



Ref. Ares(2023)4048788 - 10/01/2024



S.E.VET
SOCIAL ENTREPRENEURS

S.E.VET (SOCIAL ENTREPRENEURSHIP VOCATIONAL EDUCATION AND TRAINING PROGRAM – Capacity Building Program

Coordinato da: EUROTraining, Grecia, 2024



Centru
pentru
Educație
Antreprenorială
și
Asistență
Tehnologică



EDHUB



NOVEL
Group



Indice

Introduzione	3
Contenuto della lezione.....	4

Introduzione

La rapida trasformazione delle economie globali richiede una rivalutazione degli approcci all'istruzione e alla formazione professionale (VET), soprattutto in settori come l'ingegneria. Nell'ambito del S.E.VET Capacity Building Program (CBP), è in atto uno sforzo concertato per integrare l'imprenditorialità sociale nel curriculum di ingegneria. Questa iniziativa mira a dotare il personale di ingegneria VET degli strumenti e delle tecniche necessarie per promuovere una nuova generazione di ingegneri socialmente responsabili.

Obiettivi

I partecipanti a questa sottounità creeranno risorse educative complete e adatte alle esigenze del personale di ingegneria dell'IFP. Queste risorse includeranno piani di lezione, casi di studio e contenuti multimediali progettati per insegnare efficacemente l'imprenditorialità sociale nel contesto dell'ingegneria.

Componenti chiave

1. Creazione di materiali didattici
2. Programmi di studio: Sviluppare piani di studio strutturati che delineino gli obiettivi, i materiali necessari, le attività e i metodi di valutazione per l'insegnamento dei concetti di imprenditorialità sociale.
3. Casi di studio: Raccogliere esempi reali di iniziative di imprenditorialità sociale di successo nel settore dell'ingegneria per illustrare le applicazioni pratiche.
4. Contenuti multimediali: Progettare contenuti multimediali coinvolgenti come video, infografiche e moduli interattivi per supportare diversi stili di apprendimento.

Revisione e feedback tra pari

- Sessioni di collaborazione: Organizzare sessioni in cui i partecipanti presentino i loro materiali didattici ai colleghi per ottenere un feedback.
- Perfezionamento: Utilizzare il feedback per perfezionare e migliorare le risorse didattiche, assicurandosi che siano chiare, pertinenti e d'impatto.

Strategie di disseminazione

- Piani di attuazione: Sviluppare strategie per l'implementazione di questi materiali didattici negli istituti di formazione professionale, assicurando che raggiungano un ampio pubblico di educatori e studenti di ingegneria.
- Accessibilità delle risorse: Assicurare che tutti i materiali siano accessibili attraverso il sito web del progetto S.E.VET e altre piattaforme pertinenti.

Contenuto della lezione

Nome del partner: BEP	
Sotto-unità 2: Creare materiali didattici	Unità 4: Strumenti e tecniche per integrare l'imprenditoria sociale nel curriculum formativo
Durata	"2,5" ore
Modalità di presentazione	PowerPoint e Word
Titolo:	Creazione di risorse educative per l'insegnamento dell'imprenditorialità sociale nel settore dell'ingegneria
Introduzione (15 minuti)	
Contenuto della presentazione:	<ul style="list-style-type: none">• Panoramica della lezione:<ul style="list-style-type: none">- Introduzione sull'importanza dei materiali didattici per insegnare l'imprenditoria sociale.- Enfasi sugli obiettivi e gli argomenti che verranno discussi.• Obiettivi di apprendimento<ul style="list-style-type: none">- I partecipanti comprenderanno il processo di creazione di risorse educative efficaci.- I partecipanti saranno in grado di progettare piani di lezione, casi di studio e contenuti multimediali su misura per il personale di ingegneria dell'IFP.
Discussione:	<ul style="list-style-type: none">• Importanza di materiali didattici personalizzati.• Ruolo di materiali ben strutturati nel miglioramento dell'apprendimento.
Pianificazione dei piani di studio (45 minuti)	
Contenuto:	<p>Componenti chiave di un piano di lezione:</p> <ul style="list-style-type: none">- Obiettivi- Materiali necessari- Struttura della lezione (introduzione, attività principale, conclusione)- Metodi di valutazione <p>Fasi per creare un piano di lezione efficace:</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificare gli obiettivi di apprendimento.- Delineare i contenuti da trattare.- Pianificare attività interattive per coinvolgere gli studenti.

	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare strategie di valutazione per misurare i risultati dell'apprendimento.
Attività interattiva	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti lavoreranno in gruppo per redigere un piano di lezioni su un argomento di imprenditorialità sociale scelto nel settore dell'ingegneria. • Presentazioni di gruppo e feedback tra pari.
Casi studio (45 minuti)	
Contenuto	<ul style="list-style-type: none"> • Importanza dei casi studio: <ul style="list-style-type: none"> - Applicazione nel mondo reale dei concetti teorici. - Incoraggiare il pensiero critico e la risoluzione dei problemi. <p>Fasi di creazione di un caso di studio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare un argomento o un problema rilevante. - Raccogliere dati e informazioni di base. - Strutturare il caso di studio (introduzione, esposizione del problema, analisi, soluzione).
Attività interattiva	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti riceveranno un modello e lavoreranno individualmente o in coppia per sviluppare un caso di studio relativo all'imprenditoria sociale nel settore dell'ingegneria. • Presentazione dei casi di studio e discussione di gruppo.
Creazione del contenuto multimediale (40 minuti)	
Contenuto:	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologie di contenuto multimediale <ul style="list-style-type: none"> - Video - Infografiche - Presentazioni interattive • Fasi per creare contenuti multimediali efficaci <ul style="list-style-type: none"> - Definizione dello scopo e del pubblico. - Sceneggiatura e storyboard. - Selezione di strumenti e software appropriati. - Garantire l'accessibilità e il coinvolgimento.
Attività Interattiva	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti faranno un brainstorming di idee per i contenuti multimediali che possono essere utilizzati per insegnare l'imprenditorialità sociale.

	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti creeranno un breve video o un'infografica utilizzando strumenti online. • Condividere e rivedere i contenuti multimediali creati.
Sessione di valutazione e feedback (20 minuti) Contenuto:	<ul style="list-style-type: none"> • Importanza della valutazione e dei feedback: <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la qualità delle risorse educative attraverso il feedback costruttivo. - Miglioramento e apprendimento collaborativo. • Condurre la sessione: <ul style="list-style-type: none"> - Esaminare i piani di lezione, i casi di studio e i contenuti multimediali degli altri. - Fornire un feedback strutturato utilizzando una griglia predefinita.
Attività interattiva	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti esamineranno e forniranno un feedback sulle risorse educative dei loro colleghi. • Discussione di gruppo sui punti chiave e sulle aree di miglioramento.
Strategie per usare e diffondere i materiali didattici (20 minuti) Contenuto:	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di diffusione efficaci: Utilizzare piattaforme online e sistemi di gestione dell'apprendimento. Impegnarsi con reti e comunità professionali. • Implementazione delle risorse didattiche negli istituti di formazione professionale: Formazione di educatori e istruttori. Monitoraggio e valutazione dell'efficacia delle risorse.
Discussione	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti condividono le loro esperienze e strategie di implementazione delle risorse educative. • Brainstorming di potenziali sfide e soluzioni.
Conclusioni (10 minuti) Contenuto:	<ul style="list-style-type: none"> • Sintesi dei risultati principali:

	<ul style="list-style-type: none"> - Importanza di risorse didattiche ben sviluppate. - Fasi e strategie per creare piani di lezione, casi di studio e contenuti multimediali efficaci. - Reflessione: - I partecipanti riflettono su come applicare quanto appreso alle proprie pratiche di insegnamento..
Prossimi passi	<ul style="list-style-type: none"> • Panoramica della sessione successiva. • Compiti o letture da completare prima della sessione successiva.
Materiali formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive di presentazione • Modelli per piani di lezione e casi di studio • Strumenti online per la creazione di contenuti multimediali • Rubriche di valutazione tra pari • Dispense con materiali di lettura e riferimenti aggiuntivi