

Manuale delle Migliori Buone Pratiche



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Erasmus+ progetto no. 2019-1-FI01-KA203-060718

Indice

Il progetto.....	2
Contesto di riferimento del manuale	4
BP 1 – We Are Peers (WAP)	5
BP 2 – Hnakkapon.....	6
BP3 – Eduten Ltd.....	7
BP 4 - Creative Problem Solving con i mattoncini Lego® per l'IFP.....	9
BP 5 – Metodo “Re-”UJET	11
BP 6 – Campi di innovazione JA Challenge Turku	13
BP 7 – Schola Nova	14
Riferimenti	15

*CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma “Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore”. Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718.
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.*

Il progetto

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore".

CONTESTO

L'efficacia dell'istruzione e della formazione sono le basi necessarie per sostenere la crescita economica e l'occupazione. Inoltre, la natura dei posti di lavoro sta cambiando notevolmente, sotto la spinta dell'utilizzo della tecnologia digitale, richiedendo che le abilità e le attitudini dei lavoratori siano imprenditoriali, di gestione di informazioni complesse, di pensiero autonomo e creativo, di utilizzo di risorse, comprese quelle digitali, in modo intelligente, di comunicazione efficace e di resilienza. Il sistema dell'Istruzione Superiore in Europa si trova ad affrontare tali sfide. La forza lavoro qualificata dell'Europa non soddisfa a pieno le competenze di cui l'Europa ha bisogno. Vi è una certa discrepanza, in quanto molti laureati sono manchevoli di buone competenze di base, mentre le posizioni altamente qualificate stanno registrando varie carenze di disponibilità. Il divario nell'innovazione tra gli istituti di istruzione superiore e la propria comunità sta crescendo. Infine, la cooperazione con le scuole, i fornitori di servizi professionali e l'apprendimento degli adulti rimane spesso limitata.

RAGIONI ALLA BASE DEL PROGETTO

Gli elementi su cui si basa il progetto sono:

- Sviluppare, testare, adattare ed implementare delle pratiche innovative, degli approcci creativi e di cambiamento per il sistema educativo grazie a delle metodologie di successo quali quella del "Creative Problem Solving", del "Design Thinking" e del "Human-Centered Design", al fine di creare un nuovo sistema orientato all'apprendimento all'imprenditorialità: i partner di progetto sono consci della mancanza di un sistema efficace per il trasferimento di conoscenza che fornisca agli studenti le competenze necessarie per un auto-impiego, per il lancio di una start-up o per una occupazione moderna
- Un migliore design dei prodotti, servizi e di valore sono oggi essenziali per tutte le imprese di successo

Il PROGETTO riguarda:

- la costruzione di una piattaforma MOOC (acronimo di Massive Online Open Course - corso online aperti su larga scala) integrata con la tecnica della gamification (utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti non ludici) per un corso gratuito per chiunque fosse interessato a scoprire delle promettenti ed emergenti opportunità derivanti da un approccio creativo;
- la fornitura di alcune GUIDE su delle metodologie efficaci;
- produrre alcuni RESOCONTI sui reali bisogni in termini di innovazione nel mercato e su casi di successo imprenditoriali Europei.

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718.
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.

RISULTATI/PRODOTTI

Il progetto intende:

- Esplorare e scoprire delle BUONE PRACTICHE Europee sul tema dell'innovazione in impresa derivante dall'implementazione della creatività e del Design Thinking;
- Produrre un RAPPORTO INVESTIGATIVO a partire dall'analisi dei bisogni emergenti di un GRUPPO DI RIFERIMENTO attraverso delle INTERVISTE a soggetti provenienti da diversi ambiti (università, impresa e PMI, studenti, formazione professionale) con l'obiettivo di far emergere di cosa si abbisogna, in termini educativi, per la crescita di studenti, docenti, potenziali imprenditori, formatori ed imprenditori già attivi sul mercato
- Promuovere lo sviluppo, il test e l'implementazione di PRACTICHE E METODOLOGIE INNOVATIVE grazie a DIVERSE GUIDE e ad una piattaforma MOOC di apprendimento online con riguardo alle seguenti metodologie: Creative Problem Solving, Design Thinking, Human-Centered Design oltre a dei moduli settoriali relativi a promettenti opportunità imprenditoriali, ad es. Patrimonio Culturale Europeo, Imprenditoria Sociale, Sviluppo "Glocal" e FabLab
- Stimolare un cambiamento nell'ecosistema educativo grazie all'utilizzo di METODOLOGIE ed APPROCCI innovativi e di cambiamento
- Trasferire la conoscenza su queste METODOLOGIE attraverso una serie di GUIDE (in formato digitale e pubblicate sulla piattaforma ISSUU)
- Esplorare le sfide e le opportunità con un RAPPORTO DETTAGLIATO DI CASI esemplari e di successo in Europa
- Creare un SITO WEB integrato con Blog, Wiki e Social Network volto a contenere un DATABASE DI MATERIALI TRADOTTI in tutte le lingue del partenariato e promuoverne il loro utilizzo estensivo su larga scala
- Disseminare I risultati del progetto in Europa grazie a delle "RISORSE DIDATTICHE APERTE" (OER) rese disponibili attraverso delle licenze aperte
- Organizzare degli EVENTI MOLTIPLICATORI coinvolgendo molti soggetti interessati ed al fine di diffondere e valorizzare i risultati di progetto.
- Creare un nuovo profilo professionale per lo staff coinvolto nel progetto e denominato "Esperto Europeo di CREATIVE AND DESIGN THINKING".

IMPATTO ATTESO

Il partenariato mette insieme diversi partner da Paesi differenti insieme alla loro rete di contatti, sia accademica che provata, con il potere sinergico di essere in grado di raggiungere un'audience molto vasta e differenziata.

La doppia strada seguita dal progetto riguarda:

- Trasferimento di metodologie ed approcci innovativi/di cambiamento a:
 - Studenti Attuali: per arricchire ed aggiornare la propria conoscenza con argomenti interessanti e complementari al proprio percorso di studio
 - Studenti Futuri: per attrarre gli studenti verso la formazione accademica grazie all'accesso gratuito a materiale innovativo in un ambiente di apprendimento leggero e stimolante

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ - Azione Chiave 2 - Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718.
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.

- Ex-Studenti: per aggiornare la conoscenza con delle prospettive nuove e derivanti da casi reali oltre alla scoperta di come utilizzare nuove metodologie per creare imprese di successo
- Nuovi e vecchi imprenditori, acceleratori ed incubatori d'impresa oltre tutto il settore delle PMI: interessati alle nuove prospettive ed approcci utili per garantire la sopravvivenza e lo spirito di adattamento imprenditoriale
- Riconoscere e validare la conoscenza acquisita dallo staff e creare un nuovo profilo professionale di “Esperto Europeo di CREATIVE AND DESIGN THINKING”.

PARTNER

- UNIVERSITÀ DI TURKU, Finlandia
- EURO-NET - Italia
- SUCCUBUS INTERNATIONAL, Francia
- ART SQUARE LAB, Lussemburgo
- MIDSTOD SIMENNTUNAR A SUDURNESJUM, Islanda

Contesto di riferimento del manuale

Questo manuale contiene il risultato della ricerca delle Buone Pratiche portato avanti dal partenariato.

La ricerca delle buone pratiche ha riguardato casi di successo in termini di innovazione e apprendimento in Europa.

È composto dalla raccolta delle Migliori Buone Pratiche (BP), selezionate dai partner, provenienti da diversi Paesi Europei ed incentrate sul tema dell'innovazione in impresa derivante dall'utilizzo della creatività.

I **CRITERI** utilizzati per selezionare le Migliori Buone Pratiche sono:

- Trasformazione (ad es. in termini di cambiamento dell'attuale sistema)
- Trasferibilità, ossia capacità di essere replicabile in altri contesti/Paesi
- Sostenibilità, ossia capace di durare nel tempo

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma “Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore”. Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718.
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.

BP 1 – We Are Peers (WAP)

Descrizione

We Are Peers (WAP) è il risultato di un progetto di ricerca sull'innovazione pedagogica lanciato da Dianne Lenne nel 2015 quando era ancora una studentessa presso la rinomata scuola di management francese EM Lyon. Ispirandosi alle **pratiche di design thinking** sviluppate dalla d.school di Stanford, ha avviato WAP per implementare delle metodologie e degli strumenti di apprendimento tra pari nelle organizzazioni.

Il primo approccio pilota presso EM Lyon ha avuto successo ed ha catalizzato l'attenzione di altri Grandi Scuole (le migliori istituzioni accademiche di Francia) ed altre università, che hanno adottato WAP (circa 50 in totale oggi) quale principale strumento per permettere la circolazione di conoscenza e permettere la crescita tra studenti ed anche tra i loro impiegati.

WAP ha beneficiato anche del supporto del Ministero dell'Istruzione Francese e dell'incubatore d'impresa LearnSpace, un centro per la Ricerca e Sviluppo di Parigi.

Attualmente, WAP segue il modello delle **Comunità di Pratica** (gruppi sociali aventi l'obiettivo di produrre conoscenza organizzata e di qualità, alla quale ogni membro ha libero accesso) con un approccio ICT. Visto che il crescente numero di utenti simultanei nei grandi eventi di apprendimento tra pari richiede un supporto tecnologico distribuito, grazie ad una piattaforma online si possono raccogliere ed organizzare i temi introdotti dai partecipanti che svolgono il ruolo di insegnanti o per gli studenti che possono scegliere i temi di loro interesse per argomento e/o in gruppo.

WAP implementa anche la **Flipped Classroom** (la classe capovolta) e i modelli dei campi **hackathon** (è un evento al quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori dell'informatica) e **dei bootcamps** (eventi di programmazione in cui si viene selezionati per l'assunzione o un avanzamento di carriera). Per esempio, si crea in gruppo un nuovo corso/materiale didattico.

Tale modello infrange le regole dell'educazione tradizionale e del trasferimento delle conoscenze in Francia, che finora si è presentato come istituzionalmente rigide e gerarchico.

Fonte dei materiali:

<https://www.wearepeers.com>



Area Geografica:

Francia

Cosa:

Eventi di apprendimento tra pari con relativa piattaforma

Implementazione:

Locale/Regionale/Nazionale e potenzialmente Internazionale

Motivazione del successo:

L'apprendimento tra parti permette la circolazione della conoscenza e la crescita delle comunità, facilitandone anche la implementazione (specialmente per quanto riguarda i concetti)

Link:

www.wearepeers.com/

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718. 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.

BP 2 – Hnakkapon

Descrizione

Hnakkapon è una competizione concettuale per gli studenti volta ad applicare le proprie capacità ed abilità per sviluppare ed implementare delle soluzioni efficaci per l'industria della pesca. La competizione è un **progetto collaborativo** tra l'Università di Reykjavik e la Federazione Islandese dei Pescatori e viene tenuta annualmente dal 2015. Hnakkapon viene organizzata seguendo il formato dell'hackathon, dura tre giorni, dal giovedì al sabato. Gli studenti lavorano in gruppo e presentano la loro idea dopo tre giorni intensivi nei quali ricevono assistenza da parte di esperti del settore.

Per partecipare non è richiesta alcuna competenza specifica, basta il **pensiero creativo** e un buono spirito di collaborazione. I partecipanti non necessitano di conoscenza specifica sul settore della pesca per partecipare. Il concorso è aperto a tutti gli studenti dell'Università di Reykjavik e i progetti variano di anno in anno. L'obiettivo di Hnakkapon è quello di presentare innumerevoli opportunità di innovazione e facilitare l'occupazione nell'industria della pesca islandese oltre a generare idee innovative per gli studenti dell'Università di Reykjavik. Hnakkapon svolge un importante ruolo per l'Università di Reykjavik con un invito agli studenti per la risoluzione di progetti realistici in collaborazione con la comunità imprenditoriale islandese. Il beneficio per gli studenti che ci partecipano è variegato. Gli studenti acquisiscono una preziosa esperienza risolvendo casi del mondo reale delle società operanti nel settore della pesca, ricevendo una formazione avanzata oltre all'incontro con esperti del settore. I vincitori della Hnakkapon rappresenteranno l'Università di Reykjavik alla Fiera della Pesca di Boston, dove seguiranno un programma organizzato in collaborazione con l'ambasciata degli Stati Uniti in Islanda. Tutto ciò presenta un'enorme opportunità di crescita per gli studenti e li aiuta ad ottenere un vantaggio competitivo nel mercato del lavoro.

Fonte dei materiali:

<https://www.nmi.is/is/frumkvodlar/namskeid-og-fraedsla/brautargengi>



Area Geografica:

Islanda

Cosa:

Hnakkapon è una competizione concettuale per gli studenti volta ad applicare le proprie capacità ed abilità per sviluppare ed implementare soluzioni efficaci per l'industria della pesca

Implementazione:

Nazionale

Motivazione del successo:

Più di 1,000 donne hanno completato il corso ed il 50 - 60% di queste hanno completato l'intero programma in cooperazione con una industria

Link:

<https://www.nmi.is/is/frumkvodlar/namskeid-og-fraedsla/brautargengi>

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del partenariato strategico per l'istruzione superiore. Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità in essa contenute.

BP3 – Eduten Ltd.

Descrizione

Più di 15 anni fa, un gruppo di giovani ricercatori dell'Università di Turku ha intrapreso un viaggio che li avrebbe portati a scoprire un modo migliore per insegnare ed apprendere. Sono stati osservati molti tentativi falliti di applicare diversi strumenti digitali all'istruzione. Innanzitutto, è stato scoperto che gli strumenti disponibili non hanno fornito un sostanziale aiuto per gli insegnanti nelle loro attività principali di fornire riscontri, verificare i test e validare gli esami. Senza un riscontro positivo costante, la motivazione degli studenti si rilevava bassa. Il gruppo di ricerca ha deciso di vedere se fosse in grado di progettare un modo per poter controllare i compiti e validare automaticamente test ed esami. Tutto ciò doveva essere fatto in modo da adattarsi ai flussi di lavoro degli insegnanti ed aiutare gli stessi ad avere più tempo a disposizione - tempo prezioso - per l'interazione con gli studenti. Molto rapidamente ci si è reso conto che l'unico modo è far sì che gli studenti desiderino svolgere i propri compiti e lavori di classe con l'utilizzo di mezzi digitali. Questo approccio potrebbe avere del potenziale per affrontare anche la sfida della motivazione degli studenti.

Il gruppo di ricerca si è concentrato sulla **scienza dell'apprendimento digitale, sul feedback**, su come una **motivazione** mantenuta renda l'apprendimento naturalmente autonomo, la **gamification** e la **neurologia della concentrazione**. Dopo aver acquisito le competenze informatiche, il team ha iniziato a creare dei software per questi nuovi modelli di apprendimento, per rispondere ai requisiti pedagogici del 21° secolo e aumentare la motivazione per gli studenti che desiderino accrescere la conoscenza. Era il 2005, quando l'e-learning era percepito solo in una visione futuristica. Dopo aver terminato la prima versione del loro software, è stato offerto ad alcune scuole primarie in Finlandia. È stato un successo enorme dal primo giorno. Ad insegnanti e studenti è piaciuto e molto rapidamente i ricercatori hanno scoperto di aver apportato un notevole miglioramento nei risultati di apprendimento. Il gruppo ha iniziato a lavorarci intensamente per migliorare il software in base al riscontro ricevuto dagli utenti. È stato offerto a sempre più scuole finlandesi e sono state condotte decine di studi di ricerca scientifica sul suo impatto. Ad oggi, il gruppo ha pubblicato più di 70 articoli di ricerca e nel tempo ha raccolto anche un notevole interesse da parte della comunità scientifica pedagogica internazionale.



Area Geografica:

Finlandia

Cosa:

Eduten è un'azienda informatica finlandese che aiuta gli studenti a raggiungere il proprio potenziale accademico

Implementazione:

Internazionale

Motivazione del successo:

Basato sulla ricerca, l'apprendimento digitale, la gamification, l'apprendimento collaborativo

Links:

www.eduten.com

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ - Azione Chiave 2 - Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718. 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.

Il gruppo è diventato sempre più consapevole delle piene implicazioni e delle potenzialità di tale sistema nel momento in cui hanno visitato l'India per presentare alcuni dei loro risultati di ricerca. Una mattina, mentre si recavano in una delle scuole del villaggio, videro un ragazzo indiano di 10 anni che lavorava in una risaia. Pensarono tra loro: "Quel povero ragazzo non può andare a scuola perché ha bisogno di lavorare per sfamare la sua famiglia". Il gruppo ha quindi manifestato la volontà di aiutare tutti i bambini del pianeta ad avere delle opportunità di imparare e migliorare.

Eduten è una società nata come spin-off dell'Università di Turku. L'Università rimane responsabile della pedagogia, della ricerca e dei contenuti, mentre Eduten gestisce la piattaforma cloud, fornisce dei servizi e ne gestisce il business. È scientificamente dimostrato l'aumento di motivazione, di risultati e di voti tramite questo strumento che è, nel frattempo, diventato lo strumento di apprendimento digitale più utilizzato in Finlandia. Eduten Playground include una biblioteca di oltre 15.000 esercizi di matematica per la fascia dai 6 ai 15 anni. Gli esercizi sono stati progettati in collaborazione con centinaia di insegnanti finlandesi e sono facili da usare con qualsiasi competenza e conoscenza.

Eduten Playground offre approfondimenti in tempo reale per genitori, insegnanti e dirigenti scolastici. Gli insegnanti possono seguire, senza sforzo, i progressi degli studenti ed individuarne le aree forti e quelle deboli. In questo modo, gli insegnanti possono utilizzare meglio il loro tempo a disposizione con gli studenti. I dirigenti scolastici hanno una visibilità ampia e dettagliata delle prestazioni dell'insegnante o della scuola, in base ai risultati di apprendimento degli studenti anziché solo sulle attività svolte dagli studenti o dagli insegnanti. Queste informazioni consentono di prendere decisioni basate sui dati e reagire più rapidamente alle modifiche necessarie.

Le funzionalità di Eduten Playground sono progettate per adattarsi ai flussi di lavoro già in essere da parte degli insegnanti. Il supporto agli insegnanti deriva da analisi approfondite dell'apprendimento, differenziazione, gamification efficace, supporto alla pianificazione della lezione e facile personalizzazione del curriculum. L'adattabilità della piattaforma di Eduten Playground nelle varie classi offre agli insegnanti i seguenti vantaggi:

1. Spendere minor tempo per scartoffie e valutazioni

Gli esercizi di Eduten Playground vengono valutati automaticamente. Invece di infinite verifiche, l'insegnante può dedicare più tempo a fornire una guida personale ai propri studenti.

2. Tracciamento facile e potente dei progressi e delle sfide degli studenti

Le analisi sull'apprendimento fornite dalla piattaforma di Eduten Playground forniscono degli approfondimenti in tempo reale sull'apprendimento da parte degli studenti. Gli insegnanti possono visualizzare i progressi dei singoli studenti o verificare le prestazioni dell'intero gruppo. L'analisi automatica delle segnalazioni dalla piattaforma di Eduten Playground consente agli insegnanti di concentrarsi maggiormente sugli studenti e sugli argomenti di cui hanno più bisogno di aiuto.

3. Differenziazione senza sforzo

Eduten Playground semplifica la personalizzazione degli esercizi attraverso diversi livelli di abilità.

4. Migliori risultati e voti di apprendimento

Da tutto questo è nata Eduten Ltd. Eduten Playground offre agli studenti di tutto il mondo la possibilità di raggiungere il loro potenziale accademico attraverso un **percorso di apprendimento digitale scalabile e motivazionale**. Insieme all'Università di Turku, Eduten fornisce Eduten Playground ad oltre 50.000 studenti nelle scuole finlandesi. Finora, Eduten Playground è stato utilizzato in 33 paesi in tutto il mondo. I paesi che attualmente utilizzano Eduten includono: India, Tailandia, Emirati Arabi Uniti, Qatar, Vietnam, Argentina e Messico, Malesia, Nepal, Romania, Kazakistan, Lituania, Hong Kong, Svezia, Regno Unito e Australia.

Fonte dei materiali:

<https://www.eduten.com/>

<https://gointernational.fi/edutech/eduten-playground-nepal/>

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ - Azione Chiave 2 - Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718.

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.

BP 4 - Creative Problem Solving con i mattoncini Lego® per l'IFP

Descrizione

Nell'ambito del progetto Erasmus+ denominato “[InnovatiVET](#)”, il partner italiano EURO-NET ha portato avanti un esperimento pilota sull'utilizzo della metodologia del Creative Problem Solving per l'Istruzione e la Formazione Professionale (IFP). Grazie al coinvolgimento di un centro di formazione locale (StudioDomino), è stato possibile rilevare un bisogno emergente di fornire una guida professionale più efficace per gli studenti che frequentano attività di formazione professionale.

Lo scopo dell'esperimento era quello di fornire un supporto agli studenti nell'uscire dalla propria zona di comfort per avere un maggiore **consapevolezza del proprio percorso di carriera**.

In effetti, il dr. Raffaele Pesarini (manager di Studio Domino), ha constatato che la maggior parte degli studenti – sia in contesti IFP che post-universitari – non hanno ancora una chiara idea della loro possibile futura occupazione e del percorso di carriera da intraprendere. La metodologia sperimentale è stata basata su alcuni principi già in uso per la metodologia denominata **LEGO® Serious Play®**. LEGO® Serious Play® è una metodologia di facilitazione sviluppata dal The Lego Group. Il suo obiettivo è quello di migliorare il pensiero creativo e comunicativo. I partecipanti sono invogliati a costruire un modello tridimensionale fatto da mattoncini Lego e rappresentante le proprie idee per il tramite di un percorso narrativo ed esplicativo dei modelli costruiti. Da ciò deriva il nome "serious play" (gioco serio – in contraddizione con quello proprio dei bambini).

La metodologia sperimentata in questo caso si allontana dall'idea originale del LEGO® Serious Play® poiché è mirata ad un differente obiettivo (percorso di carriera anziché contesti aziendali e di sviluppo di prodotti). L'obiettivo dell'esperimento pilota era quello di creare una visione più chiara e **consapevole** sul possibile percorso professionale di ciascun partecipante grazie ad un approccio integrato che include interazione, sinergie e possibile futura cooperazione tra pari.

L'esperimento si è sostanziato in diverse fasi:

- Breve presentazione della metodologia e dei suoi principi

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma “Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore”. Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718.

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.

Area Geografica:

Italia

Cosa:

Un esperimento pilota sulla metodologia del Creative Problem Solving con l'ausilio dei mattoncini Lego® nell'ambito della Istruzione e la Formazione Professionale

Implementazione:

Locale

Motivazione del successo:

Esperimento Pilota volto alla guida ed al supporto nell'orientamento di carriera

Links:

<https://www.innovativet.eu/toolkits/>

- Primi esercizi di costruzione dei modelli base
- Condivisione dei risultati
- Utilizzo delle metafore per costruire dei modelli tridimensionali di mattoncini Lego
- Utilizzo dei modelli in un percorso narrativo
- Utilizzo dei modelli per identificare una sfida (il percorso di carriera)
- Esperimento finale di visione condivisa
- Condivisione di impressioni e sensazioni

Il workshop ha avuto una durata di circa due ore ed era riservato esclusivamente ai partecipanti – nessuna persona esterna era ammessa. I partecipanti sono stati incoraggiati a presentare i propri modelli costruiti con i mattoncini Lego. Grazie a questo approccio e sotto la guida di un facilitatore, ne è scaturita una intensa discussione durante la presentazione dei risultati da parte di tutti i partecipanti. Le impressioni ricevute dai partecipanti sono state ampiamente entusiaste.

Di seguito alcuni commenti da parte di alcuni partecipanti:

- All'inizio non riuscivo a comprendere l'obiettivo di questo esperimento e come fosse possibile raggiungere qualche risultato giocando come dei bambini ma poi, alla fine, ho realizzato quanto sia potente questo strumento che mi ha permesso di avere una più chiara visione sul mio futuro
- Sembrava un gioco ma è veramente coinvolgente e la pressione del tempo ha permesso una maggiore efficacia nel costruire dei modelli che avessero un senso ed un'utilità notevole
- Lo adoro! Non riesco ancora a capacitarmi come in così poco tempo abbia avuto la possibilità di aumentare la mia consapevolezza sul mio percorso di carriera e mi sono anche divertita.

Fonte dei materiali:

<https://www.innovativet.eu/toolkits>

BP 5 – Metodo “Re-”UJET

Descrizione

UJET è una società europea di sviluppo e design industriale. UJET si concentra sulla progettazione integrata di hardware e software per delle piattaforme di mobilità elettrica intelligenti e innovative. Il suo approccio indipendente nel mondo automobilistico gli ha permesso di vincere diversi premi. In effetti, l'industria automobilistica è nota per essere rigida, tradizionale e piena di limitazioni e gerarchia. Di conseguenza, è molto costoso costruire nuove piattaforme e molte aziende trovano troppo costoso e difficoltoso innovare.

In questo contesto, nel 2013, un gruppo di scienziati e uomini d'affari ha deciso di rivoluzionare il mondo automobilistico. L'idea principale era quella di sfidare la tradizione con un alto livello di libertà e con delle tecnologie pionieristiche e progressive:

- Consapevole che in futuro si avrà un numero enorme di nuovi scenari, UJET ha voluto creare un nuovo tipo di veicoli leggeri, che è possibile personalizzare a secondo le varie esigenze
- In questa visione non si sapeva esattamente quale idea avrebbero sviluppato: c'erano diverse idee, persino gli oggetti volanti
- Il progetto ha beneficiato di una squadra diversificata con varie competenze scientifiche, ingegneria classica meccanica, ingegneria elettrica e IoT
- Inizialmente sono stati tracciati diversi scenari utente, sono stati raccolti dei dati quantitativi e qualitativi che si basano su varie caratteristiche essenziali: ad esempio, il veicolo potrebbe essere pieghevole, la batteria deve essere trasportabile ed utilizzabile per altre applicazioni e per altri prodotti
- L'idea che è stata scelta (su 2-ruote) rappresentava un buon compromesso tra risorse, possibilità e tempistica per andare sul mercato
- Al centro della ideazione c'era il concetto di “RE-“ inventare/definire / sviluppare. È stato dichiarato che *"Siamo fermamente convinti che solo lo sviluppo e la re-invenzione di cose ordinarie con nuove idee è in grado di creare valori assolutamente nuovi e quindi offrire maggiore libertà"*.

Un buon esempio di questa mentalità messa in pratica è la batteria dello scooter. Per un dispositivo elettrico ci sono due opzioni: collegare il dispositivo alla fonte di energia (come per una lampada) o rendere mobile la fonte di energia (come per un telefono cellulare). Considerando un utente-tipo e le sue esigenze, si è deciso per rendere mobile la batteria e trasportabile (ad esempio per un utente che vive in un

Area Geografica:

Lussemburgo

Cosa:

Metodo innovativo UJET

Implementazione:

Nazionale

Motivazione del

successo:

Sviluppo industriale, sperimentazione pilota, ambienti di facilitazione per l'innovazione ed incentivazione dell'ideazione

Links:

<https://ujet.com/portfolio/>

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718. 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.

appartamento). È stata una sfida, considerando che la batteria pesa più di 20 kg. Con una mentalità aperta ci si è posti la domanda: "Che cos'è rende trasportabile qualcosa che pesa circa 20 kg? Un trolley, una valigia con le ruote!". Ciò ha dato l'ispirazione per creare una batteria trasportabile e che funga anche da sedile.

- Numerosi concetti (40-50) e prototipi sono stati realizzati e testati, con numerose iterazioni difficile da gestire ma che sono state considerate come "un male necessario"
- Lo scooter è stato dotato di numerosi sensori che consentono di raccogliere dati per un miglioramento continuo; i dati provengono anche dai sistemi di info-tainment. L'innovazione e la creatività sono nel DNA di UJET: "Abbiamo una struttura sperimentale e pilota snella e flessibile".

I dipendenti sono invitati a sviluppare l'abitudine di mettere in discussione tutto: il numero di ruote su un veicolo, la necessità di un telaio e la posizione del motore ... Questo tipo di "pensiero critico" è molto profondo in questa cultura aziendale ed è applicato per ogni componente e funzionalità ma anche per i processi. Di conseguenza, il responsabile dell'innovazione principale ha dovuto confrontare diversi modi per innovare in tutto il mondo e ha ridefinito il brainstorming di UJET. Ad esempio, i dipendenti possono condividere le loro idee su uno speciale canale online in cui verranno conservate, sviluppate o archiviate per un'altra volta. Pertanto, ovunque venga l'idea, il dipendente può sempre accedere a questo canale e salvarlo. Inoltre, il canale è, di per sé, un processo per promuovere la creatività, poiché invitando il dipendente a scrivere l'idea, questa diventa più concreta e può servire come ispirazione per un'altra. Non esiste alcun "laboratorio creativo" nei locali di UJET, per loro "l'innovazione potrebbe avvenire ovunque".

Fonte dei materiali:

Sito web <https://www.ujet.com/> - ci sono interviste ai fondatori ed al capo del dipartimento digitale in UJET.

BP 6 – Campi di innovazione JA Challenge Turku

Descrizione

I campi di innovazione di JA Challenge Turku si basano sul concetto “Junior Achievement Challenge” sviluppato da JA Finland. L'obiettivo principale portato avanti da JA Finland (<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>) è quello di promuovere un atteggiamento imprenditoriale e uno stile di vita attivo tra i giovani finlandesi, aumentando la loro conoscenza dell'imprenditorialità, fornendo delle esperienze imprenditoriali, migliorando le capacità necessarie per la vita lavorativa e quelle di gestione finanziaria.

JA Challenge - il campo di innovazione di Turku - è alla continua ricerca di soluzioni creative per delle sfide interessanti da svolgersi nell'arco delle 24 ore. Partecipando al JA Challenge Turku, gli studenti di diverse discipline, provenienti da diversi istituti regionali di istruzione superiore, acquisiscono delle esperienze lavorando in team multidisciplinari ed utilizzando le proprie competenze nel processo di innovazione creativa. JA Challenge Turku è organizzata dall'Università di Turku, dalla Città di Turku, da JA Finland e da Microsoft. JA Challenge Turku Green è organizzata dall'Università di Scienze Applicate di Turku. Il JA Challenge Turku Innovation Camp si svolge dal 2013.

Le sfide sono organizzate in collaborazione con Boost Turku, l'Università di scienze applicate di Turku, l'Università di Turku, la Åbo Akademi, l'Università di scienze applicate di Novia, l'Università di scienze applicate di Humak, Study in Turku, l'Istituto professionale di Turku e diverse aziende, a seconda del tipo di sfida. Finora, le sfide sono state originate da tre società: SATEL Oy, CTRL Reality Ltd., CinemaHouse Oy e Microsoft. I temi della sfida variano a seconda delle esigenze attuali: identificazione delle aree di applicazione di Internet industriale per la soluzione di connettività, idee di VR / AR, innovazione e responsabilità sociale, cambiamenti climatici, poli dell'economia circolare, economia circolare dei tessuti.

Gli studenti che partecipano alla Sfida ottengono 1 punto ECTS (Sistema europeo di trasferimento e accumulazione dei crediti (ECTS)). Durante questi campi, tutti i partecipanti, incluse le città, le aziende e gli studenti hanno appreso molto circa i nuovi metodi di lavoro che portano all'ideazione innovativa.

Fonte dei materiali:

<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>

<https://www.facebook.com/challengeturku/>



Area Geografica:

Finlandia

Cosa:

I campi di innovazione JA Challenge Turku sono alla ricerca di soluzioni creative per alcune sfide interessanti da svolgersi nell'arco di 24 ore

Implementazione:

Regionale

Motivazione del

successo:

Coinvolgimento della Città, delle aziende e dell'università, multidisciplinarietà

Links:

<https://www.facebook.com/challengeturku/>

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma “Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore”. Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718. 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.

BP 7 – Schola Nova

Descrizione

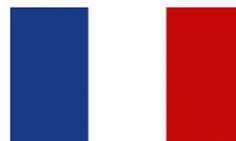
Schola Nova, fondata nel 2014 ed etichettata, dal governo francese, come impresa sociale e solidale (ESS), si rivolge a un'istruzione gratuita, connessa a quella accademica con curriculum diversi in due rami, informatica e tecnologie digitali: Schola Nova Digital. e business, management e marketing, Schola Nova Gestion.

L'obiettivo principale di Schola Nova è "mettere l'essere umano, il collettivo, la speranza, l'impegno e il risultato concreto al centro della nostra scuola" e, attraverso questo, fornire agli studenti dei mezzi concreti per perseguire i propri obiettivi professionali. Tutti i curricula sono pervasi da un forte accento al **tocco umano** insieme allo sviluppo di **competenze trasversali** nel quadro di un **approccio di pensiero sistemico**. Schola Nova offre un **supporto personalizzato** ai suoi studenti, nonché la possibilità di lavorare ampiamente **in gruppo** e di realizzare le proprie esperienze di apprendimento.

I partenariati con le organizzazioni consentono agli studenti di iniziare a lavorare mentre sono ancora a scuola. I datori di lavoro sono chiamati a partecipare attivamente alla **co-creazione dei curricula** ed alla valutazione degli studenti. Prospettive professionali concrete vengono offerte agli studenti e ciò contribuisce sicuramente ad aumentare il loro livello di motivazione e autostima. Inoltre, l'integrazione precoce in un'organizzazione consente agli studenti di ricevere uno stipendio mensile di base in funzione dei loro compiti e dell'età. È evidente che Schola Nova ha anche creato un **ambiente di apprendimento** aperto agli educatori (Schola Nova Lab) dove questi possono essere formati su pedagogia innovativa, scambiare le esperienze e co-creare nuove metodologie. Spesso questo è il luogo in cui le pratiche relative all'**apprendimento esperienziale, all'intelligenza collettiva, alla facilitazione, all'apprendimento misto, all'intelligenza emotiva, al pensiero sistemico, alle abilità trasversali...** vengono condivise, discusse e perfezionate prima di essere implementate nei corsi.

Fonte dei materiali:

<http://www.scholanova.fr>



Area Geografica:

France

Cosa:

Work-link higher education institute that pursues social development in partnership with business organisations

Implementazione:

Local / Regional (potentially National and International provided that the right partnerships are set up)

Motivazione del successo:

Work-linked learning experience with high human touch and following a systemic approach

Links:

www.scholanova.fr

CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ – Azione Chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718. 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.

Riferimenti



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Questo progetto è finanziato con il supporto 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



Il "Manuale delle Migliori Buone Pratiche" sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ [CDTMOOC](#) è sottoposto a licenza [Creative Commons: Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Progetto Erasmus+ n. 2019-1-FI01-KA203-060718



contatti

www.cdtmooc.eu

Publicato da: partenariato CDTMOOC
Pubblicazione libera, **Aprile 2020**

*CDTMOOC è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma "Erasmus+ - Azione Chiave 2 - Partenariati Strategici per l'Istruzione Superiore". Progetto n. 2019-1-FI01-KA203-060718.
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.*