



Manuale per il Docente

CONTENUTI

INTRODUZIONE.....	3
COME UTILIZZARE IL MANUALE PER IL DOCENTE.....	4
CURRICULUM.....	6
PIATTAFORMA DIGITALE.....	10
CREARE UNA IMPRESA SOCIALE VIRTUALE	11
MINI GAMES	17

INTRODUZIONE

Benvenuti nel Manuale per il Docente per il Curriculum di Imprenditorialità Sociale (Social Entrepreneurship) del progetto INITIATION. Il progetto INITIATION mira a sviluppare la mentalità, la conoscenza e le competenze nei settori di Innovazione Sociale e Social Entrepreneurship tra gli studenti delle scuole superiori per l'individuazione di soluzioni a problemi ambientali e sociali.



Attraverso la formazione e il contenuto educativo del progetto, gli studenti sono incoraggiati a essere più orientati verso la comunità e a partecipare attivamente alla soluzione dei problemi ambientali e sociali nelle loro comunità locali. Inoltre, il progetto INITIATION incorpora nel suo approccio formativo una innovativa piattaforma digitale fruibile sul web per coinvolgere le scuole nell'ambito dell'Imprenditoria Sociale.

Il progetto offre agli studenti l'opportunità di:

- identificare i problemi ambientali e sviluppare le proprie imprese sociali e i piani aziendali per risolverli con l'aiuto dei loro insegnanti.
- connettersi con gli attori sociali locali.
- coltivare le loro abilità verdi, la creatività e altre competenze chiave, come il lavoro di squadra, la collaborazione e la risoluzione dei problemi.

Di seguito, ecco i contenuti più importanti del progetto:

Curriculum

Un corso di 8 moduli che fornisce agli studenti delle scuole superiori competenze in materia di impresa sociale attraverso

l'apprendimento attivo, il pensiero progettuale e le esperienze di trasformazione.

Attività aggiuntive

Attività per verificare la comprensione di ciascun modulo da parte degli studenti e migliorare l'efficacia dell'apprendimento. Queste attività possono essere completate individualmente, a coppie o in gruppo, per aiutare gli studenti a valutare da soli le loro conoscenze sui termini e sui concetti appresi in ogni modulo.

Mini games

I mini-giochi offrono agli studenti un ambiente di gioco che imita gli scenari della vita reale. Attraverso questi giochi, gli studenti possono applicare le conoscenze teoriche ed esercitarsi a prendere decisioni in un ambiente sicuro e controllato.

Piattaforma digitale

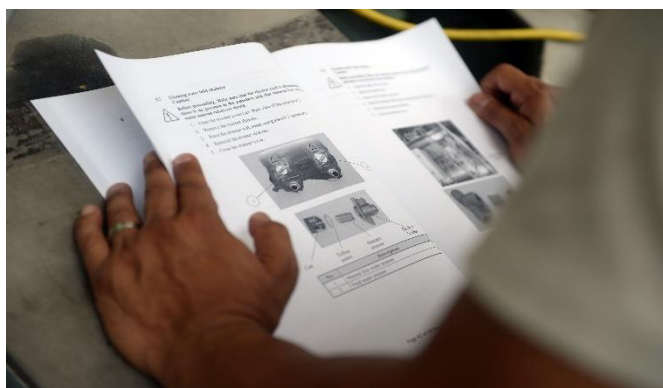
La piattaforma digitale per l'imprenditorialità sociale, fruibile sul web, è stata costruita per sostenere le scuole superiori dell'UE nell'esplorazione di risorse didattiche e di mini-giochi sull'imprenditorialità sociale, nello sviluppo di Imprese Sociali Virtuali (Virtual Social Enterprise - VSE) volte a risolvere problemi ambientali o sociali e nella promozione delle migliori pratiche nelle scuole europee.

Risorse didattiche aggiuntive

Una serie di attività extra come video, presentazioni, articoli, esempi, migliori pratiche e casi di studio che forniscono contenuti aggiuntivi per supportare ulteriormente la formazione e integrare il materiale didattico fornito attraverso i moduli.

COME UTILIZZARE IL MANUALE PER IL DOCENTE

Il Manuale per il Docente fornisce le linee guida per l'utilizzo del curriculum, le attività, i mini giochi, la creazione della VSE e risorse aggiuntive su argomenti utili.



Il Manuale per il Docente è una guida completa sviluppata per supportare gli educatori nella realizzazione di un'esperienza di apprendimento per gli studenti delle scuole superiori. Fornisce informazioni essenziali su ciascun modulo e propone attività aggiuntive per migliorare l'impegno e la comprensione degli studenti.

Ogni attività include:

- Titolo,
- Obiettivi (un breve testo che descrive brevemente lo scopo e i risultati attesi dell'attività),
- Numero di fasi, con istruzioni passo-passo su come completare l'attività,
- Durata (in minuti), che fornisce il tempo necessario per lo svolgimento dell'attività da parte degli studenti,
- Risorse ed elenco dei materiali necessari per l'attività,
- Tipo di attività (applicabile in classe o online) - (attività sincrona o asincrona)
- Ulteriori letture e link utili per facilitare agli studenti l'apprendimento dei termini e dei concetti del rispettivo modulo.

CURRICULUM

Questo capitolo fornisce una descrizione del curriculum e della struttura di ciascun modulo, insieme ai risultati di apprendimento attesi.



L'attuale curriculum multidisciplinare promuove le competenze dell'impresa sociale negli studenti e negli insegnanti delle scuole superiori attraverso l'apprendimento pratico. Integrando pedagogie basate sulla pratica e sul design thinking, gli studenti acquisiscono conoscenze sull'innovazione sociale, sulla sostenibilità e sugli aspetti organizzativi. Questa esperienza trasformativa li dota di conoscenze e competenze adeguate per sviluppare e implementare imprese sociali d'impatto, affrontando sfide ambientali o sociali e promuovendo cambiamenti positivi nelle loro comunità.

L'intera struttura del programma di formazione è suddivisa in 8 moduli. Ognuno di essi comprende linee guida relative al calendario di attuazione, ma ciò non impedisce agli insegnanti e ai formatori di adattare ogni modulo ad esigenze specifiche, alla classe, alla materia o all'approccio didattico.

Di seguito sono riportati i moduli con una breve descrizione e i risultati di apprendimento attesi:

- **Modulo 1: Introduzione all'imprenditorialità sociale e all'innovazione sociale**

- Il modulo 1 aiuta gli studenti a comprendere i concetti di innovazione sociale e imprenditorialità sociale. In particolare, questo modulo si concentra sul significato di questioni sociali e ambientali, fornendo un'adeguata introduzione alla definizione dell'argomento di studio. Vengono esaminati esempi di Innovazione Sociale e Imprenditorialità Sociale e vengono identificati gli attori in questi ambiti di interesse.
 - Apprendimento in classe: 4 ore
 - Autoapprendimento: 5 ore
- [Link al modulo](#)

- **Modulo 2: Sfida ambientale e cambiamento climatico**

- Il modulo 2 fornisce una panoramica completa delle prove scientifiche del cambiamento climatico, seguita dalle sfide ambientali in diversi settori e da utili approfondimenti sugli impatti di un mondo più caldo nel XXI secolo. Inoltre, il modulo fornisce uno strumento per il calcolo dell'impronta ecologica e si concentra su casi di studio ed esempi riscontrati in diverse regioni dell'UE. Vengono presentate pratiche ed esempi che affrontano i problemi ambientali attraverso l'innovazione sociale e l'imprenditoria sociale e viene discusso come gli studenti, in quanto individui, possano agire per evitare un mondo più caldo.
 - Apprendimento in classe: 4 ore
 - Autoapprendimento: 10 ore
- [Link al modulo](#)

- **Modulo 3: Introduzione al Design Thinking**

- Questo modulo analizza il modo in cui un individuo utilizza le competenze del design thinking per identificare e scegliere le opportunità che consentono l'innovazione sociale. I concetti e gli strumenti del design thinking sono forniti per aiutare gli studenti a comprendere il design thinking come approccio alla risoluzione dei problemi. Il

pensiero progettuale sociale ha la capacità di mettere i giovani in condizione di sviluppare insieme soluzioni ai problemi sociali, offrendo un terreno di lavoro collaborativo, di sperimentazione e di prototipazione. I concetti, i processi e gli strumenti del design thinking sono forniti in questo modulo per aiutare gli studenti a comprendere il design thinking e ad applicarlo come approccio alla risoluzione dei problemi.

- Apprendimento in classe: 4 ore
- Autoapprendimento: 10 ore

○ [Link al modulo](#)

▪ **Modulo 4: Applicazione dell'innovazione sociale e fondazione di un'impresa sociale sostenibile**

○ Il modulo 4 aiuta gli studenti a farsi un'idea di come si possa costituire un'impresa sociale e di come l'innovazione sociale possa essere sviluppata e applicata all'interno di un'impresa per affrontare problemi ambientali e della comunità. In particolare, questo modulo aiuta gli studenti a conoscere i diversi tipi di imprese sociali e i modelli di business disponibili per questa tipologia di imprese nei vari paesi. Gli studenti hanno anche l'opportunità di imparare sia perché la modellazione del business sociale è utile sia come possono sviluppare da soli un modello di impresa sociale adeguato. Inoltre, attraverso i contenuti e le attività, gli studenti acquisiscono familiarità con lo strumento del Social Business Model Canvas (SBMC) che supporta la creazione di un'impresa sociale, con il modo in cui i membri di un'impresa sociale prendono le loro decisioni e con il motivo per cui le partnership e le collaborazioni sono importanti nella creazione di un'impresa sociale.

- Apprendimento in classe: 4 ore
- Autoapprendimento: 13 ore

○ [Link al modulo](#)

- **Modulo 5: Sviluppo di un piano aziendale per le imprese sociali**
 - Il modulo 5 offre agli studenti una visione del business plan come versione più dettagliata e più completa del modello di business. In particolare, questo modulo aiuta gli studenti ad apprendere le basi dello sviluppo di un business plan per le imprese sociali e le diverse componenti dell'analisi del macroambiente. Inoltre, attraverso i contenuti e le attività del modulo, gli studenti hanno l'opportunità di familiarizzare con la creazione di una visione ispiratrice per un'impresa sociale, oltre che con la scrittura di una buona dichiarazione di missione e lo sviluppo di un'adeguata proposta di valore sociale.
 - Apprendimento in classe: 4 ore
 - Autoapprendimento: 14 ore
 - [Link al modulo](#)

- **Modulo 6: Misurare l'impatto sociale**
 - Le Nazioni Unite hanno concordato alcune categorie di base che sono urgenti e per le quali è necessario agire immediatamente, stabilendo gli Obiettivi di sviluppo sostenibile. Questo modulo presenta questi obiettivi e introduce il concetto di impatto per aiutare a capire come le azioni influenzeranno ogni categoria o obiettivo dello sviluppo sostenibile. Il modulo presenta il modo di misurare il proprio impatto attraverso diversi metodi. Ad esempio, nel corso di questo modulo sono proposti gli Standard d'impatto degli Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite come una delle decine di elementi a cui è importante guardare e che possono essere utilizzati per valutare l'impatto sociale in modo semplice.
 - Apprendimento in classe: 4 ore
 - Autoapprendimento: 10 ore
 - [Link al modulo](#)

- **Modulo 7: Comunicare con la vostra impresa sociale**
 - Questo modulo fornisce alcune istruzioni che guideranno al livello successivo di conoscenza sull'importanza della comunicazione nelle imprese sociali. Propone anche delle attività da realizzare da soli o con i compagni di scuola per comunicare un'impresa sociale.
 - Apprendimento in classe: 4 ore
 - Autoapprendimento: 8 ore
 - [Link al modulo](#)

- **Modulo 8: Come gestire gli aspetti organizzativi di un'impresa sociale**
 - Il modulo 8 aiuta gli studenti a capire quanto sia importante il lavoro collettivo delle persone all'interno delle imprese sociali per fornire soluzioni ai problemi ambientali e sociali. In particolare, questo modulo offre agli studenti l'opportunità di conoscere come si formano i team all'interno delle imprese sociali e come i membri prendono le loro decisioni e collaborano per sviluppare team efficienti. Attraverso i contenuti, gli studenti imparano anche come reclutare e gestire i volontari per sostenere l'implementazione delle attività in un'impresa sociale, e capiscono perché le imprese sociali devono essere responsabili nei confronti della loro comunità.
 - Apprendimento in classe: 4 ore
 - Autoapprendimento: 10 ore
 - [Link al modulo](#)

PIATTAFORMA DIGITALE

Questa piattaforma digitale viene utilizzata per supportare la mentalità SE e SI degli studenti delle scuole superiori, attraverso l'apprendimento esperienziale e attivo che si concretizza nell'esplorazione di mini-giochi e nella costruzione di piani di Virtual Social Enterprise (VSE) e di business per combattere i problemi ambientali che le comunità locali devono affrontare.



La piattaforma digitale per l'imprenditorialità sociale delle scuole, basata sul web, è stata costruita da zero per supportare le scuole superiori dell'UE nell'esplorazione di risorse didattiche e mini giochi sull'imprenditorialità sociale, nello sviluppo di imprese sociali virtuali (VSE) volte a risolvere problemi ambientali e nella promozione delle migliori pratiche tra le scuole europee. Inoltre, offre alle scuole superiori l'opportunità di connettersi e collaborare con il vero ecosistema dell'imprenditoria sociale a livello locale/regionale e persino europeo, creando comunità di pratica.

Il sito web è accessibile all'indirizzo <http://elearning.initiation-project.eu/> dove sono presenti tutte le funzionalità e gli strumenti per insegnanti e studenti.

Alcuni dei principali strumenti e funzionalità sono:

- Mini Games
- Risorse e-learning
- Wall: Un newsfeed globale per i VSE in cui gli utenti possono interagire tra di loro
- VSE page
- Pagina profilo
- VSE strumento: uno strumento per costruire una VSE

La piattaforma digitale è costruita in modo da rendere tutti gli strumenti e le funzionalità facilmente accessibili attraverso la barra di navigazione che si trova nella parte superiore del sito. Di seguito, viene mostrata la pagina principale con la barra di navigazione evidenziata in rosso:

A screenshot of the website's homepage. At the top, there is a teal navigation bar with a search box and user icons. Below it, a white navigation menu is highlighted with a red border, containing links for Home, Community, E-Learning, About Us, FAQ, and Contact. The main content area features a large heading: "Join our community of school social entrepreneurship!". Below the heading is a short introductory paragraph. The background is decorated with colorful illustrations of people, a laptop, a magnifying glass, and musical notes.

MINI GAMES

Attraverso i mini giochi, gli studenti possono accedere a una serie di scenari riguardanti l'imprenditoria sociale. L'interfaccia interattiva mira a coinvolgere gli studenti sotto forma di dialogo, facendoli diventare parte di una trama. I mini giochi sono accessibili attraverso la barra di navigazione in cima alla pagina, andando su "E-Learning" -> "Minigiochi".

Be proactive



RISORSE E-LEARNING





La pagina E-Learning contiene materiale didattico suddiviso in categorie e destinato all'imprenditoria sociale. Il materiale è strutturato in modo tale che gli studenti possano leggerlo al proprio ritmo, senza essere ordinati. Il materiale didattico online è accessibile attraverso la barra di navigazione in cima alla pagina, andando su "E-Learning" -> "Corsi online".

Home > All Courses > English

English

Search courses...

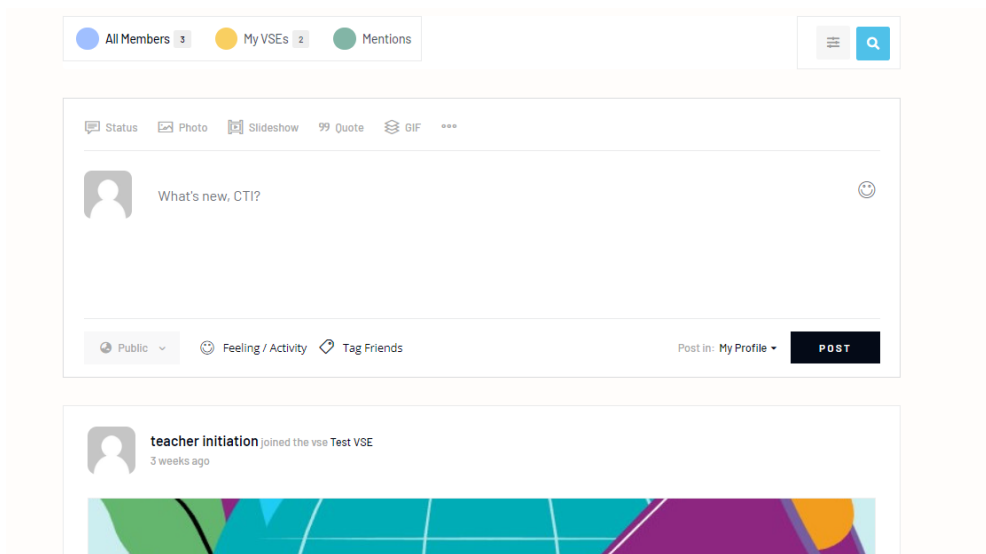


 INITIATION English	 INITIATION English	 INITIATION English	 INITIATION English
Module 1: Introduction to Social Entrepreneurship and Social...	Module 2: Environmental and Climate Change Challenges	Module 3: Introduction to the design thinking	Module 4: Application of social innovation and foundation of a...
Free	Free	Free	Free

Below the main grid, there are four smaller, partially visible cards with the same logo.

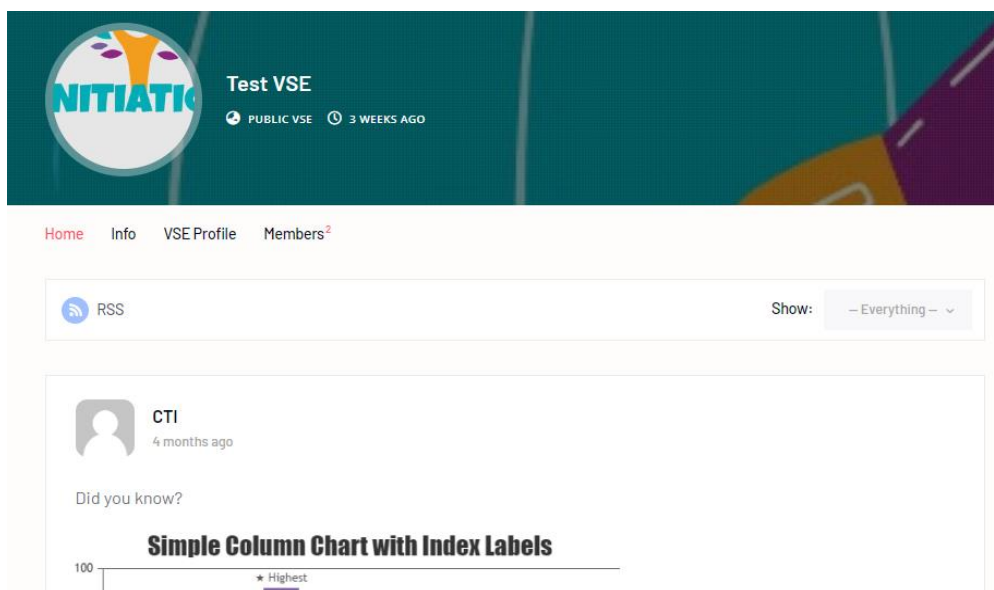
WALL

Gli studenti e gli insegnanti che partecipano al progetto INITIATION possono facilmente interagire tra loro attraverso la pagina "Wall". È disponibile un newsfeed globale (elenco dei contenuti appena pubblicati su un sito web) sotto forma di "Bacheca", a cui si può accedere attraverso la barra di navigazione in cima alla pagina, andando su "Comunità" -> "Bacheca".



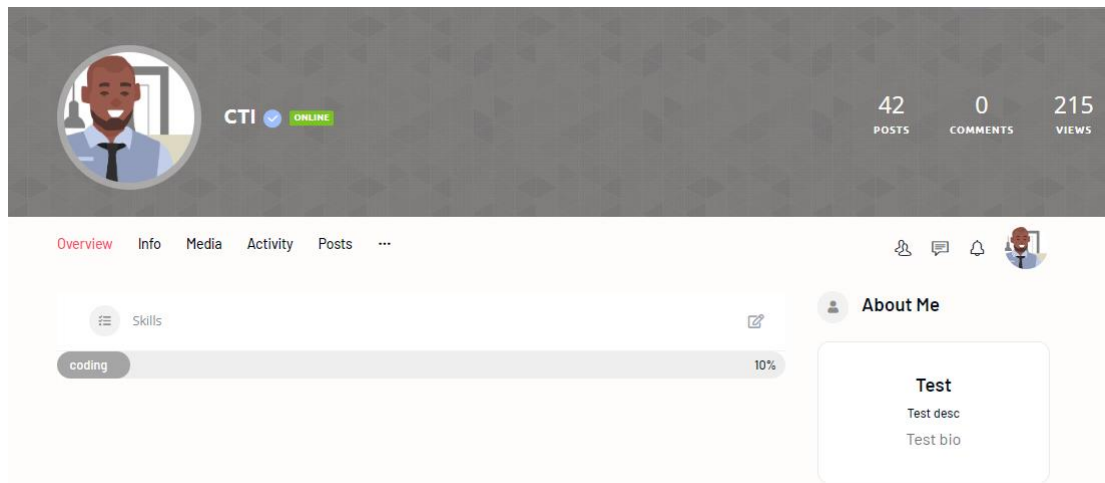
IMPRESA SOCIALE VIRTUALE

Durante la creazione iniziale di un'impresa sociale virtuale viene generata una pagina unica. La pagina dell'impresa sociale virtuale comprende un newsfeed accessibile al pubblico e informazioni sull'impresa creata. È possibile accedere a questa pagina attraverso la barra di navigazione, andando su "Community" -> "Virtual Social Enterprises". Cliccare quindi sulla VSE di interesse.



PAGINA PROFILO

I nuovi membri possono personalizzare il proprio account cambiando la biografia, l'immagine del profilo, il nome e altro ancora. Inoltre, gli studenti possono interagire con gli altri membri e fare richieste di amicizia. La pagina dei membri è accessibile attraverso la barra di navigazione in cima alla pagina, andando su "Community" -> "Membri". Di seguito è riportato un esempio di profilo utente:



STRUMENTO VSE

Lo strumento VSE è accessibile a tutte le imprese sociali virtuali e incorpora un processo in più fasi che coinvolge gli utenti chiedendo loro di progettare vari aspetti di una VSE. Il nome dell'azienda, la missione sociale, i principali stakeholder, i membri, i dati finanziari e il mercato di riferimento sono alcune delle domande a cui gli studenti devono rispondere. Per ogni fase del processo in cui è richiesto un input, è presente un pulsante di invio. Gli studenti devono fare clic su "Invia" prima di passare alla pagina successiva, se vogliono che le loro modifiche vengano memorizzate. Lo strumento VSE è accessibile in ogni momento se gli studenti vogliono modificare i loro input precedenti.

Home / [Create a New VSE](#)

Company Name

You're so close to starting your own social enterprise with your classmates. Now you just need to come up with a name for your organization. This name should tell people what your social enterprise is all about and be easy to remember.

Here are some things to think about when picking your social enterprise name:

- Make it easy to spell and say
- Avoid using confusing initials or acronyms
- Make sure it matches your mission and target market
- Try using a word or phrase that shows what you believe in or what makes your brand special

Take some time to brainstorm with your classmates or teacher and come up with some different name ideas. When you're ready, type your chosen name into the Company Name field and hit 'submit'.

Good luck and have fun!

Company Name

Previous Page

SUBMIT

Next Page

CREARE UNA VSE

In questa sezione viene presentato il processo di creazione di un'impresa sociale virtuale dall'inizio alla fine. A partire dalla creazione dell'account fino alla generazione di un report in formato pdf, gli studenti possono lavorare insieme per costruire un'impresa sociale virtuale unica.



Registrazione

Per creare un nuovo account, cliccare sul pulsante "Registrati" in alto a destra del sito per accedere alla pagina di registrazione. Proseguire compilando il modulo con le proprie credenziali e leggere i Termini e condizioni e l'Informativa sulla privacy. Gli insegnanti devono selezionare la casella di controllo e inserire il codice "TeacherInitiation2023". Quindi, fare clic su Iscriviti e verificare il proprio indirizzo e-mail per ottenere l'accesso.

Login

Per effettuare il login, fare clic sul pulsante Login in alto a destra del sito. Apparirà un popup in cui inserire le proprie credenziali. Infine, fare clic sul pulsante di accesso.

Creare una VSE (solo per docenti)

Una volta creato un account utilizzando il codice ricevuto, seguire i seguenti passaggi:

1. Accedere alla pagina dell'Impresa sociale virtuale attraverso la barra di navigazione, andando su "Comunità" -> "Imprese sociali virtuali".
2. Cliccare su "Crea un'impresa sociale virtuale". Si aprirà una procedura in più fasi.

3. Inserire il nome e la descrizione della VSE. Fare clic su Avanti. (Questi dati possono essere un punto di riferimento)
4. selezionare "Questo è un VSE pubblico" e fare clic su Avanti. Nel passaggio "Foto" e "Immagine di copertina", fare clic su Avanti.
5. invitare gli studenti a unirsi al VSE appena creato.

Invitare gli studenti in una VSE

È possibile invitare gli studenti che sono membri di questo sito web. È possibile farlo durante la creazione di un'Impresa sociale virtuale o in un secondo momento, seguendo i passaggi seguenti:

1. Accedere alla propria Impresa sociale virtuale attraverso la barra di navigazione, andando su "Comunità" -> "Imprese sociali virtuali".
2. Cliccare su "Le mie VSE" e inserire la VSE che crea.
3. Cliccare su "Invia inviti" per aggiungere gli studenti alla VSE.

Indicare uno studente come leader all'interno della VSE (solo per docenti)

È possibile indicare uno studente come leader di una VSE una volta che ne è entrato a far parte. Il leader della VSE avrà accesso a pagine aggiuntive che consentono la configurazione e la gestione. A tale scopo, seguire i passaggi indicati di seguito:

1. Accedere all' Impresa sociale virtuale attraverso la barra di navigazione, andando su "Comunità" -> "Imprese sociali virtuali".
2. Cliccare su "Le mie VSE" e inserire la VSE creata.
3. Cliccare su "Gestione" e poi su "Membri".
4. Promuovere lo studente dal ruolo di membro ad amministratore.

Accedere allo strumento VSE

Un insegnante o uno studente che è diventato leader di un VSE, ha accesso allo strumento VSE. È possibile accedere allo strumento VSE solo attraverso la scheda "Gestione" di un VSE. Per accedere allo strumento VSE, procedere come segue:

1. Accedere alla propria Impresa sociale virtuale attraverso la barra di

navigazione, andando su "Comunità" -> "Imprese sociali virtuali".

2. Cliccare su "Le mie VSE" e inserire la VSE creata.
3. Cliccate su "Gestione" e poi su "Configurazione VSE". Immettere l'alias e procedere.

Generare un PDF report

Tutti sono in grado di generare un rapporto PDF che include le informazioni fornite dagli studenti durante l'utilizzo dello strumento VSE. Il rapporto PDF aiuterà gli insegnanti a fornire un feedback agli studenti sull'efficacia del loro VSE. Inoltre, sarà utile a terzi per familiarizzare con il VSE, accelerando lo scambio di idee e informazioni. Per generare un rapporto in formato PDF, seguire la procedura seguente:

1. Accedere a un'impresa sociale virtuale attraverso la barra di navigazione, andando su "Community" -> "Imprese sociali virtuali".
2. Cliccare sulla VSE di interesse.
3. Nella scheda "Profilo VSE" cliccare sul pulsante per generare il rapporto PDF.

MINI GAMES

Questo capitolo del manuale per insegnanti introduce ai mini giochi, un utile insieme di esercizi pratici da giocare in uno scenario gamificato. I mini giochi sono descritti in modo dettagliato, in modo che si possa scegliere quelli che meglio si adattano ad ogni stile di insegnamento/apprendimento.



I mini-giochi offrono agli studenti un ambiente che imita gli scenari della vita reale. Questi giochi consentono agli studenti di applicare le conoscenze teoriche e di esercitarsi a prendere decisioni in un ambiente sicuro e controllato. Sono particolarmente utili per la formazione di competenze in campi come l'imprenditorialità e gli affari.

I minigiochi sono uno strumento complementare efficace per l'apprendimento online. Offrono una serie di vantaggi e servono a vari scopi, rendendoli un'aggiunta preziosa alla piattaforma educativa di INITIATION.

I minigiochi sono allineati con gli obiettivi di apprendimento e garantiscono il completamento del progetto didattico complessivo. Infine, i minigiochi aumentano la motivazione, l'impegno e la ritenzione delle conoscenze da parte degli studenti, rendendo l'esperienza di apprendimento più piacevole ed efficace.

In totale sono stati sviluppati sei minigiochi. Tutti possono essere trovati qui:

<http://elearning.initiation-project.eu/mini-games/>