in grado di definire gli obiettivi di un'attività semplice.	È in grado di definire un piano d'azione che include priorità e tappe fondamentali per creare valore.	È in grado di ridefinire le priorità e piani d'azione per adattarsi al cambiamento delle circostanze.

Lavorare con altre persone	Non sono in grado di lavorare in squadra.	È in grado di lavorare in team e di creare valore in modo cooperativo.	È in grado di lavorare con un team diversificato e di creare valore in un gruppo.	È in grado di creare una squadra e una rete di collaboratori in base all'attività da sviluppare.
Imparare dall'esperienza	Non è in grado di godersi l'attività e l'apprendimento che essa comporta.	È in grado di sapere cosa ha imparato partecipando ad attività di valore.	È in grado di riflettere e valutare le realizzazioni e gli errori da imparare dell'esperienza.	È in grado di migliorare la sua competenze per creare valore imparare dall'esperienza e le interazioni con il resto della gente.
Pensiero etico e sostenibile	Non credete che lo sviluppo dell'attività è corretto o migliore niente.	È in grado di riconoscere il Impatto delle vostre decisioni hanno nell'ambiente e ambiente.	Le vostre decisioni sono determinate per l'impatto che può avere nell'ambiente e l'ambiente.	È in grado di assicurare che obiettivi etici e di sostenibilità sono soddisfatte.

○ ATTIVITÀ N.4. TABELLA 4.2



## 5. Apprendimento esteso: piano delle risorse

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_educational\\_resources#:~:text=Aperto%20sorgenti%20educativi%20\(OER\)%20sono%20sono%20, bene%20come%20per%20sorgenti%20di%20ricerca.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Aperto%20sorgenti%20educativi%20(OER)%20sono%20sono%20, bene%20come%20per%20sorgenti%20di%20ricerca.))

### ○ RISORSA 1

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

##### **Juega y Crece II**

Selezione di 20 giochi da tavolo totalmente nuovi per sviluppare competenze imprenditoriali, basati sulla Strategia imprenditoriale di ENTRECOMP. Sono stati incorporati elementi chiave delle neuroscienze applicate al campo dell'educazione formale e non formale.

#### II. Perché questa risorsa è utile?

È una risorsa molto interessante per sviluppare la competenza imprenditoriale in ambienti educativi non formali come l'ambiente familiare.

#### III. Durata

È una pubblicazione con 20 giochi da tavolo da praticare in famiglia, durata variabile

#### IV. Link web e riferimenti

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

### ○ RISORSA 2

#### I. Tipo di risorsa e descrizione

##### **Juega y Crea**

Manuale per lavorare alla competizione imprenditoriale con i giochi da tavolo e i Lego®. Attività di pensiero agile, ludico e visivo, pensate su misura per scoprire, praticare e discutere l'imprenditorialità come insieme di competenze personali e di gruppo.

#### II. Perché questa risorsa è utile?

È una risorsa molto interessante per sviluppare la competenza imprenditoriale in ambienti educativi non formali come l'ambiente familiare.

#### III. Durata

È una pubblicazione con risorse Lego® per praticare la competenza imprenditoriale, durata variabile

#### IV. Link web e riferimenti

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

### ○ RISORSA 3

### I. Tipo di risorsa e descrizione

#### **Kit de Emprendimiento**

Proposta per sviluppare capacità imprenditoriali come il lavoro di squadra, la creatività o la comunicazione. Rivolto a giovani tra i 12 e i 18 anni, in grado di sviluppare l'attività in ambito educativo, con la famiglia, con gli amici, in contesti formativi non regolamentati ... Ricerca, innovazione e ideazione di prodotti e servizi per migliorare l'ambiente più vicino.

### II. Perché questa risorsa è utile?

È una risorsa molto interessante per sviluppare la competenza imprenditoriale in ambienti educativi non formali.

### III. Durata

Durata variabile

### IV. Link web e riferimenti

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

- RISORSA 4

### I. Tipo di risorsa e descrizione

#### **Camera di fuga**

Manuale per progettare una Sala di Fuga e realizzarla in diversi contesti formali e non formali, ottenendo numerosi benefici: intellettuali, sociali, emotivi, psicologici, educativi o fisici.

### II. Perché questa risorsa è utile?

È una risorsa molto interessante per sviluppare la competenza imprenditoriale in ambienti educativi non formali.

### III. Durata

Durata variabile

### IV. Link web e riferimenti

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

- RISORSA 5

### I. Tipo di risorsa e descrizione

#### **Sfida e Desafío en el Anillo CIFE**

Pubblicazione con schede progettate e adattate dal team del progetto El Anillo CIFE per svilupparle nel contesto dell'educazione formale e non formale. Attività che rappresentano una sfida per i partecipanti e che la loro realizzazione comporta un miglioramento personale e un apprendimento riflessivo applicabile alla vita.

## II. Perché questa risorsa è utile?

È una risorsa molto interessante per sviluppare la competenza imprenditoriale in ambienti educativi non formali.

## III. Durata

Durata variabile

## IV. Link web e riferimenti

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

## 6. Riferimenti

- Video motivazionale: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>
- "Manuale della sfida - L'anello CIFE" Junta de Extremadura (2018)
- "GIOCA E CRESCITA (2): sviluppare la competenza imprenditoriale attraverso i giochi da tavolo" (2018) Junta de Extremadura (Mérida)
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>
- <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/>
- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- <https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>
- <https://parentpreneurs.eu/blog/>



**ParENTrepreneurs**

# **Test di autovalutazione del corso**

**Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla  
parENTrepreneurship**

**Numero di progetto: 2019-1-NL01-KA204-060263**

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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



## Introduzione al test

Lo scopo del test è quello di:

- introdurre i partecipanti alle competenze EntreComp.
- porre domande per indurre i partecipanti a riflettere sulle loro competenze
- autovalutazione assegnando un punteggio ad ogni filo di ogni competenza e all'imprenditore genitore quadro di riferimento
- effettuare una misurazione all'inizio e alla fine del corso per dimostrare e misurare i progressi compiuti
- individuare e fornire consigli personalizzati sui passi successivi per ogni filo e criterio di Parentrepreneur
- impostare la connessione del test con il framework sviluppato in precedenza come base per lo sviluppo dei contenuti del corso

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Controlla i tuoi progressi!

Modulo 1							
Dinamiche familiari genitoriali e mentalità imprenditoriale							
Competenza	Le mie capacità	Livelli					
		<b>Fondazione</b>		<b>Intermedio</b>		<b>Avanzato</b>	
		<b>Affidarsi al supporto di altri</b>		<b>Costruire l'indipendenza</b>		<b>Assumersi la responsabilità</b>	
	<b>Posso...</b>	1 Sotto controllo diretto	2 Con un sostegno ridotto da parte degli altri, un po' di autonomia e insieme ai coetanei	3 Da solo e insieme a dei coetanei	4 Assumere e condividere alcune responsabilità	5 Con alcune indicazioni e ad altri	6 Assumersi la responsabilità di prendere decisioni e lavorare con gli altri

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

<b>Imparare attraverso le esperienze</b>	- Utilizzare la mia attività di creazione di valore come opportunità di apprendimento						
	- Imparare con gli altri, compresi i coetanei e i mentori						
<b>Imparare facendo</b>	- Riflettere e imparare sia dal successo che dal fallimento (mio e altrui)						
<b>Alfabetizzazione e finanziaria ed economica</b>	Stimare il costo di trasformazione di un'idea in un'attività che crea valore						
	Pianificare, mettere in atto e valutare le decisioni finanziarie nel tempo						
	Gestire le finanze per ottenere risultati che creino valore a lungo termine						
<b>Pensiero etico e sostenibile (compresa la risoluzione dei problemi)</b>	- Valutare le conseguenze delle idee che apportano valore e l'effetto della vostra attività/progetto sulla comunità target, il mercato, la società e l'ambiente						
	- Riflettere su come sono sostenibili a lungo termine gli obiettivi sociali, culturali ed economici e sulla linea d'azione scelta						
	- Agire in modo responsabile (ad es. riciclaggio e processo decisionale etico)						
<b>Valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni</b>							

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

	Scoprire (imparare dagli altri)	Esplora (Provare)	Esperimento (Provare nuove strade)	Obbligo (Partecipare)	Migliorare (Migliorando)	Rinforzare (Riflettendo per migliorare/migliorare continuamente)
<b>Capisco</b> che è importante per i miei figli usare la loro immaginazione per aiutare gli altri, risolvere le sfide e contribuire alla loro comunità						
<b>Posso trovare idee</b> aiutare mio figlio ad essere fantasioso nell'aiutare gli altri, a risolvere le sfide e a creare valore nella comunità						
<b>Insegno, incoraggio e sostengo</b> I miei figli/bambini come aiutare gli altri, risolvere le sfide e creare valore per la comunità						
Sono fiducioso nell'aiutare gli altri genitori a individuare le opportunità per creare valore per gli altri.						

Modulo 2							
Individuare le opportunità per essere imprenditoriali							
Competenza	Le mie capacità	Livelli					
a		Fondazione		Intermedio		Avanzato	
		Affidarsi al supporto di altri		Costruire l'indipendenza		Assumersi la responsabilità	
	<b>Posso</b>	1 Sotto controllo diretto	2 Con un sostegno ridotto da parte degli altri, un po' di autonomia e insieme ai coetanei	3 Da solo e insieme a dei coetanei	4 Assumere e condividere alcune responsabilità	5 Con alcune indicazioni e ad altri	6 Assumersi la responsabilità di prendere decisioni e lavorare con gli altri

<b>Opportunità di avvistamento</b>  <b>Usare la mia immaginazione e le mie capacità per identificare le opportunità di creare valore</b>	- Identificare e cogliere le opportunità per creare valore  Esplorare la vostra zona						
	- Identificare le esigenze e le sfide che devono essere affrontate						
	- Collegare le idee in nuovi modi per sviluppare opportunità di creare valore						
<b>Valorizzare le idee</b>  <b>Sfruttare al meglio le idee e le opportunità</b>	- Giudicare il valore in termini sociali, culturali ed economici						
	- Riconoscere il potenziale che un'idea ha per creare valutare e individuare modalità d'uso adeguate						

	Scoprire (imparare dagli altri)	Esplora (Provare)	Esperimento (Provare nuove strade)	Obbligo (Partecipare)	Migliorare (Migliorando)	Rinforzare (Riflettendo per migliorare/migliorare continuamente)
<b>Capisco</b> L'importanza di porre domande per identificare l'impatto e le conseguenze di azioni e idee						
<b>So dove trovare le idee</b> Per sostenere mio figlio/i miei figli a valutare criticamente/domandare idee e azioni						
<b>Promuovo, incoraggio e sostengo</b> Pensiero critico						
Sono fiducioso di promuovere il pensiero critico, la curiosità e l'apprendimento di idee e conseguenze con i colleghi						

### Modulo 3

#### Essere imprenditoriali nella vita di tutti i giorni per favorire il pensiero creativo

Competenza	Le mie capacità	Livelli					
a	Posso	<b>Fondazione</b> Affidarsi al supporto di altri		<b>Intermedio</b> Costruire l'indipendenza		<b>Avanzato</b> Assumersi la responsabilità	
		1 Sotto controllo diretto	2 Con un sostegno ridotto da parte degli altri, un po' di autonomia e insieme ai coetanei	3 Da solo e insieme a dei coetanei	4 Assumere e condividere alcune responsabilità	5 Con alcune indicazioni e ad altri	6 Assumersi la responsabilità di prendere decisioni e lavorare con gli altri

<b>Pensare fuori dagli schemi (pensiero creativo) creatività</b>	- Sviluppare numerose idee e opportunità per creare valore, comprese soluzioni migliori per le sfide esistenti e nuove						
	- Esplorare e sperimentare approcci innovativi						
<b>Sviluppare creativo e propositivo idee</b>	- Combinare conoscenza e risorse per ottenere impatto prezioso						
<b>Pianificazione e gestione</b>	- Fissare obiettivi a lungo, medio e breve termine						
	- Definire priorità e piani d'azione						
	● adattarsi a cambiamenti e circostanze impreviste						
<b>Priorità, organizzazione e follow-up</b>							

	Scoprire (imparare dagli altri)	Esplora (Provare)	Esperimento (Provare nuove strade)	Obbligo (Partecipare)	Migliorare (Migliorando)	Rinforzare (Riflettendo per migliorare/migliorare continuamente)
<b>Capisco</b> L'importanza dell'organizzazione, della routine e della programmazione						
<b>So dove trovare le idee</b> Sostenere mio figlio/i per pianificare, dare priorità e coordinare le attività e gestire il tempo						
<b>Mostro, incoraggio e sostengo</b> lo sviluppo dell'organizzazione, della pianificazione e della gestione del tempo						
Sono fiducioso di promuovere l'autogestione e l'indipendenza						

Modulo 4							
Tu e gli altri							
Competenza	Le mie capacità	Livelli					
		<b>Fondazione</b> <b>Affidarsi al supporto di altri</b>		<b>Intermedio</b> <b>Costruire l'indipendenza</b>		<b>Avanzato</b> <b>Assumersi la responsabilità</b>	
	<b>Posso</b>	1 Sotto controllo diretto	2 Con un sostegno ridotto da parte degli altri, un po' di autonomia e insieme ai coetanei	3 Da solo e insieme a dei coetanei	4 Assumere e condividere alcune responsabilità	5 Con alcune indicazioni e ad altri	6 Assumersi la responsabilità di prendere decisioni e lavorare con gli altri

<b>Autoconsapevolezza e autoefficacia</b> <b>Credere in se stessi e mantenere sviluppo di</b>	- Riflettere sui miei bisogni, aspirazioni e desideri a breve, medio e lungo termine						
	- Identificare e valutare i miei punti di forza e di debolezza individuali e di gruppo						
	- Credere nella mia capacità di influenzare il corso degli eventi, nonostante l'incertezza e le battute d'arresto						
<b>Lavorare con gli altri</b> <b>Fare squadra, collaborare e fare rete</b>	- Lavorare insieme e collaborare con gli altri per sviluppare idee e trasformarle in azione						
	- Rete						
	- Risolvere i conflitti e affrontare positivamente la concorrenza, quando necessario						
<b>Mobilitare gli altri</b>	- Ispirare ed entusiasmare le parti interessate						



<b>Ispirare, entusiasmare e coinvolgere gli altri</b>	- Ottenere il supporto necessario per ottenere risultati preziosi						
---	---	--	--	--	--	--	--

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

	Scoprire (imparare dagli altri)	Esplora (Provare)	Esperimento (Provare nuove strade)	Obbligo (Partecipare)	Migliorare (Migliorando)	Rinforzare (Riflettendo per migliorare/migliorare continuamente)
<b>Capisco</b> L'importanza che mio/a figlio/a abbia capacità relazionali e buone relazioni						
<b>So dove trovare le idee</b> Su come aiutare mio figlio/i a sviluppare una buona comunicazione, il lavoro di squadra e le capacità di leadership						
<b>Organizzo, ascolto e incoraggio</b> strategie di comunicazione efficaci						
Sono fiducioso di aiutare i genitori a promuovere una comunicazione efficace e le capacità interpersonali						

Modulo 5							
Promuovere la creatività e le idee innovative							
Competenza	Le mie capacità	Livelli					
	<b>Posso</b>	<b>Fondazione</b>		<b>Intermedio</b>		<b>Avanzato</b>	
		<b>Affidarsi al supporto di altri</b>		<b>Costruire l'indipendenza</b>		<b>Assumersi la responsabilità</b>	
		1 Sotto controllo diretto	2 Con un sostegno ridotto da parte degli altri, un po' di autonomia e insieme ai coetanei	3 Da solo e insieme a dei coetanei	4 Assumere e condividere alcune responsabilità	5 Con alcune indicazioni e ad altri	6 Assumersi la responsabilità di prendere decisioni e lavorare con gli altri

<b>Creatività</b> <b>Sviluppare idee creative e propositive</b>	- Sviluppare numerose idee e opportunità per creare valore, comprese soluzioni migliori per le sfide esistenti e nuove						
	- Esplorare e sperimentare approcci innovativi						
	- Combinare conoscenza e risorse per ottenere effetti preziosi						
<b>Motivazione e perseveranza</b> <b>Stai concentrato e non mollare</b>	- Essere determinato a trasformare le idee in azione e a motivare me stesso a realizzare						
	- Abbiate pazienza e continuate a cercare di raggiungere i miei obiettivi a lungo termine individuali o di gruppo						
	- Essere resilienti sotto pressione, avversità e guasti temporanei						

	Scoprire (imparare dagli altri)	Esplora (Provare)	Esperimento (Provare nuove strade)	Obbligo (Partecipare)	Migliorare (Migliorando)	Rinforzare (Riflettendo per migliorare/migliorare continuamente)
<b>Capisco</b> come aiutare mio figlio/i miei figli a sviluppare la definizione di obiettivi, la resilienza e la pianificazione a breve, medio e lungo termine						
<b>So dove trovare le idee</b> Sostieni mio figlio/i per sviluppare la motivazione						
<b>Mostro, incoraggio e festeggio</b> una motivazione sostenuta per superare le battute d'arresto						
Sono fiducioso di aiutare i genitori a promuovere e dimostrare la motivazione e a superare i contrattempi						

## Modulo 6

### Praticare quotidianamente la risoluzione dei problemi e il processo decisionale

Competenza	Le mie capacità	Livelli					
	<b>Posso</b>	Fondazione		Intermedio		Avanzato	
		Affidarsi al supporto di altri		Costruire l'indipendenza		Assumersi la responsabilità	
		1 Sotto controllo diretto	2 Con un sostegno ridotto da parte degli altri, un po' di autonomia e insieme ai coetanei	3 Da solo e insieme a dei coetanei	4 Assumere e condividere alcune responsabilità	5 Con alcune indicazioni e insieme ad altri	6 Assumersi la responsabilità di prendere decisioni e lavorare con gli altri

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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



Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

<b>Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio</b> <b>Prendere decisioni che riguardano incertezza, ambiguità e rischio</b>	- Prendere decisioni anche se il risultato è incerto o ambiguo.						
	- All'interno del processo di creazione del valore, includere modi strutturati di testare le idee fin dalle prime fasi, per ridurre i rischi.						
	- Gestire le situazioni in rapido movimento in modo rapido e flessibile						

	Scoprire (imparare dagli altri)	Esplora (Provare)	Esperimento (Provare nuove strade)	Obbligo (Partecipare)	Migliorare (Migliorando)	Rinforzare (Riflettendo per migliorare/migliorare continuamente)
<b>Capisco</b> L'importanza di assumere rischi gestiti e di imparare dagli errori						
<b>So come imparare e trovare i modi</b> Sostenere i bambini ad affrontare le situazioni difficili, l'incertezza e il rischio di diventare indipendenti						
<b>Mostro, incoraggio e festeggio</b> Affrontare il cambiamento e lo stress e come adottare un approccio mirato alla soluzione dei problemi						
Sono fiducioso di aiutare i genitori a promuovere e dimostrare il completamento, la motivazione e a superare positivamente le battute d'arresto						



## ParENTrepreneurs

# Glossario dei termini del corso

## Pacchetto formativo O2 sull'educazione alla parENTrepreneurship

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute".



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

Termine	Definizione	Tipo Contenuto / Termine educativo	Riferimento del modulo
<b>Atteggiamenti</b>	Motivatori di performance. Essi comprendono valori, aspirazioni e priorità	<b>C</b>	<b>M1</b>
<b>Brainstorming</b>	Un metodo di business in cui un gruppo di persone si incontra per suggerire molte nuove idee per un possibile sviluppo. Il brainstorming è un metodo che i team di progettazione utilizzano per generare idee per risolvere problemi di progettazione chiaramente definiti. In condizioni controllate e in un ambiente di libero pensiero, i team affrontano un problema con mezzi come le domande "Come potremmo". Essi producono una vasta gamma di idee e tracciano collegamenti tra di loro per trovare potenziali soluzioni.	<b>C</b>	<b>M2</b>
<b>Lingua pulita</b>	Il linguaggio utilizzato nel mentoring che è progettato per ridurre al minimo qualsiasi influenza da parte del mentore, in modo che non vengano sviluppate supposizioni o interpretazioni ingiustificate.	<b>ET</b>	<b>M4</b>
<b>Coaching &amp; Mentoring</b>	Il coaching è il processo di aiutare gli altri a migliorare le loro prestazioni; il mentoring si concentra sullo scambio di conoscenze ed esperienze per guidare qualcuno nel suo cammino.	<b>ET</b>	<b>M4</b>
<b>Apprendimento C O I</b>	L'approccio educativo di usare i gruppi per migliorare l'apprendimento attraverso la collaborazione. Gruppi di due o più studenti lavorano insieme per risolvere problemi, completare compiti o imparare nuovi concetti.	<b>ET</b>	<b>M2</b>

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno questa pubblicazione e la Commissione declina ogni in essa contenute".



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

della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni

I a b o r a t i v o			
Competenza	Nel contesto della pratica educativa, una competenza è intesa come un insieme di conoscenze, abilità e attitudini	ET	M1
Creatività	La produzione di idee nuove e utili	C	M5

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno questa pubblicazione e la Commissione declina ogni in essa contenute".



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

della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni

<b>Pensiero creativo</b>	Un modo di guardare ai problemi o alle situazioni da una nuova prospettiva che suggerisce soluzioni non ortodosse (che possono sembrare all'inizio sconvolgenti). Il pensiero creativo può essere stimolato sia da un processo non strutturato come il brainstorming, sia da un processo strutturato come il pensiero laterale.	<b>C</b>	<b>M2</b>
<b>Pensiero critico</b>	Il processo mentale di concettualizzare, applicare, analizzare, sintetizzare e valutare attivamente e abilmente le informazioni per raggiungere una risposta o una conclusione.	<b>C</b>	<b>M2</b>
<b>Conoscenza d i c h i a r a t i v a</b>	Informazioni concrete	<b>C</b>	<b>M5</b>
<b>Educazione all'imprenditorialità/ imprenditorialità</b>	L'imprenditorialità è quando si agisce in base alle opportunità e alle idee e le si trasforma in valore per gli altri. Il valore che si crea può essere finanziario, culturale o sociale.	<b>C</b>	<b>M1 E M6</b>

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno questa pubblicazione e la Commissione declina ogni in essa contenute".



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

della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni

<b>Educatore all'imprenditorialità</b>	Qualsiasi educatore nella vita di un bambino (o di un adulto, se è per questo) che sostiene e impalcatura l'apprendimento imprenditoriale offrendo opportunità di apprendimento per ogni attività. Si tratta di un ruolo, non di una professione basata sulla certificazione.	<b>C</b>	<b>M1</b>
<b>Valutazione</b>	La fase finale del processo creativo, in cui si valuta tipicamente l'idea o la soluzione scelta. È essenziale decidere quali criteri saranno eventualmente utilizzati per valutare o giudicare le potenziali soluzioni o idee.	<b>ET</b>	<b>M5</b>
<b>Ambiente familiare</b>	L'insieme delle relazioni che si instaurano tra i membri della famiglia che condividono lo stesso spazio.	<b>C</b>	<b>M6</b>
<b>Alfabetizzazione finanziaria</b>	Conoscenza e comprensione dei concetti e dei rischi finanziari, nonché le competenze e le attitudini per applicare tale conoscenza e comprensione al fine di prendere decisioni efficaci in diversi contesti finanziari, migliorare il benessere finanziario degli individui e della società e consentire la partecipazione alla vita economica.	<b>C</b>	<b>M1</b>
<b>Capacità finanziaria</b>	La combinazione di attitudine, conoscenza, abilità e auto-efficacia necessaria per prendere ed esercitare le decisioni di gestione del denaro che meglio si adattano alle circostanze della propria vita, all'interno di un	<b>C</b>	<b>M1</b>

	ambiente favorevole che include, ma non si limita a, l'accesso a servizi finanziari appropriati.		
<b>Inclusione finanziaria</b>	Il processo di promozione di un accesso accessibile, tempestivo e adeguato a prodotti e servizi finanziari regolamentati e di ampliamento del loro utilizzo da parte di tutti i segmenti della società attraverso l'attuazione di approcci su misura, esistenti e innovativi, tra cui la consapevolezza e l'educazione finanziaria, con l'obiettivo di promuovere il benessere finanziario e l'inclusione economica e sociale.	<b>C</b>	<b>M1</b>
<b>Idea</b>	La seconda fase del processo creativo necessaria per sviluppare una soluzione al problema definito. L'idea comprende la creazione, lo sviluppo e la comunicazione di nuovi pensieri e concetti visivi, concreti o astratti.	<b>C</b>	<b>M5</b>
<b>Innovazione</b>	Il successo della realizzazione di idee creative	<b>C</b>	<b>M5</b>
<b>Risultati</b>	I risultati dell'apprendimento sono dichiarazioni di ciò che uno studente sa, capisce ed è in grado di fare dopo il completamento dell'apprendimento. Tali affermazioni possono essere progettate e utilizzate per la pianificazione educativa e lo sviluppo del programma di studi o per diversi tipi di responsabilità, come la responsabilità legale o la responsabilità professionale.	<b>ET</b>	<b>M1</b>

d i r e n t o			
<b>IMPARARE FACENDO</b>	Imparare facendo si basa sull'imparare dalle esperienze. Questo approccio permette agli studenti di sperimentare qualcosa con una guida minima da parte di un adulto. Questo approccio presuppone che i discenti imparino meglio partecipando al processo di apprendimento. Invece di sentirsi dire o mostrare le risposte, gli viene presentata una domanda, un problema, una situazione o un'attività che deve avere un senso per loro stessi.	<b>ET</b>	<b>M2</b>
<b>ABILITÀ DI VITA</b>	Un'abilità utile o importante nella vita di tutti. È un termine usato per descrivere una serie di competenze di base acquisite attraverso l'apprendimento e/o l'esperienza diretta della vita che consentono a individui e gruppi di gestire efficacemente i problemi e i problemi che si incontrano comunemente nella vita quotidiana (Cambridge Dictionary)	<b>C</b>	<b>M2</b>
<b>Mobilitare l'io</b>	L'azione di motivarsi a compiere un atto specifico o, in generale, di alzarsi fisicamente e fare l'atto.	<b>C</b>	<b>M4</b>
<b>Mobilitare gli altri</b>	L'azione di motivare gli altri a compiere un atto specifico o, in generale, di incoraggiare gli altri ad alzarsi fisicamente e a compiere l'atto.	<b>C</b>	<b>M4</b>
<b>MULTIUSO (voce)</b>	Servire o essere in grado di servire più di uno scopo (Dizionario Cambridge)	<b>C</b>	<b>M2</b>

<b>Non giudicante</b>	Non giudicare qualcuno in base alle tue opinioni su di lui o su una situazione particolare.	<b>C</b>	<b>M4</b>
<b>Genitore</b>	In questo programma i genitori non sono solo i genitori biologici o i tutori legali dei bambini, ma tutti i membri della famiglia o la comunità vicina al bambino che partecipano alla loro educazione.	<b>C</b>	<b>M1 E M6</b>
<b>PARENTEZA</b>	L'educazione dei bambini e tutte le responsabilità e le attività che vi sono coinvolte. La genitorialità è il processo di promozione e sostegno dello sviluppo fisico, emotivo, sociale e intellettuale di un bambino dall'infanzia all'età adulta. Il concetto di genitorialità si riferisce alla complessità dell'educazione di un bambino e non esclusivamente ad una relazione biologica. (Dizionario Cambridge)	<b>C</b>	<b>M2</b>
<b>Teoria della genitorialità</b>	Un approccio sistemico e olistico all'educazione dei figli e alle relazioni genitore-figlio, spesso categorizzando diversi comportamenti, approcci e metodi parentali in diversi stili di genitorialità	<b>ET</b>	<b>M1</b>

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno questa pubblicazione e la Commissione declina ogni in essa contenute".



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

della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni



Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno questa pubblicazione e la Commissione declina ogni in essa contenute".



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

della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni

<b>Stile genitoriale</b>	Una costellazione di atteggiamenti e comportamenti dei genitori nei confronti dei bambini e un clima emotivo in cui si esprimono i comportamenti dei genitori. I singoli genitori possono avere diversi stili di genitorialità per situazioni diverse, ma il più comune di questi definisce il loro stile personale di genitorialità	<b>ET</b>	<b>M1</b>
<b>Stile genitoriale</b>	Una costellazione di atteggiamenti e comportamenti dei genitori nei confronti dei bambini e un clima emotivo in cui si esprimono i comportamenti dei genitori. I singoli genitori possono avere diversi stili di genitorialità per situazioni diverse, ma il più comune di questi definisce il loro stile personale di genitorialità	<b>ET</b>	<b>M6</b>
<b>Apprendimento</b>	Chiamato anche apprendimento attraverso il gioco o apprendimento esperienziale è un modo di sviluppare abilità, conoscenze e competenze attraverso attività che sono significative, socialmente interattive, gioiose, iterative e basate sull'impegno attivo.	<b>ET</b>	<b>M1</b>
<b>Conoscenze</b>	"know-how"	<b>C</b>	<b>M5</b>

Disclaimer: "Questo progetto è stato finanziato con il sostegno questa pubblicazione e la Commissione declina ogni in essa contenute".



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

della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni

	<b>d u r a l i</b>			
<b>Trovare il problema</b>		La prima fase di qualsiasi processo creativo che consiste nella definizione del problema e nella raccolta di informazioni. Chiamato anche costruzione, formulazione, espressione, identificazione o definizione del problema	<b>ET</b>	<b>M5</b>
<b>RISOLUZIONE</b>	<b>DEI P R O B L E M I</b>	La soluzione dei problemi consiste nell'utilizzare metodi generici o ad hoc in modo ordinato per trovare soluzioni ai problemi... La capacità di capire qual è l'obiettivo finale del problema e quali regole possono essere applicate rappresenta la chiave per risolvere il problema. A volte il problema richiede un pensiero astratto o una soluzione creativa (Wikipedia).	<b>C</b>	<b>M2</b>
<b>Riflessione</b>		L'atto del pensiero o della considerazione su qualcosa che è accaduto / può accadere in futuro.	<b>C</b>	<b>M4</b>
<b>AUTOVALUTAZIONE</b>		Un giudizio, a volte per scopi ufficiali, che si esprime sulle proprie capacità, qualità o azioni. L'autovalutazione è una revisione individuale eseguita per identificare gli elementi che possono essere migliorati o sfruttati per raggiungere determinati obiettivi predefiniti. In altre parole, la persona si	<b>C</b>	<b>M2</b>

		analisi per migliorare la propria prospettiva sulle proprie capacità e potenzialità.		
<b>CONSAPEVOLEZZA</b>	<b>DI SÉ</b>	Gli studenti hanno fiducia nella propria capacità di generare valore per gli altri. La consapevolezza di sé comporta la consapevolezza di diversi aspetti del sé, inclusi tratti, comportamenti e sentimenti. In sostanza, si tratta di uno stato psicologico in cui il sé diventa il centro dell'attenzione	<b>C</b>	<b>M2</b>
<b>Autoconsapevolezza</b>		Una conoscenza consapevole dei propri sentimenti, delle proprie emozioni e del proprio carattere.	<b>C</b>	<b>M4</b>
<b>Autoefficacia</b>		La fiducia che avete in voi stessi in relazione alla vostra capacità di fare qualcosa.	<b>C</b>	<b>M4</b>
<b>Competenze</b>		La capacità di applicare le conoscenze e di utilizzare il know-how per completare i compiti e risolvere i problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le competenze sono descritte come cognitive (che implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (che implicano la destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e strumenti).	<b>ET</b>	<b>M1 E M6</b>
<b>Stereotipi</b>		Un'immagine o un'idea troppo semplice e generalizzata di un particolare tipo di persona o di cosa.	<b>C</b>	<b>M4</b>
<b>Stili di insegnamento</b>		Questi sono i comportamenti che l'insegnante mostra nella sua attività professionale, questi si baserebbero sulle sue conoscenze ed esperienze e potrebbero dipendere dal contesto.	<b>ET</b>	<b>M6</b>
<b>Valori</b>		Aspetti della vita che consideriamo importanti o utili.	<b>C</b>	<b>M4</b>