



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



S.E.VET
SOCIAL ENTREPRENEURS

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

Coordinato da: EUROTraining, Grecia, 2024



Centru
pentru
Educație
Antreprenorială
și
Asistență
Tehnologică



EDHUB



NOVEL
Group



Contenuti multimediali per supportare i diversi stili di apprendimento

Nome del partner: BEP

La creazione di contenuti multimediali coinvolgenti è fondamentale per supportare diversi stili di apprendimento e garantire un'esperienza educativa inclusiva. Ecco alcuni suggerimenti per vari tipi di contenuti multimediali che possono migliorare il processo di apprendimento per il modulo sull'imprenditorialità sociale e l'ingegneria:

1. video

- - **Video esplicativi:** Creare brevi video animati che spieghino concetti chiave come l'imprenditoria sociale, gli obiettivi di sviluppo sostenibile e il ruolo dell'ingegneria nelle imprese sociali. Possono essere utilizzati per introdurre gli argomenti e fornire spiegazioni visive.
- - **Strumenti:** Powtoon, Animaker o Vyond per creare video animati; Camtasia o Adobe Premiere Pro per l'editing video.
- - **Documentari su casi di studio:** Produrre mini-documentari con interviste ai fondatori di imprese sociali di successo in Armenia. Mostrare il loro percorso, le sfide e l'impatto.
- - **Strumenti:** Utilizzare una telecamera di buona qualità o uno smartphone per registrare le interviste; iMovie o Final Cut Pro per il montaggio.
- - **Tutorial:** Sviluppare guide video passo-passo sulla creazione di business plan, sulla conduzione di ricerche di mercato e sulla progettazione di prototipi per le imprese sociali.
- - **Strumenti:** ScreenFlow o OBS Studio per registrare i tutorial; YouTube o Vimeo per ospitare i video.

2. Infografiche

- - **Mappe concettuali:** Progettare infografiche che traccino visivamente le relazioni tra i concetti di imprenditorialità sociale, il processo di progettazione ingegneristica e gli obiettivi di sviluppo sostenibile.
- - **Strumenti:** Canva, Piktochart o Visme per creare infografiche.
- - **Statistiche d'impatto:** Creare infografiche che evidenzino le statistiche chiave e gli impatti delle imprese sociali in Armenia, come il numero di persone servite, i benefici ambientali e i contributi economici.
- - **Strumenti:** Infogram o Google Charts per la visualizzazione dei dati.
- - **Flussi di processo:** Sviluppare guide visive che illustrino le fasi di creazione di un'impresa sociale, dall'ideazione all'implementazione e alla scalabilità.

	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti: Lucidchart o Microsoft Visio per la creazione di diagrammi e diagrammi di flusso.
3. Moduli interattivi	<ul style="list-style-type: none"> - Quiz e valutazioni: Progettate quiz interattivi per verificare la comprensione del materiale da parte degli studenti. Includono domande a scelta multipla, attività di trascinarsi e domande basate su scenari. - Strumenti: Kahoot!, Quizizz o H5P per creare quiz interattivi. - Simulazioni: Sviluppate simulazioni che consentano agli studenti di esercitarsi a prendere decisioni in un'impresa sociale virtuale. Queste possono includere la pianificazione finanziaria, le strategie di marketing e le sfide operative. - Strumenti: Simulate o Labster per creare simulazioni interattive. - Forum di discussione: Creare forum di discussione online in cui gli studenti possano impegnarsi nell'apprendimento tra pari, condividere idee e discutere casi di studio. - Strumenti: Moodle, Canvas o Blackboard per la creazione di forum di discussione.
4. Podcast	<ul style="list-style-type: none"> - Interviste agli esperti: Registrate e condividete interviste con esperti di imprenditoria sociale e ingegneria. Questi possono fornire spunti, consigli e prospettive reali. - Strumenti: Audacity o GarageBand per registrare e modificare i podcast; SoundCloud o Anchor per l'hosting. - Analisi di casi di studio: Creare episodi podcast che discutano e analizzino vari casi di studio di imprese sociali, concentrandosi sui loro successi, le sfide e le lezioni apprese. - Strumenti: Utilizzare piattaforme di hosting per podcast come Podbean o Buzzsprout.
5. Webinar e sessioni dal vivo	<ul style="list-style-type: none"> - Webinar interattivi: Organizzate webinar in diretta con relatori ospiti, come imprenditori sociali e ingegneri. Consentite sessioni di domande e risposte per coinvolgere direttamente gli studenti. - Strumenti: Zoom, Microsoft Teams o Google Meet per ospitare sessioni dal vivo. - Workshop: Condurre workshop virtuali su argomenti come lo sviluppo di modelli di business, il design thinking e la prototipazione per le imprese sociali. - Strumenti: Miro o Jamboard per le attività di laboratorio collaborative.

6. E-book e pubblicazioni online

- - **Libri elettronici interattivi:** Sviluppare e-book che incorporino elementi multimediali come video incorporati, quiz e infografiche cliccabili.
- - **Strumenti:** Adobe InDesign o Apple Books Author per creare e-book interattivi.
- - **Raccolte di casi di studio:** Pubblicare raccolte digitali di casi di studio con elementi multimediali come collegamenti video, clip audio e diagrammi interattivi.
- - **Strumenti:** Utilizzare piattaforme di e-publishing come Kindle Direct Publishing o Blurb.

Incorporando questi diversi elementi multimediali nel programma di studio, gli educatori possono creare un'esperienza di apprendimento ricca e coinvolgente che si adatta alle varie preferenze di apprendimento e migliora la comprensione e la ritenzione del materiale da parte degli studenti.