



METODOLOGIA E GUIDA DELL'APPRENDIMENTO DEGLI ADULTI

CON PARTICOLARE ATTENZIONE ALLA FORMAZIONE DEGLI IMPRENDITORI CREATIVI

CREATEUP

Promuovere l'imprenditorialità per i settori culturale e creativo

2021-1-FR01-KA220-000023638

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



Finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea. Tuttavia, la Commissione europea e l'Agenzia nazionale turca non possono essere ritenute responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni contenute.

Indice

RIEPILOGO	4
1. INTRODUZIONE	5
1.1 CONTESTO DEL PROGETTO	5
1.2 L'OBIETTIVO DI CREATEUP	5
1.3 PARTNER DEL PROGETTO	6
ALDA - Associazione Europea per la Democrazia Locale (Francia)	6
Paydaş Eđitim Kùltür Ve Sanat Derneđi (Turchia)	6
Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovenia)	7
Impact Hub Innovation (Repubblica Ceca)	7
LudusXR (Danimarca)	7
Impact Hub srl SB (Italy)	7
2. EDUCAZIONE IMPRENDITORIALE	8
2.1 DEFINIZIONE DELL'EDUCAZIONE E DELLE COMPETENZE IMPRENDITORIALI	8
2.2 FRAMEWORK ENTRECOMP	9
3. ANALISI DEI BISOGNI	10
3.1 QUESTIONARI	11
3.2 INTERVISTE TRAMITE FOCUS GROUP	13
4. METODOLOGIA DI APPRENDIMENTO PER ADULTI CON IL FOCUS SULL'EDUCAZIONE DEGLI IMPRENDITORI CREATIVI	15
4.1 INTRODUZIONE	15
4.2 APPRENDIMENTO MISTO	16
Apprendimento misto nell'istruzione degli adulti	17
Modelli di apprendimento misto	17
4.3 IL MODELLO MISTO DI CREATEUP	19
4.4 STRATEGIA DI VALUTAZIONE	21
5. METODOLOGIA DI CREATE UP	25
5.1 FRAMEWORK DELLE COMPETENZE DI CREATE UP	25
5.2 PANORAMICA E DURATA DEL CORSO	26
5.3 CORSO ONLINE GRATUITO DI CREATEUP	27
5.4 RUOLI DEGLI UTENTI	28
6. Moduli e Contenuto del Corso Online Gratuito di Create Up	32
6.1 Obiettivi di apprendimento dei moduli del Corso Online Gratuito	32
Modulo 1: Individuare Opportunità	32
Module 2: Alfabetizzazione finanziaria ed economica	39
Module 3: Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio	41

Modulo 4: Mobilizzare risorse	44
Modulo 5: Pianificazione & Gestione dei Progetti Creativi	48
BIBLIOGRAFIA	1

RIEPILOGO

Questa metodologia è in linea con gli obiettivi del progetto che mira a ridurre la disoccupazione nei settori culturale e creativo (SCC). Consente agli educatori di preparare gli adulti a un'efficace imprenditorialità creativa, li sostiene nei loro sforzi e promuove connessioni sostenibili con i datori di lavoro dei SCC.

Questa metodologia delinea un approccio completo all'apprendimento misto nella formazione degli adulti, sottolineando l'allineamento con la teoria dell'apprendimento degli adulti e la personalizzazione per le esigenze uniche dei settori culturale e creativo. Seguendo questa metodologia, gli educatori possono svolgere un ruolo fondamentale nel potenziare gli adulti per il successo nel mondo dinamico dell'imprenditoria creativa.

Inoltre, questa metodologia sarà determinante per lo sviluppo del corso di apprendimento online del progetto, fungendo da guida per garantire che il contenuto e la progettazione del corso si allineino perfettamente con i principi e le pratiche qui delineate, massimizzando così l'impatto e la rilevanza sia per gli educatori che per gli adulti creativi.

1. INTRODUZIONE

1.1 CONTESTO DEL PROGETTO

I settori culturali e creativi hanno un ruolo importante da svolgere nella continua transizione delle nostre società e sono al centro dell'economia creativa. Da quando la pandemia COVID-19 ha colpito l'Europa nella primavera del 2020, i SCC sono stati tra i comparti più colpiti. La crescente importanza dell'imprenditorialità nel settore artistico e culturale è strettamente legata all'emergere dei settori creativi. I posti di lavoro nei settori creativi sono attività economiche che coinvolgono la creatività culturale e/o l'innovazione. I settori creativi sono le attività che hanno origine dalla creatività, dalle competenze e dal talento individuali e sono protette dalla proprietà intellettuale; questi settori comprendono la pubblicità, l'architettura, l'arte e l'antiquariato, l'artigianato, la moda, il design, il cinema, le arti dello spettacolo, la musica, la televisione e la radio, il software per il tempo libero (videogiochi) e l'editoria.

L'obiettivo generale del progetto è ridurre il numero di disoccupati creativi e offrire strategie efficaci per lo sviluppo di abilità e competenze rilevanti e di alta qualità. I gruppi target principali sono i formatori che lavorano con gli adulti creativi e, successivamente, gli stessi adulti creativi. In 36 mesi, il progetto mira a responsabilizzare gli educatori su come preparare gli adulti a un'efficace imprenditorialità creativa nei SCC, su come sostenerli e su come collegarsi ai datori di lavoro dei SCC in modo sostenibile, fornendo loro i seguenti risultati:

- O1: Quadro delle competenze in materia di creatività per i settori culturali e creativi
- O2: Strumento di autovalutazione e raccomandazione per l'imprenditorialità creativa
- O3: Corso online gratuito

1.2 L'OBBIETTIVO DI CREATEUP

La partnership è stata istituita sulla base di una forte cooperazione da parte di organizzazioni provenienti da Francia, Italia, Repubblica Ceca, Slovenia, Danimarca e Turchia in modo intersettoriale con gli obiettivi specifici di:

- Promuovere le arti, la cultura e il pensiero creativo nell'educazione degli adulti e nell'apprendimento permanente.
- Favorire ecosistemi favorevoli ai settori culturali e creativi, promuovendo l'accesso ai finanziamenti, la capacità di innovazione, l'equa remunerazione di autori e creatori e la cooperazione intersettoriale.
- Promuovere le competenze necessarie ai settori culturali e creativi, comprese quelle digitali, imprenditoriali, tradizionali e specialistiche.
- Sperimentare un programma di tutoraggio innovativo per i datori di lavoro delle SCC su come creare e sostenere opportunità imprenditoriali di alta qualità con le loro risorse limitate.

- Avere a disposizione persone creative in Europa per rafforzare le loro competenze creative in una prospettiva di imprenditorialità, che ridimensioni e migliori il loro potenziale professionale e la loro crescita personale.

1.3 PARTNER DEL PROGETTO

Per raggiungere gli obiettivi del progetto, è stato accuratamente selezionato un consorzio composto da sei organizzazioni partner con diverse esperienze e background rilevanti per il progetto, provenienti da sei paesi: Francia, Italia, Repubblica Ceca, Danimarca, Turchia e Slovenia.

ALDA - Associazione Europea per la Democrazia Locale (Francia)

ALDA è un'associazione registrata in Francia dedicata alla promozione della buona governance e della partecipazione dei cittadini a livello locale nell'Unione Europea, nei Paesi confinanti e oltre. ALDA è un attore chiave nel campo della democrazia locale, della cittadinanza attiva e della cooperazione tra autorità locali e società civile in Europa, nei suoi dintorni e in tutto il mondo, agendo principalmente attraverso metodi partecipativi e cooperazione decentralizzata. Come elemento fondamentale, ALDA supporta i cittadini e i gruppi di cittadini nelle loro iniziative volte a migliorare il loro contesto locale, costruendo ponti con le autorità locali per rendere reale questo cambiamento. ALDA è stata fondata nel 1999 su iniziativa del Consiglio d'Europa per coordinare e sostenere la rete delle Agenzie per la Democrazia Locale (LDAs), ONG auto-sostenibili registrate localmente che agiscono come promotori di buona governance e autogoverno locale, con cui ALDA collabora in molte attività.

ALDA è un'organizzazione a base associativa che oggi conta più di 350 membri, tra cui autorità locali, associazioni di autorità locali e organizzazioni della società civile, provenienti da oltre 45 paesi nell'Europa allargata. ALDA è finanziata attraverso quote associative, nonché finanziamenti di progetto dalla Commissione Europea, dal Consiglio d'Europa e da altri donatori pubblici e privati.

Paydaş Eğitim Kültür Ve Sanat Derneği (Turchia)

PAYDAS è un'istituzione educativa senza scopo di lucro fondata dall'unione di educatori. I membri sono principalmente docenti di diversi tipi di organizzazioni nell'educazione sul campo. L'obiettivo principale è includere l'arte nell'educazione formale, non formale e informale. A tal proposito, le attività regolari dell'associazione includono l'organizzazione di sessioni di training che supportano lo sviluppo di attività educative di supporto per coach, educatori, facilitatori nell'educazione formale e non formale. Le attività coprono tre aree principali: educazione per lo sviluppo personale e professionale, innovazione e digitalizzazione. Anche gestire organizzazioni per coltivare un'educazione reciproca tra il personale docente e l'interazione educativa è uno degli obiettivi dell'associazione. Una delle nostre principali missioni è promuovere l'imprenditorialità e lo sviluppo personale. La nostra organizzazione si concentra anche sullo sviluppo di alcuni programmi di formazione innovativi, moduli e strumenti per supportare le risorse educative.

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovenia)

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Associazione per lo Sviluppo del Lavoro Volontario Novo mesto) è un'organizzazione non governativa ed umanitaria slovena, che opera nell'interesse pubblico nei settori dell'assistenza sociale, della gioventù e della cultura. La nostra missione è contribuire a una società più inclusiva e aperta per tutti. I nostri due principali programmi trattano quindi dell'inclusione dei gruppi socialmente esclusi e della stimolazione dello sviluppo delle ONG e del dialogo civile. Le nostre attività all'interno dei programmi sono svolte da lavoro esperto e volontario. Promuoviamo i valori della solidarietà, tolleranza, volontariato, vita attiva, ambiente pulito, consapevolezza civica e dialogo interculturale, partecipazione dei cittadini.

Impact Hub Innovation (Repubblica Ceca)

Impact Hub Innovation – Un luogo in cui puoi avere successo. Creiamo un ecosistema unico di opportunità. Condividiamo la nostra esperienza pluriennale, il know-how prezioso e i contatti verificati. Stiamo costruendo una piattaforma per chiunque aspiri a un cambiamento positivo, sostenibilità e beneficio sociale o ambientale. Possiamo fornirti informazioni sul business nella Repubblica Ceca e sui bisogni di vari gruppi di imprenditori. Inoltre, vediamo il dietro le quinte delle imprese sociali. Saremo felici di metterti in contatto con partecipanti interessanti o ex studenti dei nostri progetti di accelerazione o nominare il giusto relatore per la tua conferenza.

LudusXR (Danimarca)

LudusXR è una PMI con sede in Danimarca, dove ci specializziamo nello sviluppo di esperienze di realtà virtuale, giochi per computer e strumenti digitali per l'apprendimento, l'educazione e la formazione, in particolare nei progetti ERASMUS+ / EU. Prima di fondare LudusXR, negli ultimi 10 anni, abbiamo gestito un dipartimento IT presso il Centro Risorse per l'Integrazione, nel comune di Vejle, Danimarca. Qui abbiamo lavorato come coordinatori di progetto, partner, sviluppatori, raccolta fondi, vendite e marketing e in molti altri ruoli. In altre parole, siamo il pacchetto completo.

Impact Hub srl SB (Italy)

Impact Hub srl Società di Beneficio ha spazi di coworking nelle città di Milano, Torino e Firenze. Impact Hub Milano fa parte di una rete globale di spazi di coworking e incubatori dove investitori, mentori, aziende e startup hanno un forte interesse nella creazione di profitto e impatto positivo. Il nostro modello di business si basa su 5 categorie di attività:

- Attività di coworking, affitto di locali per eventi e gestione della comunità
- Attività di formazione per startup, Business Angels e mentori
- Servizi per investitori per due gruppi di business angel: Angels4Impact e Angels4Women
- Programmi di incubazione e accelerazione

2. EDUCAZIONE IMPRENDITORIALE

2.1 DEFINIZIONE DELL'EDUCAZIONE E DELLE COMPETENZE IMPRENDITORIALI

La qualità è una delle sei dimensioni dello Spazio europeo dell'istruzione, introdotta dalla Commissione europea per stabilire un approccio rafforzato che garantisca la realizzazione di un'Europa che mira a padroneggiare competenze trasversali come il pensiero critico, l'imprenditorialità, la creatività e l'impegno civico attraverso approcci transdisciplinari, incentrati su chi impara e basati sulle sfide. Secondo l'ufficio statistico della Commissione europea (Eurostat), la percentuale di lavoratori autonomi nel settore della cultura nell'UE-27 è più che doppia rispetto alla media osservata per l'intera economia. In Francia, ad esempio, la percentuale è del 3,5%, in Repubblica Ceca e in Italia del 3,6%, in Turchia del 2,4% e in Slovenia del 4,9% dell'occupazione totale.

Inoltre, le Nazioni Unite hanno fissato gli Obiettivi di sviluppo sostenibile per promuovere una crescita economica inclusiva e sostenibile, l'occupazione e il lavoro dignitoso per tutti. L'obiettivo 8.3 sottolinea la necessità di promuovere politiche orientate allo sviluppo che sostengano le attività produttive, la creazione di posti di lavoro dignitosi, l'imprenditorialità, la creatività e l'innovazione, e incoraggino la formalizzazione e la crescita delle micro, piccole e medie imprese, anche attraverso l'accesso ai servizi finanziari. Il settore dell'industria culturale e creativa è uno dei più dinamici d'Europa e comprende imprese altamente innovative che contribuiscono per circa il 2,6% al PIL dell'UE. Sebbene il loro contributo stia diventando sempre più visibile, la mancanza di una raccolta sistematica di dati sui settori creativi rende difficile coglierne il reale potenziale. In questo quadro, il Piano d'azione Imprenditorialità 2020 definisce una serie di azioni, nell'ambito di tre diversi pilastri d'azione:

1. Istruzione e formazione imprenditoriale
2. Un ambiente in cui gli imprenditori possano prosperare e crescere
3. Modelli di ruolo e sensibilizzazione di gruppi specifici

L'obiettivo principale della maggior parte dei sistemi di educazione all'imprenditorialità è quello di sviluppare le competenze imprenditoriali. Le competenze imprenditoriali sono definite come conoscenze, abilità e attitudini che influenzano la volontà e la capacità di svolgere il lavoro imprenditoriale di creazione di nuovo valore. Un impegno particolare del Piano d'azione è quello di facilitare l'imprenditorialità tra gli adulti creativi già presenti e residenti nell'UE, sulla base delle migliori pratiche degli Stati membri.

2.2 FRAMEWORK ENTRECOMP

Nel contesto del quadro di riferimento della Commissione Europea per l'imprenditorialità come competenza, essa è intesa come una competenza chiave trasversale applicabile da individui e gruppi, comprese le organizzazioni esistenti, in tutte le sfere della vita. È definita come segue:

"L'imprenditorialità è quando si agisce su opportunità e idee e le si trasforma in valore per gli altri. Il valore creato può essere finanziario, culturale o sociale" (EntreComp, EC, 2016).

La modalità concettuale EntreComp (CE, 2016) è costituita da due dimensioni principali (figura 1): a) le 3 aree di competenze che rispecchiano direttamente la definizione di imprenditorialità come capacità di trasformare le idee in azioni che generano valore per qualcun altro oltre a se stessi, e b) le 15 competenze che, insieme, costituiscono gli elementi costitutivi dell'imprenditorialità come competenza per tutti i cittadini. Ognuna di esse è accompagnata da un suggerimento o da un'esortazione a chi impara a mettere in pratica la competenza e da un descrittore che la suddivide nei suoi aspetti principali. "Idee e opportunità", "Risorse" e "In azione" sono le 3 categorie principali del modello concettuale e sono state etichettate per sottolineare la competenza imprenditoriale come la capacità di trasformare idee e opportunità in azione mobilitando risorse. Queste risorse possono essere personali (ovvero consapevolezza di sé e autoefficacia, motivazione e perseveranza), materiali (ad esempio, mezzi di produzione e risorse finanziarie) o non materiali (ad esempio, conoscenze, abilità e attitudini specifiche).

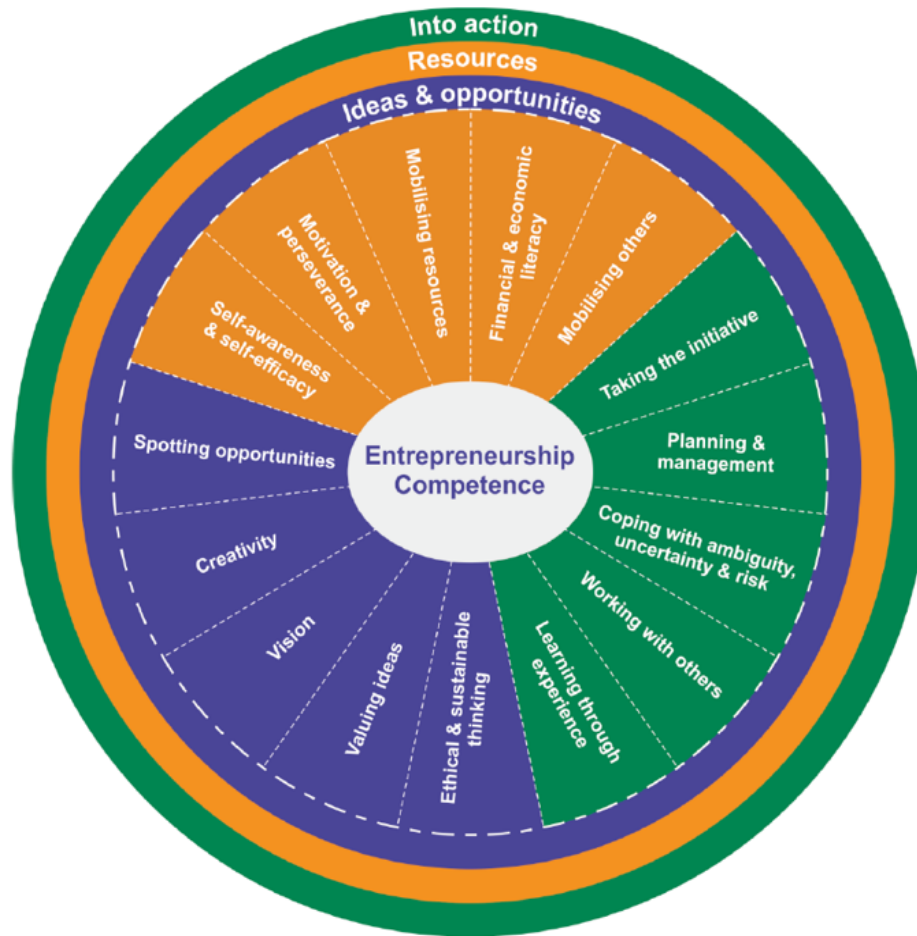


Immagine 1 – Competenze imprenditoriali secondo EntreComp (EC,2016)

3. ANALISI DEI BISOGNI

Gli adulti creativi possono aggiungere valore alla società del loro Paese d'adozione attraverso la loro partecipazione al mercato del lavoro. Tuttavia, gli adulti creativi spesso non conoscono e non hanno informazioni sull'ambiente imprenditoriale e normativo della cultura.

Nell'ambito del progetto Create Up, è stata condotta una ricerca primaria con il gruppo target costituito da adulti creativi che erano attivamente impegnati o aspiravano a far parte del settore dei settori culturali e creativi (SCC). La ricerca ha cercato di identificare le esigenze e le sfide specifiche affrontate dagli adulti creativi nei settori culturali e creativi (SCC). Ciò ha comportato la comprensione delle loro esperienze formative passate, la scoperta delle abilità e delle competenze richieste per il successo nei SCC e l'identificazione di eventuali lacune o carenze nella loro formazione. In secondo luogo, la ricerca mirava a valutare le capacità e le competenze imprenditoriali dei partecipanti in linea con l'European Entrepreneurship Competence Framework; mirava a fornire una comprensione completa dei punti di forza e di debolezza degli

adulti creativi, in particolare in termini di conoscenze finanziarie, economiche e legali. In definitiva, questa ricerca mirava a fornire informazioni per lo sviluppo di programmi educativi e strategie di supporto per potenziare gli adulti creativi e promuovere l'imprenditorialità nei SCC.

I due metodi di ricerca utilizzati in questo studio sono stati le indagini con questionario online e le interviste con focus group, per un totale di quasi 200 partecipanti. I questionari online hanno raccolto i dati di 122 imprenditori creativi adulti in sei Paesi, tra cui Repubblica Ceca, Danimarca, Francia, Italia, Slovenia e Turchia. Queste indagini hanno fornito informazioni quantitative sulle caratteristiche demografiche dei partecipanti, sul loro percorso formativo, sulle loro attuali occupazioni e sull'autovalutazione delle competenze basate sullo European Entrepreneurship Competence Framework. Nel frattempo, le interviste di gruppo hanno coinvolto 76 partecipanti del gruppo target di adulti creativi per raccogliere informazioni qualitative. Durante le interviste, i partecipanti, imprenditori o dipendenti, hanno condiviso le loro esperienze, discusso le loro motivazioni, identificato le competenze necessarie per le loro carriere ed evidenziato le sfide incontrate nelle loro attività creative. Questo approccio di tipo misto ha permesso di esplorare in modo completo le esigenze, le competenze e le sfide degli adulti creativi nei Paesi target del progetto.

3.1 QUESTIONARI

L'indagine ha valutato le competenze auto-percepite dagli intervistati sulla base dello European Entrepreneurship Competence Framework. Mentre gli intervistati si sentivano generalmente sicuri delle competenze creative, si sono riscontrate notevoli carenze nelle conoscenze finanziarie, economiche e legali. Inoltre, la gestione dell'incertezza e dell'ambiguità è stata identificata come una sfida per molti.

La tabella seguente specifica i punti di forza e di debolezza più significativi, al fine di avere una conclusione completa dell'analisi.

Key						
↑ = high confidence						
↓ = low confidence						
intermediate confidence						
↑* = lack of precise data						
	FRANCE	SLOVENIA	CZECH REPUBLIC	ITALY	DENMARK	TURKEY
Ideas and Opportunities						
Spotting opportunities	↑	↑*	↓	↓		
Creativity		↑*	↑	↑		
Vision	↓	↑*			↓	
Valuing Ideas	↑	↑*				
Ethical & sustainable thinking	↑	↑*			↑	
Resources						
Self-awareness & self-efficiency				↓		
Motivation & Perseverance			↑	↑	↑	
Mobilising resources	↑	↑			↓	
Financial and economic literacy			↓	↓	↓	↓
Mobilising others	↑	↑		↑		
Into action - execution						
Taking the initiative	↑		↑	↑		
Planning & management						↓
Coping with ambiguity, uncertainty & risk	↓		↓	↓		
Working with others			↑	↑	↑	↑
Learning through experience		↑	↑	↑		

Immagine 2 – Conclusioni del questionario

In generale, i partecipanti di tutti i Paesi si sentono molto fiduciosi per quanto riguarda le prime sezioni relative alle idee e alle dimensioni delle opportunità che devono affrontare, e questo potrebbe essere interpretato come un'idea ottimistica per il futuro. Una conclusione simile potrebbe essere raggiunta anche per la terza sezione, relativa all'esecuzione.

La seconda sezione rivela maggiori criticità, il che potrebbe significare che queste persone sono altamente motivate e ottimiste sulle loro capacità artistiche e creative, ma non hanno risorse sufficienti a disposizione o non hanno conoscenze sufficienti per sfruttarle. Per la Turchia, il livello generale di fiducia medio-basso degli intervistati potrebbe essere spiegato dall'inesperienza e dalla giovane età.

L'ultima domanda del sondaggio riguarda la potenziale formazione imprenditoriale degli intervistati. Solo nella Repubblica Ceca e in Danimarca, molti partecipanti hanno dichiarato di aver già frequentato corsi per migliorare le proprie capacità imprenditoriali, mentre in altri Paesi, come l'Italia e la Francia, pochissimi seguono tali corsi. In particolare, in Turchia nessuno ha intrapreso queste iniziative. I corsi riguardavano argomenti generali legati al business, al marketing e al design.

Infine, ciò che è emerso da queste interviste è che i lavoratori dei settori culturali potrebbero sfruttare le loro conoscenze e la loro creatività in modo produttivo, ma allo stesso tempo probabilmente mancano le risorse dal punto di vista tecnico e manageriale.

3.2 INTERVISTE TRAMITE FOCUS GROUP

Le conclusioni tratte dalla ricerca condotta attraverso i focus group indicano alcuni risultati chiave.

Background culturale e occupazione: Il background culturale influenza fortemente le prospettive occupazionali degli adulti creativi nel loro campo di studi. La preferenza per i campi tecnici, come le discipline STEM, rispetto a quelli artistici e creativi è evidente, con i laureati in università tecniche che hanno più facilità a trovare lavoro rispetto a quelli in campi umanistici e artistici.

Mancanza di tutele legali: I professionisti creativi, tra cui artisti, ballerini e attori di teatro, spesso non hanno uno status lavorativo chiaro o tutele legali per il loro lavoro. Questa mancanza di riconoscimento può portare a ritardi o mancati pagamenti per i loro servizi creativi, in quanto il loro lavoro può essere percepito come volontariato o semplice hobby piuttosto che come una professione legittima.

Associazioni senza scopo di lucro: Molti creativi, soprattutto all'inizio della loro carriera, tendono a fondare associazioni senza scopo di lucro per portare avanti le loro attività creative. Tuttavia, questa scelta spesso limita la loro capacità di ottenere un reddito sostenibile dal loro lavoro creativo.

Competenza nelle idee creative: I partecipanti si sentono generalmente sicuri della propria creatività e dello sviluppo di idee creative, con le accademie creative che svolgono un ruolo significativo nell'alimentare questa competenza. La motivazione e le idee sono state considerate innate e facilmente recuperabili.

Lacune nella conoscenza delle risorse: mentre la motivazione e la creatività erano punti di forza, i partecipanti hanno riconosciuto una significativa lacuna nella conoscenza degli aspetti finanziari, economici e legali dell'imprenditorialità. Essi ritenevano che queste aree fossero i loro principali punti deboli, in quanto avevano ricevuto un'istruzione limitata o nulla in queste materie durante la loro formazione accademica.

Importanza della pianificazione: I partecipanti hanno sottolineato l'importanza della pianificazione e dell'organizzazione nell'imprenditoria. Gli imprenditori devono essere in grado di fissare obiettivi, creare programmi e rispettare i piani in modo indipendente, poiché non c'è una supervisione esterna. Le capacità di gestione dei progetti sono state indicate come preziose in questo contesto.

Abilità comunicative: Una comunicazione efficace, che comprenda il marketing e l'autopromozione, è stata identificata come un'abilità vitale per gli imprenditori delle industrie creative. Molti partecipanti non avevano una formazione in questo campo e si è evidenziata la necessità di corsi che insegnino agli artisti come comunicare efficacemente il proprio lavoro.

Sfide del mercato: La ricerca ha rivelato che gli adulti creativi spesso affrontano sfide nella vendita dei loro prodotti o servizi, poiché il mercato per le opere artistiche e creative può essere

limitato. Adattare il proprio stile per soddisfare un pubblico più ampio è stata considerata una necessità per la sostenibilità finanziaria.

Networking: Le capacità di networking sono state ritenute essenziali per il successo, in particolare nei settori dell'arte e della musica. Costruire e mantenere una rete di contatti, tra cui colleghi, clienti ed esperti in settori rilevanti, è stato fondamentale per accedere a opportunità e supporto.

Fonti di reddito: Alcuni adulti creativi hanno integrato il loro reddito insegnando o offrendo servizi educativi legati alle loro competenze. L'istruzione e l'insegnamento sono stati identificati come fonti di reddito aggiuntive nel settore creativo.

4. METODOLOGIA DI APPRENDIMENTO PER ADULTI CON IL FOCUS SULL'EDUCAZIONE DEGLI IMPRENDITORI CREATIVI

4.1 INTRODUZIONE

Gli adulti, a differenza dei bambini e degli adolescenti, sono persone molto più complesse che devono combinare una serie di compiti con le esigenze di apprendimento. A causa delle loro responsabilità, le persone incontrano ostacoli che impediscono loro di imparare. L'apprendimento aziendale è difficile per molte aziende a causa della mancanza di fondi, tempo e opportunità, per citarne alcuni.

Anche gli educatori devono essere sempre più consapevoli di come promuovere un apprendimento autentico e significativo, in modo che gli studenti siano impegnati nell'indagine e nell'apprendimento nei modi richiesti dalla complessità della vita moderna (Darling-Hammond et al. 2019). Le indagini TALIS del 2018 hanno rilevato che meno del 60% degli educatori ha riferito di aver assegnato compiti che richiedono agli studenti di pensare in modo critico, poco meno della metà ha fatto lavorare gli studenti in piccoli gruppi per trovare una soluzione o ha lasciato che gli studenti risolvessero compiti complessi, solo un terzo ha assegnato agli studenti compiti per i quali non esiste una soluzione ovvia. E meno del 30% assegna agli studenti un lavoro di progetto esteso (OCSE 2019).

Per elaborare un modello di apprendimento efficace, i professionisti dell'e-learning devono riflettere attentamente su come trasmettere le informazioni in modo significativo. Ma prima di farlo, è essenziale comprendere le motivazioni che spingono gli adulti a perseguire una formazione in un contesto non tradizionale. È qui che entra in gioco la Teoria dell'apprendimento degli adulti, un concetto che spiega le differenze di approccio all'apprendimento tra bambini e adulti. Ci sono tre caratteristiche principali che definiscono l'apprendimento degli adulti: la centralità di chi impara, l'apprendimento auto-diretto e la filosofia umanistica. La centralità di chi impara è il principio che si riferisce a come i bisogni e i desideri di chi impara siano al centro del processo di insegnamento, mentre l'apprendimento auto-diretto riguarda la responsabilità e il coinvolgimento dei discenti nella loro formazione (Invariable structure, 2001).

L'andragogia si basa fundamentalmente sull'apprendimento auto-diretto e indipendente. L'applicazione di questa teoria nella progettazione di corsi di formazione si baserà molto sull'autonomia, la collaborazione, l'abilitazione, l'autodirezione e l'esempio.

- La formazione dovrebbe essere strutturata come un workshop, con i partecipanti che ricevono il materiale e sono incoraggiati a studiarlo e a discuterlo tra loro. I responsabili della formazione dovrebbero fungere da facilitatori e seguire la regola del terzo: un terzo del corso dovrebbe essere costituito da lezioni e il resto dovrebbe essere attivo.

- Prima di creare i moduli di formazione, è opportuno collaborare con i partecipanti e coinvolgerli in discussioni su come e cosa vogliono imparare. Includeteli anche nel processo di valutazione e chiedete il loro contributo alla formazione.
- Permettete ai vostri studenti di completare la formazione obbligatoria quando e dove vogliono. Questo è estremamente semplice con i moduli di eLearning, che possono fornire le conoscenze necessarie, consentendo loro di imparare al proprio ritmo.
- Create una formazione che permetta agli adulti di risolvere attivamente i problemi e di definire gli obiettivi di apprendimento personali, poiché gli adulti preferiscono l'apprendimento auto-diretto. I partecipanti adulti saranno coinvolti e stimolati da questo tipo di informazioni.

Grazie al COVID-19, l'**apprendimento misto** sta diventando una nuova normalità in tutti i tipi di metodi di apprendimento, compreso l'apprendimento non formale e informale. L'apprendimento misto esiste già da un po' e consiste nella combinazione dell'istruzione tradizionale faccia a faccia con aspetti dell'istruzione online, il tutto mentre gli studenti sono in classe con l'insegnante. L'apprendimento misto cerca di fornire agli studenti il meglio delle esperienze di apprendimento faccia a faccia e online. Le classi miste includono tecniche di istruzione frontale come l'istruzione diretta o la lezione, le discussioni di gruppo e il lavoro in piccoli gruppi, ma utilizzano anche la tecnologia per fornire un apprendimento online in classe che gli studenti possono fare a casa, a condizione che abbiano accesso alla tecnologia necessaria.

L'approccio misto è una buona opzione quando non è possibile garantire un accesso continuo all'educazione degli adulti, ma il tipo di educazione degli adulti fornita deve essere **adattata e personalizzata** a chi impara. Inoltre, l'approccio misto potrebbe non essere l'opzione migliore per alcuni destinatari pubblici. Per gli adulti privi di competenze digitali o di personal computer o internet, l'approccio misto può essere demotivante. Alcuni adulti hanno bisogno di un supporto faccia a faccia per proseguire le attività di apprendimento, soprattutto se non hanno molta fiducia in se stessi. L'approccio misto deve essere considerato una **metodologia possibile**, il fattore importante è trovare l'approccio migliore per ogni adulto, se non vogliamo lasciare indietro nessuno.

4.2 APPRENDIMENTO MISTO

L'apprendimento misto è definito come un approccio didattico che prevede una lezione frontale o esercitazioni integrate con l'apprendimento online, in cui gli studenti hanno un certo "controllo su tempo, luogo, percorso e/o ritmo". Spesso frainteso, l'apprendimento misto non è la stessa cosa dell'istruzione a distanza, che è interamente o quasi interamente online o addirittura un approccio ibrido.

Con l'apprendimento misto, le componenti faccia a faccia e online sono integrate in modo che le due componenti si rafforzino a vicenda. L'apprendimento misto può essere implementato con

tutti gli studenti, compresa l'istruzione di base per adulti, l'istruzione secondaria per adulti e la transizione verso l'istruzione post-secondaria.

L'apprendimento misto offre agli studenti adulti flessibilità e indipendenza e aiuta gli istruttori a utilizzare i dati sui progressi in tempo reale per aiutarli ad adattare l'istruzione alle diverse esigenze dei loro studenti. L'apprendimento misto mira a combinare il meglio delle esperienze di apprendimento faccia a faccia e online per gli studenti. Le strategie di formazione faccia a faccia, tra cui l'istruzione diretta o la lezione, le discussioni di gruppo e il lavoro in piccoli gruppi, vengono utilizzate nelle classi miste, ma la tecnologia viene utilizzata anche per fornire l'apprendimento online in classe, che gli studenti possono svolgere a casa se hanno accesso alla tecnologia necessaria.

Apprendimento misto nell'istruzione degli adulti

L'apprendimento misto nell'istruzione di base degli adulti è relativamente nuovo e gli educatori stanno utilizzando una serie di approcci. Gli educatori e i beneficiari traggono ugualmente vantaggio dall'apprendimento misto nell'educazione degli adulti. In un ambiente di apprendimento misto di alta qualità, i beneficiari trovano maggiore flessibilità e diversità nelle opportunità di apprendimento e acquisiscono una maggiore consapevolezza di ciò che è possibile fare con la tecnologia. Gli educatori si mettono in contatto con un maggior numero di studenti dove si trovano, trovano i meccanismi giusti per riconoscere e rispondere alle esigenze dei discenti e mettono in pratica programmi di studio innovativi e reattivi.

Alcuni educatori iniziano sperimentando uno o due strumenti, poi aggiungono gradualmente altri strumenti, applicazioni e materiali fino a raggiungere un approccio completamente misto. Altri hanno incluso alcuni materiali o lezioni online, ma non vogliono andare oltre. L'acquisto di un sistema di apprendimento integrato online completo, il cui costo a volte dipende dal numero di slot o "posti" utilizzati in un dato momento, a volte viene effettuato a livello di programma o di Stato. Quando gli insegnanti hanno voce in capitolo e sono entusiasti della decisione, è più probabile che integrino maggiormente il sistema di apprendimento online con quello che fanno in classe.

Modelli di apprendimento misto

a. Modello di guida faccia a faccia

Questo modello funziona meglio per gruppi eterogenei in cui gli studenti operano a vari livelli di abilità e padronanza. In generale, solo alcuni studenti parteciperanno alle componenti di apprendimento online, come segue:

- Gli studenti con livelli di padronanza superiori al loro livello possono procedere a un ritmo più rapido. In questo modo si evita la noia, fornendo sfide adeguate agli studenti più capaci.
- Per accelerare l'apprendimento, gli studenti che hanno livelli di padronanza inferiori al loro livello vengono sottoposti a un'adeguata correzione delle competenze. Il bello dell'apprendimento online è che possono fare tutta la pratica di cui hanno bisogno per

padroneggiare le abilità e sviluppare i propri metodi per ricordare le informazioni quando servono.

L'individualizzazione dell'accesso all'apprendimento online è positiva. Tuttavia, il fatto che solo un certo numero di studenti selezionati abbia accesso all'apprendimento online, indipendentemente dai criteri di selezione, non sembra essere appropriato per la formazione del progetto, che non prevede la selezione di studenti specifici.

b. Modello a rotazione

Si tratta in realtà di una variante del modello delle stazioni di apprendimento che gli educatori utilizzano da anni. C'è un programma prestabilito in base al quale gli studenti trascorrono del tempo faccia a faccia con i loro educatori e poi passano al lavoro online. Questo modello sembra essere più popolare nei seguenti ambienti:

- Gruppi in cui gli educatori hanno già utilizzato e si trovano a proprio agio con le postazioni di apprendimento tradizionali.
- Gruppi in cui gli studenti possono essere divisi in base ai livelli di competenza in diverse aree/argomenti. In questo modo, gli studenti che ottengono buoni risultati in un argomento e non nell'altro possono passare del tempo faccia a faccia con i loro educatori sull'argomento che non padroneggiano bene, prima di passare alle stazioni di apprendimento online per l'argomento che padroneggiano bene. Gli educatori sono in grado di fornire agli studenti in difficoltà un'assistenza più individuale in base alle loro esigenze.

Sebbene il modello di rotazione abbia dato risultati positivi, questi sono stati ottenuti soprattutto nelle scuole elementari, secondo lo studio di Powell et al. (2015), che suggeriscono che una possibile condizione per l'efficacia di questo modello è che gli studenti abbiano già familiarità con altre pratiche di apprendimento a rotazione.

c. Modello flessibile

Con questo approccio, il materiale viene fornito principalmente online. Sebbene gli educatori siano presenti in aula per fornire supporto in loco, l'apprendimento è principalmente autoguidato, in quanto gli studenti imparano ed esercitano autonomamente i nuovi concetti in un ambiente digitale. L'intero processo di apprendimento online avviene principalmente in ambito scolastico, il che presuppone che la scuola sia adeguatamente attrezzata con computer e/o altri dispositivi.

d. Modello di laboratorio online

Questo modello prevede che gli studenti si rechino e frequentino una scuola con un'offerta formativa totalmente online per l'intero corso. Non ci sono educatori certificati a disposizione, ma paraprofessionisti formati che supervisionano. Questa è una buona opzione nelle seguenti circostanze:

- Studenti che hanno bisogno di flessibilità di orario a causa di altre responsabilità (lavoro, gestione dei figli).
- Studenti che scelgono questa opzione per progredire più rapidamente di quanto farebbero in una scuola tradizionale o in un contesto simile.
- Studenti che hanno bisogno di muoversi a un ritmo più lento di quello previsto dalle classi tradizionali.
- Scuole e distretti che devono far fronte a vincoli di bilancio e non possono ospitare la loro popolazione totale nelle classi tradizionali, a causa di limitazioni delle strutture o dell'incapacità di impiegare un numero sufficiente di educatori certificati. Questo modello risolve i problemi legati alle dimensioni delle classi.

e. Modello self-blend

Il modello di apprendimento self blend combina l'istruzione in presenza con l'apprendimento online. Offre agli studenti l'opportunità di seguire corsi che vanno oltre quelli già offerti dalla loro scuola. Pur frequentando un ambiente scolastico tradizionale, questi individui scelgono di integrare il loro apprendimento attraverso corsi online offerti a distanza. Affinché questo metodo di apprendimento misto abbia successo, gli studenti devono essere molto motivati.

Questo modello fornisce un elemento di flessibilità che potrebbe adattarsi all'apprendimento in diversi Paesi e con diversi profili che parteciperanno alla nostra formazione.

f. Modello di guida online

La guida online si colloca all'estremo opposto del driver faccia a faccia, ed è una forma di apprendimento misto in cui i destinatari lavorano a distanza e il materiale viene consegnato principalmente tramite una piattaforma online. Sebbene i controlli faccia a faccia siano facoltativi, i partecipanti possono solitamente chattare con gli educatori online in caso di domande. Questo modello di apprendimento misto è ideale per gli studenti che hanno bisogno di maggiore flessibilità e indipendenza nei loro programmi quotidiani.

Anche se qui abbiamo il massimo grado di flessibilità tra tutti i modelli descritti, il fatto che questo modello sia fortemente dipendente dall'apprendimento online, con incontri faccia a faccia facoltativi e non regolari, sembra essere appropriato soprattutto per gli studenti del Terziario/Università o per gli studenti adulti.

4.3 IL MODELLO MISTO DI CREATEUP

Dopo aver esaminato i modelli di apprendimento misto esistenti, quello che si ritiene più appropriato per la metodologia Create Up è il **modello self-blend**, principalmente per i seguenti motivi:

- Fornisce un buon equilibrio tra l'apprendimento online e quello faccia a faccia, senza sovrapporsi a nessuno dei due. Pertanto, rispetto ad altri modelli, come quello a

rotazione, è più probabile che sia compatibile con modalità di insegnamento più tradizionali.

- La maggior parte (se non la totalità) dell'apprendimento online avviene quindi a casa:
 - Non dipende da problemi di infrastruttura tecnica in una scuola o in una struttura di apprendimento (laboratorio informatico, disponibilità di computer e altri dispositivi per tutti gli studenti).
 - Consente di risparmiare tempo in classe per l'elaborazione dei contenuti preparati/ studiati in precedenza a casa e per concentrarsi su attività pratiche creative.
 - È considerato il più appropriato per il gruppo target, poiché fornisce loro una certa quantità di controllo sul proprio apprendimento.

Anche il **modello flessibile** potrebbe essere un'opzione supplementare, a condizione che siano disponibili le attrezzature tecniche necessarie e, soprattutto, che gli studenti siano in grado di lavorare in modo indipendente, con una minore necessità di guida da parte dell'insegnante. In questo senso, un suggerimento per il syllabus di Create Up potrebbe includere alcuni elementi/moduli che potrebbero essere utilizzati in modo più indipendente dagli studenti, a seconda dei profili, delle esigenze di apprendimento, dell'esperienza e degli stili di apprendimento dei discenti.

Come altri modelli di apprendimento misto, il **modello self-blend** include una serie di variazioni in termini di interattività dei discenti, ruoli degli educatori e dei discenti, pratiche di lavoro faccia a faccia, ecc. Per progettare il modello di apprendimento misto del progetto, quindi, è importante definire non solo l'entità dell'uso dell'apprendimento online in combinazione con quello faccia a faccia, ma anche i principi pedagogici generali che lo sosterranno. Per fare ciò, è importante tenere presente che gli obiettivi del progetto non sono semplicemente quelli di informare gli studenti sull'imprenditorialità creativa, ma di coinvolgerli attivamente.

A tal fine, il modello di apprendimento misto dovrebbe affrontare i seguenti aspetti:

- Aumentare l'interesse/la motivazione dei partecipanti
- Creare opportunità di collaborazione tra studenti e formatori.
- Studenti che agiscono come contributori attivi della conoscenza
- Riflessione degli studenti sul proprio apprendimento - autovalutazione
- Rafforzamento del pensiero critico
- Miglioramento delle competenze digitali degli studenti
- Creazione di una rete di contatti con altri studenti - condivisione di contenuti.

Effettivamente, il modello self-blend consente l'uso di diverse pratiche che supportano gli obiettivi di un approccio incentrato sullo studente, come il lavoro di gruppo tra gli studenti, l'apprendimento faccia a faccia con contenuti generati dagli studenti in gruppo, l'insegnamento faccia a faccia in classe seguito dalla generazione individuale di contenuti online da parte degli studenti. Tutti questi esempi consentono agli studenti di agire come allievi auto-diretti che prendono l'iniziativa e diventano co-progettisti dell'ambiente di apprendimento.

Non sono partecipanti passivi di un contesto controllato dall'istruttore, ma creatori attivi che collegano ed estendono il loro apprendimento oltre il dominio dell'istruttore.

Inoltre, per servire l'approccio centrato sullo studente e il ruolo dell'insegnante come facilitatore, il modello di apprendimento misto di Create Up incorpora elementi del modello di apprendimento basato sull'indagine che promuove:

- 1) un approccio centrato sullo studente (Kember, 1997), in cui l'insegnamento si concentra sull'apprendimento dello studente piuttosto che sulla comunicazione di contenuti o conoscenze definite;
- 2) l'apprendimento attivo, cioè l'apprendimento attraverso il fare (Gibbs, 1988, Healey & Roberts, 2004) e può coinvolgere, ad esempio, gli studenti che discutono domande e risolvono problemi (Prince & Felder 2006);
- 3) lo sviluppo di capacità di apprendimento auto-diretto, in cui gli studenti si assumono la responsabilità del proprio apprendimento;
- 4) una base teorica costruttivista (ad esempio, Bruner, 1990) che propone che gli studenti costruiscano il proprio significato della realtà; sono gli studenti a creare la conoscenza piuttosto che imporla o trasmetterla attraverso l'istruzione diretta.

Molti di questi metodi induttivi utilizzano anche l'apprendimento collaborativo o cooperativo, con molto lavoro sia all'interno che all'esterno dell'orario formale di lezione svolto dagli studenti in gruppo.

Un'altra questione che deve essere presa in considerazione è il tipo di elementi che sono inclusi nella parte online di un approccio di apprendimento misto. Carman (2005) identifica 5 ingredienti chiave per un progetto di apprendimento misto di successo:

- Eventi dal vivo
- contenuti online disponibili per l'apprendimento autonomo
- Collaborazione (peer to peer e peer to mentor)
- Valutazione
- Materiale di riferimento per ulteriori riflessioni su ciò che è stato appreso

4.4 STRATEGIA DI VALUTAZIONE

Il modo in cui impariamo è cambiato drasticamente a causa del contesto attuale. Siamo passati dal virtuale, all'ibrido, a una miriade di modelli faccia a faccia per rispecchiare la tradizionale classe K-12. Questo non solo ha cambiato l'aspetto delle scuole, ma anche il modo in cui l'insegnamento e l'apprendimento vengono immaginati durante questa pandemia. Detto questo, un modello che può essere potenzialmente adattato alle nostre esigenze attuali è il modello di apprendimento misto.

Secondo Horn e Stalker (2014), l'istruzione in un ambiente di apprendimento misto può avvenire tramite l'apprendimento online e in un ambiente supervisionato lontano da casa.

Catlin Tucker (2018) aggiunge che l'apprendimento misto combina l'apprendimento attivo in ambienti online e offline per dare agli studenti il controllo sul processo e sul progresso del loro apprendimento.

Molti educatori per adulti concordano sul fatto che sapere esattamente cosa sta imparando ogni studente, su base giornaliera o settimanale, è molto utile; tuttavia, molti aggiungerebbero rapidamente che è molto difficile raccogliere ed elaborare queste informazioni in una classe tradizionale. In un ambiente di apprendimento misto, anche la valutazione formativa è estremamente importante e, in particolare quando un insegnante utilizza un sistema di gestione dell'apprendimento integrato online, ottenere i dati della valutazione formativa per ogni studente non è più una sfida difficile e può non richiedere molto tempo né per lo studente né per l'insegnante.

I valutatori e gli educatori hanno due categorie per descrivere la valutazione dell'apprendimento degli studenti: formativa e sommativa.

Lo scopo della valutazione sommativa, solitamente effettuata alla fine di un programma di apprendimento, è quello di determinare se i partecipanti hanno raggiunto gli obiettivi di apprendimento del programma (e i propri). In genere, le valutazioni sommative sono test o esami scritti, anche se in alcuni casi possono includere un progetto finale ("capstone") come prova del raggiungimento di determinati obiettivi o criteri.

Gli insegnanti dovrebbero sfruttare gli strumenti tecnologici per la valutazione sommativa negli ambienti di apprendimento online. Molti strumenti tecnologici offrono già funzioni integrate, come quiz e test, che consentono una perfetta integrazione delle valutazioni sommative. Sebbene esplorino le pratiche di apprendimento a distanza, queste possono essere applicate alla parte online del modello di apprendimento misto.

Quando si considera la valutazione sommativa nella classe mista, vale la pena notare gli approcci basati sulle prestazioni o sui progetti. Le strategie basate sulle prestazioni, come i portfolio, i progetti o i podcast, sono un ottimo metodo per misurare diversi standard e obiettivi di apprendimento in una sola volta, oltre a fornire al partecipante l'opportunità di applicare e mettere in mostra quanto appreso. Le valutazioni sommative basate sulle prestazioni, come i portfolio, sfidano anche lo studente a mettere insieme artefatti per dimostrare i concetti, che è un'abilità di pensiero di ordine superiore. Alcuni strumenti tecnologici e applicazioni che possono essere ideali per un ambiente misto sono Screencastify, Adobe Spark, Google Sites e WordPress. Con questi strumenti, gli studenti hanno la possibilità di organizzare e presentare le informazioni in modo flessibile, il che a sua volta dimostra la loro capacità di applicare le conoscenze e le informazioni apprese.

Gli strumenti di valutazione tecnologica utilizzati devono avere un'intenzione e uno scopo. Gli insegnanti dovrebbero sfruttare appieno gli strumenti di valutazione online, monitorandone l'utilizzo e analizzando i dati raccolti all'interno di tali strumenti. Questo aiuterà a monitorare i progressi degli studenti e ad aiutare gli educatori ad adattare l'istruzione, se necessario (Miller, 2015).

D'altra parte, le valutazioni formative sono più diagnostiche e si differenziano per il fatto che forniscono all'istruttore un feedback continuo che può aiutare a regolare l'istruzione quando e dove necessario.

Le valutazioni formative mirano a fornire indicazioni su ciò che gli studenti hanno appreso, su ciò che hanno difficoltà e su ciò per cui potrebbero aver bisogno di maggiore aiuto. Alcuni esempi di valutazione formativa includono, ma non si limitano a, sondaggi in classe, biglietti di uscita, rappresentazioni vive per mostrare ciò che gli studenti hanno imparato e quiz improvvisati (Promethean, 2017).

Una delle strategie di valutazione formativa più versatili per la classe di apprendimento misto è il check-in. I check-in sono domande informali che l'insegnante può porre all'inizio, a metà o alla fine della lezione per valutare la comprensione da parte degli studenti dell'argomento o del concetto trattato. Sia con l'istruzione in presenza che con quella virtuale, gli studenti possono semplicemente rispondere alla domanda posta con un pollice su o un pollice giù.

Il tipo di valutazione più sottovalutato è quello dei prodotti creati dagli studenti. Quando si parla di modalità di valutazione sommativa, spesso queste sono create o guidate dall'insegnante e offrono poco o nessun margine di espressione o creatività. Tuttavia, se vogliamo promuovere livelli di pensiero più elevati, dobbiamo offrire ai nostri studenti l'opportunità di mostrarci ciò che sanno e quale modo migliore se non quello di farli manipolare i contenuti.

Verrà offerta una combinazione di valutazioni formative e sommative, nella speranza che possiate implementarle nella vostra classe mista. Come per ogni strategia, strumento o piattaforma, è meglio valutare ciò che ciascuno di essi ha da offrire e come può misurare i progressi e le prestazioni dei vostri studenti. Nell'esplorare questi strumenti, è anche opportuno selezionarne pochi per evitare di sovraccaricarli.

In conclusione, strategie consolidate come le verifiche, i test di uscita e i test a scelta multipla possono essere migliorate con una moltitudine di tecnologie. Mentre le valutazioni formative e sommative possono entrambe misurare l'apprendimento e i progressi degli studenti, è importante trarre vantaggio dalle strategie che consentono una maggiore possibilità di scelta e di appropriazione da parte degli studenti. Inoltre, questo è il momento per gli educatori di uscire dai modi convenzionali di valutare l'apprendimento degli studenti, implementando progetti basati sulle prestazioni, presentazioni orali e prodotti creati dagli studenti che offrono una gamma più ampia di opportunità per gli studenti di fornire prove della loro comprensione. Infine, gli educatori possono sfruttare la potenza di Internet e delle applicazioni mobili e adattare le forme tradizionali di valutazione per trarre vantaggio da ciò che un contesto di apprendimento misto offre sia agli studenti che agli educatori.

È utile che gli educatori siano in grado di monitorare i rapporti che mostrano quanto tempo un allievo ha dedicato a una lezione o a una valutazione, e come lo studente si è comportato in quella lezione o valutazione, quindi questa opzione sarà presa in considerazione per il corso di apprendimento Create Up. Lo stesso dicasi per la possibilità di assegnare lezioni all'interno

dell'LMS o di insegnare una lezione frontale per integrare la lezione all'interno del corso online Create Up per l'abilità o le abilità che il partecipante sta cercando di padroneggiare. Gli studenti potrebbero anche ricevere un feedback immediato e istruttivo per conoscere i loro progressi complessivi, oltre a spiegazioni per gli esercizi a cui rispondono in modo errato, e potrebbero decidere di ripetere le lezioni o aggiungerne altre fino a raggiungere la padronanza.

5. METODOLOGIA DI CREATE UP

5.1 FRAMEWORK DELLE COMPETENZE DI CREATE UP

Sulla base della ricerca primaria e delle 15 competenze del quadro EntreComp, sono state identificate 6 competenze per il quadro di competenze sull'imprenditorialità culturale e creativa. Queste competenze, identificate come le più necessarie per i gruppi target, serviranno come base per lo sviluppo del corso online aperto sull'imprenditorialità creativa. Ogni competenza rappresenterà un modulo del corso online (IO3/OOC).

Il quadro di riferimento contiene le seguenti competenze, che vengono fornite con la loro descrizione e gli obiettivi generali che i partecipanti ai programmi educativi (IO3) che si baseranno su questo quadro di riferimento dovrebbero raggiungere:

Competenza	Descrizione	Obiettivi complessivi
Identificare opportunità	Usare la tua immaginazione e abilità per identificare opportunità per creare valore	<ul style="list-style-type: none">* Identificare e cogliere le opportunità di creare valore esplorando il panorama sociale, culturale ed economico.* Identificare le esigenze e le sfide che devono essere soddisfatte.* Stabilire nuove connessioni e riunire elementi sparsi del paesaggio per creare opportunità di valore.
Alfabetizzazione finanziaria ed economica	Sviluppare il know-how finanziario ed economico	<ul style="list-style-type: none">* Stimare il costo della trasformazione di un'idea in un'attività creatrice di valore.* Pianificare, mettere in atto e valutare le decisioni finanziarie nel tempo.* Gestire i finanziamenti per assicurarsi che la mia attività di creazione di valore possa durare a lungo termine.
Mobilitare le risorse	Raccogliere e gestire le risorse necessarie	<ul style="list-style-type: none">* Ottenere e gestire le risorse materiali, immateriali e digitali necessarie per trasformare le idee in azioni.* Sfruttare al meglio le risorse limitate* Ottenere e gestire le competenze necessarie in ogni fase, comprese quelle tecniche, legali, fiscali e digitali.

Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio	Prendere decisioni gestendo l'incertezza, l'ambiguità e il rischio	<ul style="list-style-type: none"> *Prendere decisioni quando il risultato della decisione è incerto, quando le informazioni disponibili sono parziali o ambigue o quando c'è il rischio di risultati non voluti. * All'interno del processo di creazione del valore, includere metodi strutturati per testare idee e prototipi fin dalle prime fasi, per ridurre i rischi di fallimento. * Gestire con prontezza e flessibilità le situazioni in rapida evoluzione.
Visione, pianificazione e gestione	Lavorare per realizzare la propria visione del futuro e stabilire priorità, organizzazione e follow-up.	<ul style="list-style-type: none"> *Immaginare il futuro * Sviluppare una visione per trasformare le idee in azione * Visualizzare scenari futuri per guidare gli sforzi e le azioni. * Stabilire obiettivi a lungo, medio e breve termine. * Definire priorità e piani d'azione * Adattarsi ai cambiamenti imprevisti
Lavorare con gli altri (Formato di apprendimento diverso)	Fare squadra, collaborare e fare rete	<ul style="list-style-type: none"> * Lavorare insieme e cooperare con gli altri per sviluppare idee e trasformarle in azioni. * Rete * Risolvere i conflitti e affrontare positivamente la concorrenza, quando necessario.

5.2 PANORAMICA E DURATA DEL CORSO

Il tema della formazione è presentato sotto forma di 5 moduli più attività e strumenti che supportano il networking e la collaborazione degli adulti creativi. Ogni modulo tematico è progettato per essere disponibile in modo autonomo e comprende una presentazione di contenuti, attività, valutazioni e strumenti da utilizzare su base individuale o di gruppo, a seconda della modalità di accesso. I moduli sono anche integrati tra loro per formare un insieme coeso di competenze che fornisca al partecipante strumenti e informazioni per valutare e presentare il proprio apprendimento come un insieme di competenze e abilità al potenziale datore di lavoro. Si raccomanda agli utenti di completare ogni unità all'interno di un modulo per garantire il completamento dei risultati di apprendimento del modulo.

Il completamento dei risultati del modulo fornisce al partecipante una serie di valutazioni e di risultati che dimostrano le conoscenze, le abilità e le attitudini del partecipante, creando un portfolio di conoscenze e competenze applicate.

Il corso dovrebbe essere erogato in **51 ore** attraverso la piattaforma di apprendimento online VIFIN Course Creator. Il programma si articola in 15 unità suddivise in cinque temi/moduli e strumenti specifici per il collegamento in rete dei partecipanti. Ogni tema/modulo ha 3 unità (base, intermedio e avanzato). Il programma online sarà integrato da una serie di workshop/sessioni. La percentuale di erogazione del corso in formato misto dipende dalla valutazione da parte del tutor delle esigenze e del livello di istruzione dei discenti. La struttura dell'unità del corso facilita l'accesso e l'utilizzo dei materiali da parte del tutor in base al livello e alle esigenze del partecipante. La struttura dell'unità del corso facilita anche l'uso del materiale da parte del partecipante in modo auto-diretto.

5.3 CORSO ONLINE GRATUITO DI CREATEUP

La strategia di insegnamento e apprendimento per il corso di formazione Create Up si basa sull'approccio blended learning: combinazione di apprendimento tradizionale e virtuale attraverso una piattaforma di e-learning creata come Corsi Online Gratuiti con la possibilità di effettuare l'autoapprendimento in tempi e luoghi convenienti. Sulla base della ricerca a tavolino dei modelli di apprendimento misto presenti in letteratura e dei principi pedagogici ritenuti più appropriati per gli obiettivi del progetto, abbiamo progettato un modello di apprendimento misto basato sul ciclo che promuove:

- Una combinazione equilibrata e significativa di lavoro faccia a faccia e online, che incorpora tutti e cinque gli ingredienti chiave della progettazione dell'apprendimento misto di Carman (2005).
- Un approccio all'apprendimento incentrato su chi impara
- un approccio dell'insegnante come facilitatore e progettista didattico



Immagine 3: Strategia di apprendimento e insegnamento di Create Up

Lo strumento di apprendimento scelto per l'implementazione del corso di apprendimento online per adulti creativi è il VIFIN Course Creator (VCC). Si tratta di un L(C)MS online, multimodale, originariamente sviluppato da insegnanti, per insegnanti, per fornire uno strumento intuitivo e flessibile con cui sviluppare i propri corsi. Corsi che sono disponibili quando e dove i discenti hanno tempo e sono motivati e che possono essere accessibili su tutte le piattaforme: PC, tablet e smartphone.

Il VCC è strutturato come una presentazione avanzata in Power Point, con un design di apprendimento che consente al partecipante di passare dagli obiettivi di apprendimento iniziali ai test di fine livello. Consente l'integrazione di diversi media, audio, immagini, video e può integrare anche fonti video esterne, come YouTube. Inoltre, è possibile creare esercizi e quiz per verificare le conoscenze degli studenti e fornire un feedback sull'apprendimento. Il VCC contiene 10 tipi di esercizi diversi ma ben noti, come quelli a scelta multipla, drag & drop, ecc. Inoltre, consente l'interazione verbale tramite il riconoscimento vocale, fornisce assistenza agli studenti dislessici tramite TTS e può tradurre contenuti scritti in circa 80 lingue. È anche in grado di utilizzare l'intelligenza artificiale per fornire raccomandazioni agli studenti su quali moduli accedere successivamente e memorizzare le informazioni e i risultati degli studenti.

Gli strumenti di apprendimento rientrano nella categoria dei MOOC (massive open online courses), che sono corsi online con la possibilità di iscrizione libera e gratuita, un curriculum condiviso pubblicamente e risultati aperti. A differenza dei tradizionali corsi a distanza, i MOOC si rivolgono a un numero illimitato di partecipanti (grande numero di partecipanti - massive). Le iscrizioni tendono a essere piuttosto elevate. Il termine "massiccio" è in qualche modo relativo. I primi MOOC contavano circa 2.000 studenti, ma le offerte di Coursera e Udacity hanno superato 1.00.000 iscritti..

5.4 RUOLI DEGLI UTENTI

Sulla base del modello di apprendimento misto suggerito in precedenza e delle strutture che una piattaforma online dovrebbe essere in grado di supportare, è possibile distinguere i seguenti ruoli di utenti sia in termini di ruolo educativo/pedagogico più ampio, sia in termini di diritti di accesso online:

Utente	Ruolo educativo/pedagogico	Caratteristiche tecniche/diritti di accessibilità alla piattaforma
Educatore /Facilitatore	Valuta le conoscenze, gli atteggiamenti e le competenze pregresse degli studenti in relazione all'attività/al piano di lezione/al tema.	Gli strumenti di valutazione online, come i sondaggi, sono accessibili e modificabili. È possibile accedere ai profili/portfolio elettronici degli studenti, dove vengono registrati i risultati dell'autovalutazione e tutte le altre attività (caricamento di risorse, commenti e valutazioni).

	<p>Adatta i piani di lezione o le attività già pronte alle esigenze degli studenti o progetta le risorse di conseguenza.</p>	<p>Accesso completo a un archivio di risorse online - Accesso a strumenti di modifica e creazione che consentono di adattare tali risorse</p> <p>Accesso a strumenti di "assegnazione di compiti a casa", ad esempio domande a scelta multipla che motivano gli studenti ad approfondire la questione.</p>
	<p>Facilita la preparazione dei partecipanti nell'atmosfera di apprendimento e online, ad esempio coordina la collaborazione tra i partecipanti, il lavoro di squadra, guida i partecipanti in tutte le fasi del processo di indagine, stimola la curiosità e l'interesse.</p>	<p>Accesso agli spazi collaborativi e ai diritti di interazione dei partecipanti (rispondere a eventuali domande dei partecipanti online, fornire feedback online durante l'esecuzione di un'attività/compito a casa).</p>
	<p>Monitora e fornisce un feedback continuo agli studenti in classe e nella valutazione formativa online.</p>	<p>Accesso agli spazi collaborativi e ai diritti di interazione dei partecipanti (rispondere a eventuali domande dei partecipanti online, fornire un feedback online durante l'esecuzione di un'attività/compito a casa).</p> <p>Accesso al profilo dei partecipanti.</p>
	<p>Condivisione delle proprie risorse con il resto della rete di organizzazioni di Create Up.</p>	<p>Accesso agli strumenti di caricamento e creazione con vari gradi di privacy: possono essere visualizzati solo dal proprio studente o anche dal resto della rete Create Up.</p>
	<p>Valutazione dell'impatto di un'attività/piano di lezione - valutazione sommativa</p>	<p>Accesso a strumenti online già pronti o a strutture per lo sviluppo di strumenti di autovalutazione sommativa, al fine di implementare o progettare una valutazione finale dei risultati dell'apprendimento.</p>
	<p>Crea le condizioni per un interesse continuo dei partecipanti verso</p>	<p>Caricamento di ulteriori risorse per riferimenti futuri</p>

	l'argomento studiato ed esplorato.	
Studente	Autovaluta le proprie conoscenze, attitudini e competenze pregresse rispetto all'argomento di un'attività/piano di lezione/progetto.	Accesso agli strumenti di autovalutazione gestiti online dall'educatore e ai propri risultati. - Gestione di un profilo utente personale/ e-portfolio del partecipante in cui vengono registrati i risultati dell'autovalutazione e tutte le altre attività (caricamento di risorse, commenti, valutazioni).
	Comprende il significato/la rilevanza della materia e si motiva inizialmente.	Accesso alle risorse fornite e suggerite dal formatore.
	Raccoglie dati e risorse	Accesso a tutte le risorse fornite in un archivio comune (indipendentemente dal fatto che siano strettamente collegate all'argomento dell'attività/piano di lezione/progetto). - Diritti di interazione con esperti esterni all'interno di uno spazio di apprendimento collaborativo.
	Valuta e sintetizza i dati	Principalmente faccia a faccia in classe. Interazione e collaborazione con i compagni online in un ambiente collaborativo privato.
	Crea nuove idee	Diritti di interazione e collaborazione con i compagni in un ambiente collaborativo privato online
	Condivide e comunica le idee	Faccia a faccia in classe - Diritti per caricare nuove risorse online e condividerle con i compagni della stessa scuola, con altri studenti ed educatori della rete Create Up e con esperti in uno spazio pubblico comune. - Diritti di condivisione tramite strumenti di social network (Facebook, Twitter, ecc.).
	Partecipazione alla valutazione tra pari	Accesso a strumenti di voto e di valutazione in modo che gli studenti possano valutare le risorse, le idee e i risultati degli altri.

	Riflette sulle nuove conoscenze e competenze acquisite durante l'attività.	Accesso a strumenti di autovalutazione sommativa gestiti dall'educatore online - Accesso costante ai propri risultati attraverso il profilo utente personale/ e-portfolio.
Esperto esterno/ mentore	Condivide la propria competenza ed esperienza con i partecipanti al fine di coinvolgerli nell'argomento specifico dell'attività/progetto/lezione.	Diritti di interazione con i partecipanti in uno spazio di collaborazione pubblico o privato gestito e supervisionato dal docente. Accesso a strutture di chiamata online con i partecipanti, sotto la supervisione e l'amministrazione del docente.

6. Moduli e Contenuto del Corso Online Gratuito di Create Up

6.1 Obiettivi di apprendimento dei moduli del Corso Online Gratuito

Modulo 1: Individuare Opportunità

Modulo 1: Individuare Opportunità				
Sottomodulo (Argomento specifico)	Obiettivi di apprendimento	Risultati dell'apprendimento		
		Conoscenze	Competenze	Atteggiamenti
Tendenze e ricerche di mercato	<p>Comprendere l'importanza di tenersi aggiornati sulle tendenze del settore.</p> <p>Tecniche per condurre ricerche di mercato per identificare le opportunità emergenti.</p> <p>Analizzare il comportamento e le preferenze dei consumatori nelle industrie creative.</p>	<p>Acquisire familiarità con le tendenze attuali ed emergenti del settore.</p> <p>Acquisire familiarità con l'analisi della concorrenza.</p> <p>Approfondire il comportamento dei consumatori</p>	<p>Essere in grado di effettuare una ricerca di mercato</p> <p>Sviluppare la capacità di individuare le tendenze</p> <p>Imparare a lavorare con gli strumenti e le tecniche di analisi dei dati</p> <p>Essere in grado di applicare il pensiero critico per valutare la rilevanza e l'affidabilità delle fonti e dei dati delle ricerche di mercato.</p>	<p>Curiosità e apertura</p> <p>Mentalità innovativa</p> <p>Consapevolezza etica</p> <p>Alfabetizzazione sui dati</p>

<p>Risoluzione di problemi creativi</p>	<p>Incoraggiare il pensiero creativo per identificare problemi e sfide nel settore creativo.</p> <p>Tecniche di brainstorming e processi di ideazione.</p> <p>Strategie per trasformare i problemi in opportunità.</p>	<p>Acquisire familiarità con i vari modelli e schemi di problem solving.</p> <p>Imparare le tecniche di potenziamento della creatività</p>	<p>Migliorare la capacità di identificare i problemi e le sfide</p> <p>Coltivare le capacità di pensiero creativo per generare soluzioni innovative.</p> <p>Applicare il pensiero critico per analizzare i problemi da diversi punti di vista.</p> <p>Imparare a collaborare efficacemente con team diversi per risolvere problemi complessi.</p>	<p>Resilienza</p> <p>Apertura mentale</p> <p>Adattabilità</p> <p>Empatia</p> <p>Propensione al rischio</p>
<p>Rete e collaborazione</p>	<p>Costruire una rete professionale all'interno del settore creativo.</p> <p>Sfruttare le collaborazioni per individuare nuove opportunità.</p> <p>Imparare dalle esperienze dei professionisti del settore attraverso conferenze o tavole rotonde.</p>	<p>Sapere come rimanere informati sulle ultime novità del settore.</p> <p>Familiarizzare con gli strumenti e le piattaforme di collaborazione.</p>	<p>Sviluppare efficaci capacità di networking</p> <p>Migliorare le capacità di comunicazione verbale e scritta</p> <p>Imparare a collaborare senza ostacoli all'interno di team multidisciplinari.</p> <p>Acquisire capacità di risoluzione dei conflitti</p> <p>Sviluppare strategie per identificare e connettersi con potenziali collaboratori,</p>	<p>Apertura alla diversità</p> <p>Creazione di reti proattive</p> <p>Empatia e ascolto attivo</p> <p>Generosità e reciprocità</p> <p>Networking etico</p>

			mentori e professionisti del settore.	
Analisi del mercato	<p>Analizzare il panorama competitivo delle industrie creative.</p> <p>Analisi SWOT (punti di forza, punti di debolezza, opportunità, minacce).</p> <p>Identificare le lacune e le nicchie di mercato.</p>	<p>Acquisire le conoscenze necessarie per rimanere informati sullo stato attuale delle industrie creative, comprese le dinamiche di mercato, le opportunità di crescita e le sfide.</p> <p>Imparare a conoscere le diverse strategie di ingresso nel mercato e a valutarne l'idoneità per specifiche iniziative creative.</p> <p>Comprendere l'ambiente normativo specifico delle industrie creative.</p>	<p>Sviluppare la capacità di condurre un'analisi della concorrenza per identificare gli attori principali, le loro offerte e il loro posizionamento sul mercato.</p> <p>Analizzare i punti di forza, le debolezze, le opportunità e le minacce dei concorrenti (analisi SWOT).</p> <p>Segmentare il mercato in base a vari criteri, comprendere le esigenze e le preferenze uniche dei diversi segmenti di mercato.</p> <p>Acquisire competenza in vari metodi di ricerca di mercato, tra cui sondaggi, focus group e analisi dei dati.</p> <p>Essere in grado di stimare le dimensioni del mercato target e di specifici segmenti di mercato.</p>	<p>Curiosità e orientamento alla ricerca</p> <p>Decisioni guidate dai dati</p> <p>Adattabilità</p> <p>Considerazioni etiche</p>

<p>Mentalità imprenditoriale</p>	<p>Sviluppare una mentalità imprenditoriale incentrata sull'individuazione delle opportunità.</p> <p>Superare la paura di fallire e accettare l'assunzione di rischi.</p> <p>Costruire la resilienza e l'adattabilità negli sforzi creativi.</p>	<p>Acquisire conoscenze sui vari modelli imprenditoriali come le startup, l'imprenditoria sociale e l'intrapreneurship nelle industrie creative.</p> <p>Conoscere le diverse strategie per entrare nei mercati creativi, tra cui lo sviluppo di prodotti, le licenze e gli approcci di partnership.</p> <p>Comprendere l'ecosistema imprenditoriale delle industrie creative, comprese le fonti di finanziamento, le reti di supporto e i programmi di incubazione.</p>	<p>Sviluppare la capacità di riconoscere le opportunità di imprenditorialità e di risoluzione creativa dei problemi.</p> <p>Acquisire capacità di valutazione e gestione dei rischi associati alle iniziative imprenditoriali nelle industrie creative.</p> <p>Imparare a prendere decisioni informate e calcolate di fronte all'incertezza.</p> <p>Coltivare l'intraprendenza e l'adattabilità nella ricerca e nell'utilizzo delle risorse a sostegno dei progetti creativi.</p> <p>Imparare a massimizzare le risorse disponibili e a sfruttare le partnership.</p> <p>Sviluppare l'adattabilità nel rispondere alle mutevoli condizioni di mercato e alle sfide creative.</p>	<p>Mentalità di crescita</p> <p>Innovazione e creatività</p> <p>Persistenza e tenacia</p> <p>Considerazioni etiche</p>
---	--	---	--	--

<p>Capacità di presentazione e di pitching</p>	<p>Imparare a comunicare e a proporre idee creative in modo efficace.</p> <p>Creare presentazioni avvincenti e elevator pitches.</p> <p>Ricevere feedback e perfezionare le presentazioni in base alle reazioni del pubblico.</p>	<p>Imparare a conoscere i vari formati di presentazione (elevator, investor, project pitches).</p> <p>Acquisire la conoscenza dell'analisi del pubblico per adattare le presentazioni all'interesse e alle esigenze dei diversi interlocutori.</p> <p>Comprendere i principi di una comunicazione visiva efficace e come applicarli ai materiali di presentazione.</p>	<p>Sviluppare una forte capacità di comunicazione per realizzare pitch chiari e coinvolgenti.</p> <p>Apprendere l'arte dello storytelling per creare narrazioni avvincenti che risuonino con il pubblico.</p> <p>Migliorare le capacità di presentazione visiva per creare materiali di presentazione visivamente accattivanti.</p> <p>Sviluppare tecniche per coinvolgere il pubblico durante i pitch e le presentazioni, incoraggiare la partecipazione attiva e le domande.</p>	<p>Sicurezza</p> <p>Preparazione e pratica</p> <p>Adattabilità</p> <p>Condotta etica e professionale</p>
<p>Tecnologia e tendenze digitali</p>	<p>Mantenersi informati sull'impatto della tecnologia e delle tendenze digitali sulle industrie creative.</p> <p>Esplorare le opportunità in aree come la realtà virtuale, la realtà aumentata e la blockchain.</p>	<p>Imparare a tenersi informati sulle tendenze digitali attuali e sulle tecnologie emergenti rilevanti per le industrie creative e capire come queste tendenze possano avere un impatto sui processi</p>	<p>Sviluppare competenze di alfabetizzazione digitale e comprendere il panorama digitale.</p> <p>Acquisire la capacità di adattarsi alle tecnologie e agli strumenti digitali emergenti.</p> <p>Padroneggiare le competenze necessarie per</p>	<p>Curiosità e innovazione</p> <p>Adattabilità e apprendimento continuo</p> <p>Cittadinanza digitale responsabile</p> <p>Inclusione digitale</p>

		<p>creativi e sulla distribuzione.</p> <p>Approfondire le strategie e le tattiche di marketing digitale e capire come utilizzare i canali digitali per il coinvolgimento e la promozione del pubblico.</p> <p>Acquisire conoscenze sui diritti digitali e sulle leggi sulla proprietà intellettuale relative ai contenuti creativi.</p> <p>Comprendere il diritto d'autore, le licenze e il fair use in contesti digitali.</p>	<p>creare contenuti digitali ed essere in grado di utilizzare efficacemente gli strumenti digitali per la produzione di contenuti.</p> <p>Sviluppare competenze di gestione dei dati per gestire gli asset digitali e i dati associati ai progetti creativi.</p> <p>Comprendere le migliori pratiche per l'organizzazione e l'archiviazione dei dati</p> <p>Apprendere le basi della cybersecurity e della protezione dei dati per salvaguardare le risorse digitali e le informazioni sensibili.</p> <p>Apprendere le basi della cybersecurity e della protezione dei dati per salvaguardare le risorse digitali e le informazioni sensibili.</p> <p>Essere in grado di riconoscere i rischi e le minacce della cybersecurity.</p>	
--	--	--	---	--

			To be able to recognize cybersecurity risks and threats	
--	--	--	---	--

Modulo 2: Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Modulo 2: Alfabetizzazione finanziaria ed economica				
Sottomodulo (Argomento specifico)	Obiettivi di apprendimento	Risultati dell'apprendimento		
		Conoscenze	Competenze	Atteggiamenti
1.1 Alfabetizzazione finanziaria ed economica: di cosa si tratta?	<p>Accrescere la conoscenza e la competenza per aumentare la comprensione</p> <p>Identificare il significato dell'alfabetizzazione finanziaria ed economica.</p>	<p>Essere in grado di definire l'alfabetizzazione finanziaria ed economica.</p> <p>Essere in grado di identificare il funzionamento dell'economia.</p>	<p>Confrontare e contrastare il significato di alfabetizzazione finanziaria ed economica.</p> <p>Prendere decisioni importanti in campo finanziario</p>	<p>Dimostrare capacità di gestione del denaro.</p> <p>Gli studenti utilizzano le conoscenze economiche per prendere molte decisioni importanti nella vita.</p>
1.2 Rischi finanziari	<p>Identificare i rischi finanziari</p> <p>Migliorare le competenze per evitare di perdere denaro in un investimento o in un'impresa.</p> <p>Apprendere diversi metodi per controllare i rischi finanziari</p>	<p>Essere in grado di descrivere i tipi di rischi finanziari</p> <p>Essere in grado di confrontare e comparare i tipi di rischi finanziari.</p> <p>Essere in grado di dimostrare i pro e i</p>	<p>Analizzare i rischi finanziari</p> <p>Spiegare i diversi tipi di rischi finanziari</p>	<p>Aumentare la motivazione nella gestione del debito e nell'adempimento degli obblighi finanziari.</p>

		contro dei rischi finanziari.		
1.3 Dati finanziari e bilancio	<p>Migliorare le conoscenze e le competenze sul benessere finanziario</p> <p>Trovare opzioni di finanziamento e gestire un budget per la propria attività di creazione di valore</p> <p>Sviluppare le condizioni per prendere decisioni finanziarie</p>	<p>Essere in grado di dimostrare una competenza avanzata in materia di dati finanziari e rendiconti finanziari.</p> <p>Essere in grado di decidere l'analisi finanziaria pertinente</p>	<p>Acquisire le competenze e le strategie necessarie per scegliere le giuste alternative finanziarie.</p> <p>Analizzare le informazioni finanziarie con strumenti specializzati</p>	<p>Presentare lo stato patrimoniale, il conto economico e il rendiconto dei flussi di cassa.</p> <p>Valutare la propria analisi finanziaria.</p>
1.4 Tendenze di mercato	<p>Definire strategie per mobilitare le risorse necessarie a generare valore per gli altri.</p> <p>Migliorare la conoscenza di attività e mercati quali cambi, materie prime, azioni e obbligazioni, in cui i prezzi e i volumi di scambio fluttuano.</p>	<p>Essere in grado di dimostrare la direzione del prezzo di un asset nel tempo.</p> <p>Essere in grado di riconoscere il significato di trend di mercato</p>	<p>Identificare il mercato (attività, regione) per avviare un'attività o far crescere un'azienda esistente.</p> <p>Spiegare l'email marketing, l'influencer marketing e le notifiche push.</p>	<p>Gli studenti elaborano un piano per la sostenibilità di un'attività che crea valore.</p> <p>Gli studenti preparano un'opzione di finanziamento.</p>

Module 3: Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio

Module 3: Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio				
Sottomodulo (Argomento specifico)	Obiettivi di apprendimento	Risultati dell'apprendimento		
		Conoscenze	Competenze	Atteggiamenti
1. Introduzione	<p>Conoscere e comprendere le definizioni.</p> <p>Comprendere l'importanza di sviluppare strategie di coping.</p>	<p>Prendere decisioni quando il risultato della decisione è incerto, quando le informazioni disponibili sono parziali o ambigue, o quando c'è il rischio di risultati non voluti.</p>	<p>Ricerca (capacità di cercare informazioni sulle strategie di coping)</p> <p>Concettualizzare (comprendere le componenti fondamentali e l'organizzazione manuale).</p> <p>Pensare in modo critico</p> <p>Dedicare tempo alla riflessione e all'elaborazione delle informazioni</p> <p>Comunicare il problema</p>	<p>Sentirsi sicuri e avere in mente tutti gli elementi su cui l'artista deve lavorare: curiosità, proattività, apertura mentale, auto-riflessione e impegno.</p>
2. Comprendere l'incertezza e abbracciare l'ambiguità	<p>Riconoscere l'incertezza.</p> <p>Imparare a distinguere l'incertezza dall'ambiguità.</p> <p>Comprendere gli effetti dell'incertezza sul processo decisionale.</p>	<p>Conoscere i tipi di incertezza.</p> <p>Conoscere i fattori che vi contribuiscono.</p> <p>Essere consapevoli dell'impatto dell'incertezza</p>	<p>Essere in grado di prendere decisioni in condizioni di incertezza e ambiguità.</p> <p>Sviluppare il pensiero critico (capacità di analisi e valutazione).</p>	<p>Curiosità (esplorare le situazioni incerte)</p> <p>Resilienza (riprendersi dalle battute d'arresto)</p> <p>Ottimismo e apertura al</p>

	Comprendere il ruolo della tolleranza all'ambiguità.	e dell'ambiguità sul processo decisionale. Conoscere il ruolo della tolleranza	Sviluppare l'adattabilità (adeguarsi e riposizionarsi). Sviluppare la flessibilità (rivedere e modificare, considerare nuove idee).	cambiamento, fiducia in se stessi Auto-riflessione (riconoscere i propri limiti).
3. Managing risk	Understand the impact of the risk in decision-making. Know how to strategies and tools for assessment, evaluation of risk, and its mitigation when it comes to that.	Understand the importance and value of the risk in the decision-making process Acknowledge the possibilities of risk ad how to handle it. Know the assessment and evaluation strategies and techniques	Identify risks Analyse risks (causes and consequences) Mitigate and plan risk (being able to reduce the risk of failing by handling situations promptly and flexibly) Monitore and controle risk	Proactive mindset (identifying and addressing risk) Accountability (taking responsibility of tacking it) Objectivity Learning (staying updated of new possible risks) Resilience
4. Strategie di gestione di incertezza, ambiguità e rischio	Sviluppare la resilienza e l'adattabilità. Sviluppare tecniche di risoluzione dei problemi. Essere in grado di prendere decisioni in situazioni di incertezza o ambiguità.	Comprendere i meccanismi e le tecniche di coping Comprendere il ruolo della resilienza e dell'adattabilità.	Sviluppare: Risoluzione dei problemi Processo decisionale Pensiero strategico Gestione dello stress Regolazione emotiva emozionale	Disponibilità a esplorare e considerare nuovi approcci Persistenza (continuare a provare) Approccio processuale (prendere l'iniziativa e cercare

				attivamente le risorse).
4.1 Intelligenza emotiva con il fronteggiamento	<p>Riconoscere e gestire le emozioni in queste situazioni.</p> <p>Costruire la resilienza emotiva.</p> <p>Costruire una comunicazione vuota ed efficace in situazioni di incertezza.</p>	<p>Comprendere le diverse emozioni che hanno un impatto</p> <p>Essere consapevoli delle tecniche di regolazione emotiva</p> <p>Conoscere l'importanza dell'empatia e della comunicazione efficace.</p> <p>Conoscere il legame tra intelligenza emotiva e resilienza.</p>	<p>Sviluppare:</p> <p>Regolazione emotiva</p> <p>Espressione emotiva (capacità di esprimere le emozioni in modo costruttivo e assertivo)</p> <p>Ascolto attivo del supporto fornito</p> <p>Abilità sociali (ricerca di sostegno in collaborazione)</p> <p>Risoluzione dei conflitti</p>	<p>Gestione dello stress</p> <p>Autenticità (essere fedeli a se stessi)</p>
4.2. Costruire una rete di sostegno	<p>Comprendere l'importanza del sostegno sociale quando si affronta l'incertezza, costruendo relazioni solide.</p> <p>Imparare a non trascurare l'aiuto professionale quando necessario.</p>	<p>Comprendere l'importanza della rete di supporto</p> <p>Acquisire una comunicazione efficace e un ascolto attivo</p> <p>Comprendere il ruolo del vuoto e del networking</p>	<p>Sviluppare: Comunicazione e efficace</p> <p>Ascolto attivo</p> <p>Collaborazione</p> <p>Modalità di risoluzione dei conflitti</p>	<p>Collaborazione (incluso nel processo professionisti o persone di fiducia)</p> <p>Costruire fiducia ed enfasi</p>
4.3. Mindfulness e riduzione dello stress	<p>Comprendere il potere della percezione mentale e l'importanza di accettare le sfide e di imparare facendo - imparare dagli errori.</p>	<p>Conoscere il legame tra stress e mindfulness</p>	<p>Sviluppare:</p> <p>Cura di sé</p> <p>L'autostima</p>	<p>Promuovere un atteggiamento di apprendimento permanente</p>

			Tecniche di gestione dello stress	Praticare l'autocura e l'autocompassione
--	--	--	-----------------------------------	--

Modulo 4: Mobilizzare risorse

Modulo 4: Mobilizzare risorse				
Sottomodulo (Argomento specifico)	Obiettivi di apprendimento	Risultati dell'apprendimento		
		Conoscenze	Competenze	Atteggiamenti
Introduzione	<p>Scoprire quali sono le risorse a disposizione di un imprenditore.</p> <p>Essere in grado di valutare quali risorse sono necessarie per l'imprenditore.</p>	<p>Sapere cosa sono le risorse materiali, immateriali e digitali nell'impresa.</p> <p>Conoscere le risorse che possono essere utilizzate per sostenere l'impresa.</p> <p>Essere in grado di valutare come sfruttare al meglio le risorse limitate.</p>	<p>Raccogliere e gestire le risorse necessarie per trasformare le idee in azioni.</p> <p>Essere in grado di utilizzare le risorse nella pratica in modo responsabile.</p> <p>Essere in grado di trovare e utilizzare le risorse in modo responsabile.</p> <p>Definire strategie per mobilitare le risorse necessarie a generare valore per gli altri.</p>	<p>Essere pronti a sfruttare al meglio le risorse limitate.</p>

<p>Risorse digitali e tecniche</p>	<p>Conoscere le varie risorse digitali.</p> <p>Essere in grado di gestire le varie risorse digitali.</p> <p>Identificare le risorse digitali rilevanti per l'azienda.</p>	<p>Comprendere i fondamenti del marketing digitale.</p> <p>Conoscere i fondamenti della creazione di siti web, dei sistemi di gestione dei contenuti e dell'analisi dei dati.</p> <p>Comprendere il funzionamento delle diverse piattaforme di social media.</p> <p>Conoscere le piattaforme di e-commerce e le tecniche di ottimizzazione dei motori di ricerca per migliorare la visibilità e la vendita online.</p> <p>Comprendere le opzioni di pubblicità digitale.</p> <p>Conoscere i fondamenti della creazione di contenuti e dello storytelling.</p> <p>Conoscere le minacce alla sicurezza informatica e le misure di protezione dei dati sensibili.</p>	<p>Essere in grado di creare, aggiornare e gestire i contenuti del sito web.</p> <p>Essere in grado di gestire gli account dei social media.</p> <p>Creare e gestire piattaforme di e-commerce e tecniche di ottimizzazione per i motori di ricerca.</p> <p>Creare e gestire campagne pubblicitarie digitali.</p> <p>Comunicare efficacemente online con clienti, partner e membri del team.</p> <p>Essere in grado di identificare le sfide digitali e trovare soluzioni innovative utilizzando le risorse disponibili.</p>	<p>Essere aperti all'apprendimento e all'adozione di nuove tendenze e tecnologie digitali.</p> <p>Dare priorità alle esigenze e alle preferenze dei clienti in tutti gli sforzi digitali ed essere aperti al loro feedback.</p> <p>Dimostrare un comportamento etico e rispettare la privacy dei dati e le normative online.</p>
---	---	--	--	--

		<p>Conoscere le piattaforme di gestione dei progetti, le app di comunicazione e gli strumenti di collaborazione online.</p>		
<p>Requisiti legali e normativi</p>	<p>Comprendere le leggi e le normative pertinenti che si applicano al settore specifico e al tipo di attività.</p> <p>Rispettare i diritti e le responsabilità di un imprenditore.</p>	<p>Comprendere le leggi e i regolamenti applicabili.</p> <p>Conoscere le diverse strutture aziendali e le loro implicazioni legali.</p> <p>Avere politiche di protezione e gestione dei beni di proprietà intellettuale.</p> <p>Conoscere le leggi sul lavoro, i contratti di lavoro, i diritti e gli obblighi dei dipendenti.</p> <p>Conoscere le leggi e gli obblighi fiscali per le aziende.</p> <p>Conoscere le leggi relative alla sicurezza dei prodotti, alle pratiche commerciali corrette, ai diritti dei consumatori e alla loro protezione dei dati.</p>	<p>Condurre ricerche legali sulle leggi e sui regolamenti che interessano l'azienda e tenersi aggiornati.</p> <p>Implementare processi e procedure per garantire la conformità alle leggi e ai regolamenti applicabili.</p> <p>Essere in grado di redigere, rivedere e negoziare contratti con fornitori, clienti e partner.</p> <p>Identificare i rischi legali associati alle attività aziendali e sviluppare strategie per ridurli.</p>	<p>Assumersi la responsabilità della conformità e delle questioni legali.</p> <p>Dimostrare un comportamento etico e aderente agli standard legali.</p> <p>Essere aperti a richiedere consulenza legale o consigli da parte di esperti quando necessario.</p> <p>È importante esercitare cautela quando si prendono decisioni legali che possono avere implicazioni significative.</p>

<p>Strumenti e infrastrutture</p>	<p>Valutare e pianificare l'infrastruttura necessaria per supportare la crescita aziendale.</p> <p>Essere in grado di integrare vari strumenti e tecnologie nel flusso di lavoro aziendale.</p>	<p>Comprendere le attrezzature, le risorse, gli strumenti e le tecnologie disponibili per il settore e le esigenze aziendali.</p> <p>Conoscere le varie applicazioni software per gestire i diversi aspetti dell'attività.</p> <p>Conoscere l'hardware necessario per le operazioni aziendali.</p> <p>Conoscere i servizi basati sul cloud.</p> <p>Comprendere le basi della gestione dell'infrastruttura fisica.</p>	<p>Essere in grado di identificare e risolvere i problemi tecnici che possono sorgere con gli strumenti e le infrastrutture.</p> <p>Sviluppare le capacità di valutare e pianificare l'infrastruttura necessaria per supportare la crescita aziendale.</p> <p>Gestire efficacemente i progetti utilizzando strumenti e metodologie di gestione dei progetti.</p> <p>Essere in grado di cercare soluzioni efficaci dal punto di vista dei costi.</p>	<p>Essere aggiornati e aperti all'adozione di nuovi strumenti e tecnologie che possano migliorare le operazioni aziendali.</p> <p>Prestare attenzione all'impostazione e alla configurazione di strumenti e infrastrutture per ottenere prestazioni ottimali.</p> <p>Essere consapevoli dei potenziali rischi associati all'uso di determinati strumenti e attuare misure per mitigarli.</p>
--	---	---	---	--

Modulo 5: Pianificazione & Gestione dei Progetti Creativi

Modulo 5: Pianificazione & Gestione dei Progetti Creativi				
Sottomodulo (Argomento specifico)	Obiettivi di apprendimento	Risultati dell'apprendimento		
		Conoscenze	Competenze	Atteggiamenti
Stabilire obiettivi a breve e lungo termine, organizzandoli in un progetto ben pianificato.	Gli adulti creativi organizzeranno i loro obiettivi in attività che creano valore da portare avanti per tutta la durata del loro progetto.	Essere in grado di ordinare gli elementi chiave dei miei obiettivi artistici imprenditoriali	Produrre uno schema dettagliato del mio piano e dei clienti a cui si rivolge	Gli allievi sono in grado di bilanciare il bisogno di creatività con il controllo dei propri obiettivi
Pianificare e organizzare	Gli adulti creativi sapranno organizzare abilmente le loro attività di creazione di valore in modo ordinato ed efficace: il business plan.	Essere in grado di elencare tutte le attività chiave legate al mio progetto e identificare il loro ordine di esecuzione	Preparare un piano dettagliato delle mie attività da svolgere e pianificare in anticipo le loro esigenze	Gli studenti sono in grado di pianificare il loro progetto con fiducia e con una mentalità lungimirante.
Sviluppare piani economicamente sostenibili	Gli adulti creativi sono in grado di selezionare autonomamente il modello di business adeguato per le loro idee di creazione di valore	Essere in grado di riconoscere i limiti e le possibilità che mi vengono imposti dal budget a mia disposizione	Adattare l'importo ideale del budget a ciascuna delle mie attività	Gli allievi sono in grado di valutare con sicurezza errori e opportunità nell'applicazione del budget

<p>Monitorare i propri progressi ed essere pronti ai cambiamenti.</p>	<p>Gli adulti creativi mostreranno una competenza pratica nel monitorare i progressi delle loro attività, interpretando efficacemente i risultati per applicare cambiamenti nei loro progetti quando necessario.</p>	<p>Essere in grado di identificare le tecniche che possono aiutare a modificare sul posto ciò che era stato precedentemente pianificato.</p>	<p>Esaminare gli imprevisti e rispettare sia le scadenze che il budget.</p>	<p>Gli allievi possono modificare l'atteggiamento per affrontare meglio i cambiamenti dei piani.</p>
<p>Sviluppo della visione</p>	<p>Gli adulti creativi identificheranno e valuteranno tutte le risorse disponibili per raggiungere un obiettivo o realizzare un progetto.</p>	<p>Acquisire familiarità con le dichiarazioni di visione Definire gli obiettivi Definire gli obiettivi S.M.A.R.T. Acquisire la conoscenza della comunicazione della visione Mappare la propria visione Acquisire consapevolezza delle potenziali barriere e sfide</p>	<p>Applicare il pensiero strategico Coniugare creatività e innovazione Padroneggiare l'intelligenza emotiva Perfezionare la gestione del tempo Creare visualizzazioni efficaci Impiegare la pianificazione strategica</p>	<p>Gli studenti possono: Pensare con ambizione e aspirazione Rendere la perseveranza e la determinazione la chiave del loro lavoro Aumentare la loro fiducia in se stessi Imparare con una mentalità orientata al futuro Lavorare con passione ed entusiasmo</p>
<p>Valori personali</p>	<p>Gli adulti creativi identificheranno la propria identità artistica, valuteranno l'allineamento tra</p>	<p>Comprendere il concetto di valore personale Acquisire familiarità con diversi quadri di riferimento</p>	<p>Riflettere su se stessi Prendere decisioni di valore</p>	<p>Gli studenti possono: Lavorare con una mente aperta</p>

	valori e decisioni, integreranno i valori nei settori professionali	<p>Acquisire la conoscenza della congruenza dei valori</p> <p>Conoscere le strategie per integrare i valori nel processo decisionale.</p>	<p>Ascoltare attivamente e con empatia</p> <p>Negoziare</p> <p>Acquisire competenze interculturali</p> <p>Utilizzare strategie di leadership</p> <p>Padroneggiare il pensiero critico</p>	<p>Rispettare la propria autenticità</p> <p>Accettare la propria responsabilità</p> <p>Lavorare con resilienza</p> <p>Lavorare in modo proattivo</p> <p>Ottenere un impatto positivo</p>
Trasformazione della visione	<p>Gli adulti creativi comprenderanno l'importanza della necessità di trasformare la visione. Identificheranno le lacune della visione, svilupperanno una visione guida e saranno in grado di trasformarla in arte.</p>	<p>Riconoscere fattori quali il cambiamento dell'ambiente esterno, le tendenze emergenti o le sfide interne che richiedono una rivalutazione e un aggiornamento delle visioni attuali.</p> <p>Diventare consapevoli delle tendenze e delle opportunità emergenti.</p> <p>Comprendere le dinamiche, i modelli e le strategie di comunicazione.</p>	<p>Padroneggiare il pensiero strategico</p> <p>Impiegare una leadership visionaria</p> <p>Padroneggiare la risoluzione dei problemi</p> <p>Padroneggiare il processo decisionale</p> <p>Acquisire capacità di networking</p>	<p>Gli studenti sono in grado di:</p> <p>Sviluppare una mentalità di crescita</p> <p>Essere sempre flessibili</p> <p>Lavorare con empatia</p> <p>Padroneggiare la pazienza</p> <p>Essere sempre pronti ad adattarsi</p> <p>Essere sempre curiosi</p>

BIBLIOGRAFIA

1. <https://www.christenseninstitute.org/blended-learning-definitions-and-models/>
2. <http://www.blendedlearning.org/basics/>
3. EntreComp (n.d.) *ENTRECOMP CONCEPTUAL MODE*. Available at: <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp> [Accessed 20 December 2016].
4. Policy Brief on Creative entrepreneurship - Entrepreneurial Activities in Europe, OECD/European Commission
5. Free Digital Learning Opportunities for Creative adults and Refugees.(EC,2017)Available at:<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/free-digital-learning-opportunities-creative-adults-and-refugees-analysis-current-initiatives-and>
6. Evaluation and Analysis of Good Practices in Promoting and Supporting Migrant Entrepreneurship, EC, 2016.