



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

DIDACTIC TOOLS

K.C.7_Competenza imprenditoriale

Asociación Guaraní & SSF



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

"Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute".

Indice

UNITÀ 1

UNITÀ 2

UNITÀ 3

Risoluzione creativa dei problemi 4

Come gestire un progetto 27

Progetto di vita 52



UNITÀ 1

Risoluzione creativa dei problemi

1.1 Lesson1: Creatività nella risoluzione dei problemi

La creatività è molto importante quando si tratta di risolvere dei problemi. Dopo aver guardato il seguente video su "Problem Solving" (https://www.youtube.com/watch?v=_X_AfRk9F9w) condividete le vostre idee al riguardo. Cosa ne pensate:

- Della situazione?
- Dei personaggi?
- Dei loro atteggiamenti e comportamenti?



- Siete mai stati coinvolti in un problema simile?
- Riuscite a pensare a qualche problema simile che avete vissuto nel vostro paese?

Riflettiamo insieme sulle "parole chiavi" o parole utili per aiutare a risolvere i problemi, e scriviamole alla lavagna. Se può aiutarvi, scrivete alla lavagna queste "parole chiavi" nella vostra lingua.

Provate a definire, lavorando insieme, cos'è un "problema", ed esponete le idee diverse sulla flip chart o sulla lavagna.

Ecco alcune definizioni di "problema" che possono chiarire idee e concetti:

"Insieme di fatti o circostanze che rendono difficile il raggiungimento di un obiettivo"

"Una questione o una situazione considerata sgradita o dannosa, che necessita di essere affrontata e superata"

"Un problema è generalmente considerato un compito, una situazione o una persona con cui è difficile avere a che fare, o che è difficile da controllare a causa della sua complessità e della sua opacità. Nel linguaggio comune, un problema è una domanda che richiede una risposta, una questione che richiede un esame e una dimostrazione. In ogni caso, un problema è considerato una questione difficile da risolvere o sistemare, un caso dubbio o un compito complesso che implica dubbio e incertezza".

Checklist per analizzare i problemi:

Lavoriamo su un'attività di problem solving semplice ed efficace, che si può utilizzare in casi diversi. Prendiamo il caso dei video precedenti ("The Bridge"). Possiamo analizzare qualsiasi problema riflettendo su questo tipo di domande.

COSA\QUALE	<ul style="list-style-type: none"> • Qual è il problema? • Quali sono i fatti? • Che cosa succederebbe se non fosse presa nessuna decisione, e non fosse trovata nessuna soluzione? • Che cosa mi serve per trovare una soluzione?
PERCHÈ	<ul style="list-style-type: none"> • Perché si è presentato il problema? • Perché voglio raggiungere una soluzione? • Perché voglio trovare una soluzione o una strada da seguire?
COME\QUANTO	<ul style="list-style-type: none"> • Come cambierà la situazione? • Quanto sono importanti le informazioni che sto cercando? • Come posso sapere di più? • Come posso coinvolgere persone utili?
DOVE	<ul style="list-style-type: none"> • Dove si è presentato il problema? • Dove si vede l'impatto? • Il "dove" è davvero importante per la risoluzione del problema?
CHI	<ul style="list-style-type: none"> • Chi è stato colpito dal problema? • Chi si interessa della situazione? • Chi è coinvolto / chi deve essere coinvolto? • Chi deve essere informato?
QUANDO	<ul style="list-style-type: none"> • Quando si è presentato il problema? • Quando dobbiamo agire? • Entro quando si deve risolvere il problema?

Questo strumento utilizza una gerarchia di domande: "Cosa" esprime genericamente la situazione o il problema, mentre "perché" è probabilmente la domanda più rilevante che ti puoi porre. Se ti chiedi "perché" puoi capire la natura del problema e, quindi, i caratteri che deve avere la sua soluzione. Tu puoi anche chiederti "come", "dove", "chi" e "quando". Queste domande sono progettate sia per approfondire sia per ampliare l'analisi.

Usando l'esempio del "ponte", contenuto nel video, rispondete insieme alle diverse domande e vediamo quali soluzioni o conclusioni ottenete.

Attività personale. Il titolo del giornale:

Adesso pensa a un problema che hai avuto recentemente. Lavorando individualmente prova a dare un nome alla situazione come se fosse il titolo di un giornale, usa la checklist dell'attività precedente come punto di partenza per riflettere sul problema.

1.2 Lezione 2: Sviluppare la creatività

Quali invenzioni o gadget hanno cambiato la nostra vita quotidiana? Ad esempio... il mocio! Pensiamo insieme ad altre invenzioni! Ne usate qualcuna? E nei vostri paesi? Riuscite a pensare ad altri gadget utili che non trovate nel paese ospitante? Condividete le vostre opinioni in classe.

Dopo, seduti in cerchio, prendete un oggetto in mano e mostratelo alla classe (ad esempio, un libro). Spiegate per cosa usate l'oggetto e trasferitelo alla persona a sinistra. Il resto dei compagni di classe, in ordine, dovrà indicare un altro possibile uso per quello stesso oggetto. Siate creativi! Successivamente, il resto della classe potrà fare lo stesso con altri oggetti.

Che cos'è "essere creativo"? Scrivete le idee che vi vengono in mente sulla lavagna e rifletteteci su:

- La creatività è la stessa nei diversi paesi?
- Perché è la stessa o perché non è la stessa?
- E quali sono le differenze, se ce ne sono?

Ecco alcune definizioni di creatività:

"La creatività è l'uso dell'immaginazione o di idee originali per creare qualcosa; inventività."

"La creatività è la capacità di generare nuove idee o concetti, nuove associazioni tra idee e concetti noti, che di solito producono soluzioni originali. Creatività è sinonimo di "pensiero originale", "immaginazione costruttiva", "pensiero controcorrente" o "pensiero creativo".

"La creatività è definita come la tendenza di generare o riconoscere idee, alternative o possibilità che possono essere utili per risolvere problemi, comunicando con gli altri e intrattenendo noi stessi e gli altri".

L'attività dell'"autostrada norvegese":

Per questa attività, che è pensata per sviluppare la creatività, la classe deve essere divisa in piccoli gruppi (2-3 persone). Dovete collegare due concetti per mezzo di un elenco di parole correlate tra di loro. L'insegnante (o un altro studente) indicherà una parola come "punto di partenza" e un'altra come "punto di destinazione". Se è più facile, potete anche usare le immagini. I partecipanti dovrebbero creare una catena di associazioni tra questi 2 punti, usando tante parole aggiuntive quante ne hanno bisogno. L'associazione tra ciascuna parola e la successiva dovrebbe essere chiara. Ma non avete bisogno di associazioni più lunghe di quelle tra 2 parole. Cercate di utilizzare la quantità minima di "punti": il meno parole possibile.

Ecco un esempio:

Punto di partenza: Porta.

Punto di destinazione: Luna.

Porta - Casa - Cane

Natura - Cielo - Luna



Proviamo con altri:

nuvole – volano (meccanica)
 ebreo – supernova
 orologio – sorriso
 plateau – peacemaker
 bollitore – stratagemma
 virus – amore

I pregiudizi funzionano come uno strumento di risoluzione dei problemi, quando vengono utilizzati come euristiche (scorciatoie del pensiero). La nostra mente attribuisce stereotipi e pregiudizi a tutte le persone per categorizzare e semplificare la realtà. Ma questo può causare anche errori e discriminazioni. Provate di riflettere in gruppo su questo:

- Cosa ne pensate? Sono utili o no?
- Come è possibile sfuggire a luoghi comuni e stereotipi nei vari tipi di attività?
- In che modo la fantasia e il modo di pensare creativo possono essere impiegati per risolvere i problemi quotidiani?

1.3 Lezione 3: Risoluzione dei problemi

Pensate, individualmente, a una situazione problematica che avete provato sulla vostra pelle o che conoscete bene, e cercate di trovare almeno 3 diverse soluzioni al problema. Questo è un buon modo per allenare la vostra mente a trovare soluzioni creative! A volte si può trovare una soluzione attraverso l'intuizione creativa.

L'intuizione creativa è un insieme di idee che ti vengono in mente senza un pensiero cosciente. Ad esempio, la prima cosa che ti viene in mente senza pensare in modo logico.

Ma puoi anche usare strumenti come il ciclo di 5 passi per la risoluzione dei problemi:



A. Definire il problema:

Quale problema stai provando a risolvere? Mettere a fuoco il problema, oltre a chiarire qual è il problema, permette di vedere l'obiettivo che si desidera ottenere.

- Input: qualcosa non va, o qualcosa potrebbe essere migliorato.
- Output: una chiaro delineamento delle opportunità e dell'obiettivo da raggiungere.

B. Raccogliere le idee:

Quali sono dei modi per risolvere il problema? L'obiettivo è creare un elenco di possibili soluzioni tra cui scegliere. Più difficile è il problema, più soluzioni potrebbero essere necessarie.

- Input: un obiettivo; comprensione del problema e ricerca delle possibili soluzioni; immaginazione.
- Output: elenco di possibili soluzioni che potrebbero raggiungere l'obiettivo dichiarato.

C. Scegliere una soluzione:

Cosa farai ora? La soluzione ideale deve essere efficace (raggiungerà l'obiettivo), efficiente (è conveniente) e ha il minor numero di effetti collaterali (l'implementazione conterrà i rischi).

- Input: elenco delle possibili soluzioni; criteri decisionali.
- Output: decisione su quale soluzione andrai a implementare.

D. Implementare la soluzione.

Cosa stai facendo? L'implementazione di una soluzione richiede pianificazione ed esecuzione. L'implementazione è un processo iterativo, dove è bene che si compiano piccoli cicli di implementazione che vengono costantemente messi alla prova e valutati, e non, invece, un processo in cui si cerca di ottenere la soluzione "perfetta" a primo colpo.

- Input: decisione; pianificazione; lavoro duro.
- Output: risoluzione del problema.

E. Rivedere i risultati:

Cosa hai fatto? Per sapere se hai risolto con successo il problema, è importante rivedere cosa ha funzionato, cosa non ha funzionato, e quale impatto ha avuto la soluzione. Tutto questo ti aiuta anche a migliorare le capacità di risoluzione dei problemi a lungo termine ed evita che tu "reinventi la ruota".

- Input: risoluzioni; risultati dell'implementazione.
- Output: intuizioni; casi di studio; punti sul vostro curriculum.

Attività "L'avventura dell'isola":

In questa attività dovete dividervi in piccoli gruppi e usare le vostre abilità nella risoluzione dei problemi per sopravvivere dopo essere rimasti bloccati in un'isola deserta. Guardando l'immagine di una barca in una foto o disegnata alla lavagna, dovete immaginare di stare viaggiando sopra di essa. Immaginate perché siete lì e le circostanze del caso.



Ora immaginate che la barca sia stata colpita da una tempesta e stia iniziando a imbarcare acqua. Dovete raggiungere un'isola vicina e potete prendere solo 4 oggetti dalla barca. Date un'occhiata agli oggetti che avete a disposizione, e provate a pensare quale di loro vi aiuterà a sopravvivere meglio nell'isola deserta.



Oggetto 1 _____
Ragione _____

Oggetto 1 _____
Ragione _____

Oggetto 1 _____
Ragione _____

Oggetto 1 _____
Ragione _____

Per provare le vostre nuove abilità e competenze, tutta la classe insieme deve cercare di trovare una soluzione a un problema. Potete scegliere quello che volete. Provate a trovare soluzioni individualmente, prima di condividerle in classe.

- Quali diverse soluzioni avete trovato?
- Alcuni tra di voi sono arrivati alla stessa soluzione?
- Che processo avete seguito o quali strumenti avete usato?

ESERCIZI

Rispondi alle domande seguenti. Scegliete una delle opzioni tra quelle fornite.

1. Nel video "Bridge", chi ha ragione?

- a. L'alce.
- b. L'orso.
- c. Nessuno di questi.

2. Che cos'è un problema?

- a. Una situazione percepita come dannosa e cattiva, così complicata che non può essere risolta.
- b. Un avvenimento che ti impedisce di raggiungere i tuoi obiettivi.
- c. Una situazione considerata sgradita o dannosa, che necessita di essere affrontata e risolta.

3. Per favore, scrivi le sei parole-chiave della checklist per analizzare un problema.

4. Per favore, scrivi una delle domande con "cosa\quale".

5. Per favore, abbinare le parole con le domande giuste:

- | | |
|-----------|--------------------------------------|
| A. Quali | 1) la situazione sarà diversa? |
| B. Come | 2) deve essere risolto il problema? |
| C. Perché | 3) sono i fatti? |
| D. Quando | 4) voglio raggiungere una soluzione? |

6. Che cos'è la creatività?

- a. L'abilità di risolvere problemi nel modo giusto.
- b. L'abilità di creare e usare idee originali e insolite.
- c. L'abilità di creare arte e produrre opere d'arte.

7. E la creatività la stessa nei paesi diversi?

- a. **sì**
- b. **no**

8. Chi può essere creativo?

- a. Artisti e persone che si occupano di arte.
- b. Persone che allenano la loro creatività.
- c. Chiunque.

9. Come euristiche e pregiudizi influenzano la risoluzione dei problemi?

- a. Supportano modi di pensare rigidi e la produzione di idee nuove e creative.
- b. Non influenzano per niente la procedura di risoluzione dei problemi.
- c. Supportano il pensare fuori dagli schemi e le idee creative.

10. Per favore, abbinare i passi del problem-solving con le domande giuste:

- | | |
|------------------------------|--|
| A. Implementare le soluzioni | 1) Cosa farai? |
| B. Scegliere una soluzione | 2) Cosa stai provando a risolvere? |
| C. Definire il problema | 3) Cosa stai facendo? |
| D. Rivedere i risultati | 4) Quali sono alcuni modi per risolvere il problema? |
| E. Raccogliere le idee | 5) Cosa hai fatto? |

11. Nella fase "Definire il problema" che cosa si deve fare?

- a. Stabilire l'obiettivo che si vuole ottenere.
- b. Migliorare le competenze nella risoluzione dei problemi a lungo termine, ed evitare di reinventare la ruota.
- c. Formare una squadra forte per lavorare sul problema e sull'implementazione della soluzione.

12. Nella fase "Raccogliere idee" che cosa si deve fare?

- a. Chiarire qual'è il problema.
- b. Essere creativo anche se non si trova una soluzione.
- c. Creare un elenco di soluzioni possibili tra cui poi scegliere.

13. Quali sono le caratteristiche di una soluzione ideale?

- a. Facile, efficiente e creativa.
- b. Efficace, efficiente e con i minori effetti collaterali.
- c. Veloce, efficiente e che coinvolga il minor numero di persone possibile

14. L'implementazione di una soluzione...

- a. Richiede il coinvolgimento di tante persone per raggiungere gli obiettivi in modo giusto.
- b. Richiede pianificazione ed esecuzione, e spesso è iterativa.
- c. Richiede sempre metodologie innovative e creative.

15. Per sapere quale sia il risultato della soluzione di un problema, si deve...

- a. Rivedere cosa ha funzionato e cosa non ha funzionato.
- b. Condurre una ricerca complessa con esperti e tante tecniche di ricerca.
- c. È impossibile sapere quale sia il risultato di una certa soluzione.

16. Nell'attività dell'Avventura sull'isola, quante soluzioni giuste ci sono?

- a. Nessuna.
- b. Una.
- c. Non c'è un limite, tutte le soluzioni sono giuste.

A vertical blue bar on the right side of the page, featuring a pattern of overlapping, semi-transparent geometric shapes in various shades of blue, including circles and triangles.

UNITÀ 2

Come gestire un progetto

Nella nostra vita quotidiana ci intratteniamo relazioni e lavoriamo con persone diverse. Condividiamo le cose con alcuni di loro e non con altri, ma ogni persona può contribuire in qualche modo al lavoro di gruppo.

2.1 Lezione 1: Lavoro di squadra e attività di pianificazione

Come inizio dell'unità didattica, puoi fare questo test per verificare cosa sai, compilando solo la prima colonna. Lavorando individualmente, annota le idee che ti vengono in mente intorno ai concetti di "lavoro di squadra" e "attività di pianificazione". Hanno qualcosa a che fare con il concetto di "gestione del progetto"?

	cosa sapevo prima	cosa so adesso
lavoro di squadra		
Attività di pianificazione ("gestione del progetto")		

Dopo aver guardato il seguente video su "Lavoro di squadra buono e cattivo"

(https://www.youtube.com/watch?v=fUXdrl9ch_Q)

condividete le vostre idee al riguardo:

- Cosa succede in ogni video?
- Perché il primo video è un esempio di cattivo lavoro di squadra? Perché il secondo video è un esempio di buon lavoro di squadra?



Pianificazione di attività comuni

In gruppi di 4-5 persone provate a pianificare un'attività di svago da fare insieme ai vostri compagni di classe (ad esempio: organizzare una cena, un cineforum, una visita a un museo...). Riflettete su ogni domanda e organizzatevi. Una persona del gruppo dovrebbe prendere nota delle idee.

Usate post-it colorati per classificare le fasi dell'organizzazione dell'evento:

- A. Cosa faremo - verde -
- B. Chi (chi svolgerà ciascuna delle diverse attività) – blu -
- C. Quando - giallo -
- D. Dove - arancione -
- E. Cosa devi acquistare? - rosa -
- F. Dove puoi comprarlo? - viola -

Tenendo conto che avete 30-40€ dovreste pensare a un negozio per ogni prodotto o servizio che volete acquistare. Potete tenere a mente dove voi effettivamente fate i vostri acquisti nella vita quotidiana, e fare una stima approssimativa delle spese (la più realistica possibile).

Prodotto	Prezzo totale
	TOTAL 30-40 €

Finally each of the groups can show the planned activity to the classroom, fix the post-its in a big paper o blackboard and explain each category.

2.2 Lezione 2: Il coinvolgimento della comunità. Identificare un problema sociale

Ci sono problemi che possono essere trasformati in progetti di soluzioni sostenibili. Puoi guardare alcuni esempi qui:

Un video di un progetto sociale, "A new beginning in Sierra Leone": https://youtu.be/hi_IOf2962Y

Un video di un piano aziendale, "Social Enterprise 101": https://youtu.be/9_g5RqwW51I

Condividete le vostre idee sulla gestione dei progetti e sull'imprenditoria sociale e discutetene in classe:

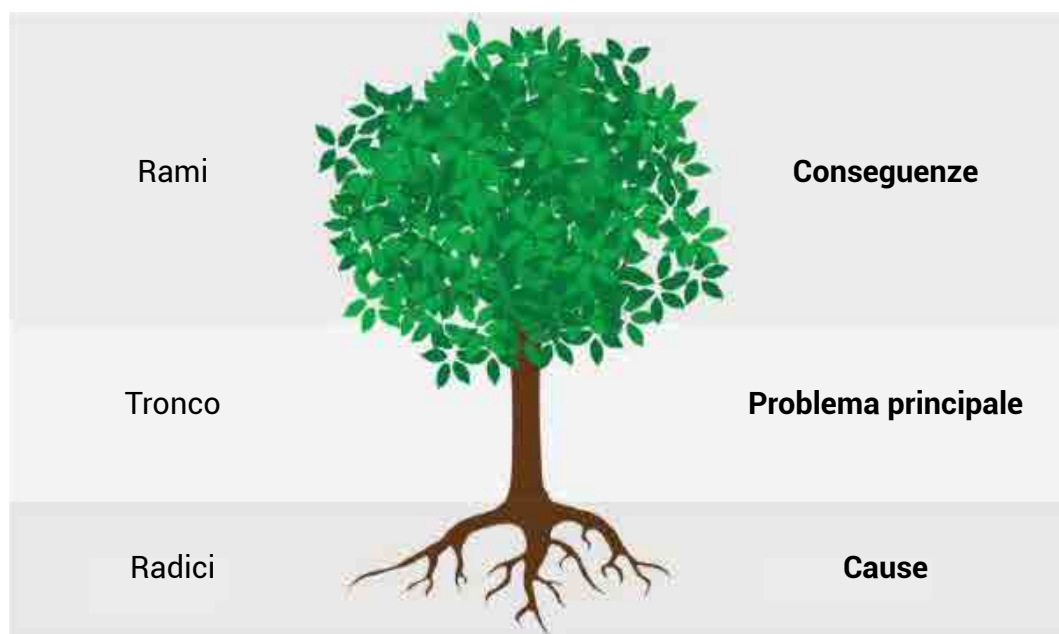
- Siete mai stati coinvolti in un progetto sociale?
- Conoscete qualche ONG che lavora in questa città/paese?
- Riuscite a pensare a qualche problema sociale?

Usando i post-it, descrivete brevemente un problema sociale di cui siete a conoscenza. È più facile pensare ai problemi che vi stanno vicini: i problemi del vostro vicinato, del vostro quartiere, ecc. Ora riflettete su:

- Chi è colpito da questo problema? (quali gruppi, sesso, età...)
- Dove si colloca questo problema?
- Come potrebbe essere gestito il problema?

Il metodo dell'albero delle soluzioni

Il metodo dell'albero dei problemi può aiutare a scomporre un problema in parti definite e maggiormente gestibili, rendendo possibile, attraverso un metodo cooperativo, il passaggio da problemi astratti a soluzioni concrete.



Per provare il metodo dell'albero delle soluzioni la classe può essere suddivisa in gruppi di 3 o 4 persone e seguire i seguenti passi:

A. Selezionate e definite il problema principale:

- I gruppi sceglieranno tra diversi problemi sociali che vogliono superare attraverso il loro progetto.
- Il problema centrale è scritto in un biglietto o post-it, e posizionato al centro di un cartellone attaccato al muro o sulla lavagna.

B. Identificate le cause e gli effetti:

- I partecipanti dovranno considerare quali sono le cause e gli effetti diretti del problema. Ogni causa deve essere scritta in termini negativi (es. "migranti/rifugiati non hanno accesso ai finanziamenti"), utilizzando un cartellino rosso o un foglietto adesivo.
- I partecipanti analizzano e riordinano tutte le carte in modo logico.

- Poi, elaborano, su base sequenziale, la causa e l'effetto, partendo dal problema principale. Le cause immediate del problema sono messe in una riga al di sotto di quella del problema centrale. L'effetto immediato è messo al di sopra del problema.
- I partecipanti devono continuare a ripetere il processo, aggiungendo ulteriori linee orizzontali, fino a quando non sono più in grado di identificare ulteriori cause sottostanti.
- È importante rivedere la sequenza della causa e degli effetti per assicurarsi che abbia un senso.
- Una volta concordato l'ordine o il posizionamento di tutti i rapporti di causa ed effetto, questi potranno essere collegati con linee verticali. Le linee orizzontali possono essere utilizzate per unire cause o effetti correlati.

2.3 Lezione 3: Gestione del progetto e soluzione del problema

Una volta delineato il problema sull'albero (problema principale, cause e conseguenze), cosa si fa per quanto riguarda le soluzioni? Provate a raccogliere, lavorando in gruppo, alcune idee per trovare una soluzione. Dopo, condividete le idee con il resto della classe per ricevere suggerimenti e altre idee dagli altri gruppi prima di scegliere l'intervento o la soluzione che preferite.

Prendetevi due minuti per scrivere individualmente quali sono i valori che ritenete siano più importanti per il lavoro di gruppo. Poi, dopo avere formato dei piccoli gruppi, condividete ciò che avete scritto e raccogliete quei valori su poster contenenti immagini, parole e simboli che rappresentano quei valori condivisi. Provate a disegnare un simbolo che rappresenta ciascun valore.

Divisi in coppie, provate a mimare le diverse professioni (ad esempio un medico con un paziente) in meno di 1 minuto, mentre le altre coppie cercano di indovinare. Ogni coppia può avere alcuni secondi per preparare la sua rappresentazione, e la rappresentazione può essere ripetuta tutte le volte che si vuole. Per facilitare la rappresentazione, potete usare anche immagini o alcuni elementi.

Pompieri	Poliziotto/poliziotta	Astronauta
Dottore/dottoressa	Chef	Dentista

A questo punto, l'insegnante distribuisce i personaggi tra gli studenti per preparare un gioco di ruolo. Avete fino a 50 minuti per preparare l'esecuzione.

Background

Il gruppo del progetto ha 5 membri: gli studenti X, Y, Z, A e B. **La scadenza della relazione del progetto** sta per arrivare e il gruppo del progetto sta partecipando a una riunione per discutere cosa fare per finire in tempo la relazione del progetto

La realizzazione del progetto sta procedendo molto lentamente e ormai restano solo poche settimane. Durante i precedenti incontri del gruppo, gli studenti **Y, Z e A** hanno manifestato la tendenza a perdersi in discussioni senza fine, solo vagamente legate al lavoro da fare per

il progetto. **Lo studente X** è sempre più ansioso e arrabbiato, lui pensa che i suoi colleghi siano irresponsabili e pigri, mentre i gli studenti **Y, Z e A** credono che lui sia troppo nervoso e voglia spesso atteggiarsi a capo. Loro non capiscono perché lui continui a ricordare loro le scadenze, invece di unirsi alle loro interessanti discussioni.

Studente B non partecipa alla discussione degli studenti **Y, Z ed A**. In realtà non parla mai molto durante le discussioni nel gruppo. Durante le riunioni con il supervisore, scrive ogni parola che il supervisore dice ma non fa mai domande.

Nell'ultima riunione -soprattutto a causa dell'iniziativa dello **studente X**- il gruppo di lavoro ha delegato alcuni compiti a ognuno dei membri del gruppo e ha stabilito un calendario delle attività per il progetto, includendo data ed ora per la riunione del gruppo. Tutti sono stati d'accordo di finire i loro compiti entro giorno della riunione che si tiene oggi.

I membri di ogni gruppo devono essere un minimo di 3 e un massimo di 7, possono esserci caratteri ripetuti. Tutti i personaggi possono leggere la descrizione del contesto, ma le descrizioni individuali sono rivelate solo ai giocatori rilevanti. Il gioco di ruolo inizia quando l'ultimo studente arriva in ritardo. Dovrebbe durare 20-30 minuti a seconda dell'intensità della discussione.

Studente X	Sei puntuale, e hai un approccio professionale e sistematico. Sei molto ambizioso e ti piace lavorare duramente – hai una specie di dipendenza da lavoro!! Non ti piace il comportamento rilassato dei tuoi colleghi Y, Z e A, li trovi pigri, e stai provando in tutti i modi a farli lavorare di più. Inoltre, non sei particolarmente soddisfatto del comportamento di B perché, secondo te, il supervisore non è un insegnante veramente competente, e credi che le tue idee riguardo al lavoro del progetto siano molto migliori delle sue.
-------------------	--

Studente Y	Sei in ritardo per la riunione perché hai incontrato un amico e ti sei preso del tempo per avere una bella conversazione con lui, anche se sapevi che saresti arrivato in ritardo alla riunione. La tua scusa per non avere portato a termine, come stabilito, il tuo compito è che hai dovuto aiutare una persona dell'ostello a risolvere un problema, e il tempo è volato. Non sei preoccupato della scadenza che si sta avvicinando – in qualche modo le cose si sistemeranno. Ti piace molto discutere di temi più diversi, che siano notizie sportive, film, ecc.
-------------------	---

Studente Z	Sei molto sicuro di te, ambizioso, e ti piacerebbe elaborare una buona relazione del progetto, però ti fai distrarre dalle interminabili discussioni iniziate dallo studente Y perché, pensando di essere più intelligente di lui, non puoi lasciare che lui abbia l'ultima parola in una discussione. Trovi il comportamento autoritario di X molto fastidioso, mentre trovi B timido. Non hai completato il compito che ti era stato assegnato, e non hai portato nessuno dei documenti richiesti alla riunione. La ragione per non aver completato il compito è che non sei ancora soddisfatto del risultato del tuo lavoro e quindi non vuoi presentarlo agli altri membri del gruppo, perché questi potrebbero criticare il tuo lavoro.
Studente A	La tua scusa per essere in ritardo alla riunione è che non ti sei svegliato in tempo perché hai fatto tardi ieri sera. Hai una scusa poco convincente per non aver fatto il compito per come stabilito – qualcosa del tipo che non ti sei sentito bene per alcuni giorni e quindi non hai potuto lavorare. Sei molto socievole, e vuoi che tutti siano a loro agio, ma non sei disposto a lavorare duramente, e credi che essere uno studente dovrebbe essere diverso: più di divertimento e meno fatica.
Studente B	Non ti senti a tuo agio nel gruppo, e trovi la maggior parte dei tuoi colleghi maleducati, perché parlano in classe, e alcune volte arrivano in ritardo alle lezioni e alle riunioni del gruppo. Inoltre, sei sconcertato dalla mancanza di rispetto dagli altri studenti verso il supervisore. Non sei d'accordo sul calendario delle attività proposto da X –ti sentiresti molto più comodo se il gruppo seguisse solo le indicazioni del supervisore. In realtà, hai finito il compito che dovevi preparare, ma non vuoi presentarlo agli altri membri del gruppo prima che il supervisore abbia l'opportunità di correggerlo.

ESERCIZI

Scegliete la risposta giusta tra le varie opzioni:

1. "Lavorare in gruppo" e "lavoro di gruppo" è lo stesso?

- a. Sì
- b. No

2. Il reddito è...

- a. La quantità di soldi che ogni mese entra a casa
- b. La quantità di soldi che spendi ogni mese vi.
- c. La differenza tra i soldi che, ogni mese, entrano a casa e i soldi che si spendono

3. Avere diverse categorie per classificare le spese mensili è utile per calcolare i risparmi

- a. Vero
- b. Falso

4. Tutti devono usare le stesse categorie per classificare le loro spese

- a. Vero
- b. Falso

5. Dato un obiettivo comune (per esempio, la pianificazione di un'attività di svago), squadre diverse raggiungeranno sempre la stessa soluzione.

- a. Vero
- b. Falso

6. "L'albero dei problemi" è uno strumento per:

- a. Risolvere un problema.
- b. Sviluppare un problema.
- c. Identificare un problema.

7. Nell' "albero dei problemi", cosa rappresentano le tre parti?

- a. Le cause , gli obiettivi e i problemi.
- b. Le cause, i problemi principali e le conseguenze.
- c. Le risorse, gli obiettivi e i problemi.

8. Quando si parla di un problema:

- a. Ci possono essere cause diverse.
- b. C'è solo una causa e tu devi concentrarti su di essa.

9. Nell' "albero dei problemi", Una volta che hai identificato le cause e le conseguenze, cosa dovresti fare?

- a. Scegliere tra problemi diversi.
- b. Iniziare a implementare la soluzione.
- c. Rivedere la sequenza della causa e gli effetti per assicurarti che abbia un senso.

10. Una volta che il problema è stato delineato sull'albero, qual è il passo seguente?

- a. Iniziare a implementare la soluzione.
- b. Pensare a varie soluzioni e sceglierne una.
- c. Accertare se questo sia veramente il problema principale.

11. Quando si lavora in gruppo:

- a. Non ci sarà nessun conflitto se ognuno si impegna e porta a termine i suoi compiti nel modo corretto.
- b. I conflitti sono inevitabili e devi imparare a gestirli.
- c. I conflitti devono essere evitati e ignorati.

12. Una cosa da considerare per gestire un conflitto in un gruppo è:

- a. I principali scopi e motivazioni di ogni membro del gruppo.
- b. Altri conflitti che si sono verificati nel passato.
- c. Come il progetto sia stato concepito e il problema che il gruppo sta cercando di risolvere con l'implementazione.

13. Per gestire un conflitto e risolverlo, è importante:

- a. Soddisfare le richieste di tutti i membri del gruppo.
- b. Identificare il membro del gruppo più potente e soddisfare le sue richieste.
- c. Comprendere che, perché tutti possano ottenere un buon risultato, tutti devono rinunciare alle loro pretese.

14. Il perfetto membro di un gruppo é:

- a. Quello che obbedisce.
- b. Non c'è un membro perfetto.
- c. Ci sono diversi tipi di membri che sono indispensabili per un buon gruppo.



UNITÀ 3

Progetto di vita

Concentriamoci adesso sull'analisi della competenza imprenditoriale e sull'impatto che può avere sulle nostre vite! Cosa significa per ognuno di voi questo concetto? Che importanza pensate che abbia nella vostra vita quotidiana?

3.1 Lezione 1: Necessità e desideri

Necessità: Qualcosa di essenziale o indispensabile per preservare la vita.

Desiderio: Movimento affettivo verso qualcosa che si desidera.

Cerchiamo altri significati. Per ciascuno di voi cosa significano questi concetti? Quali sono casi di necessità e di desideri? Proviamo a raccogliere le idee su alcuni esempi e ripassiamo il vocabolario. Fate un elenco di esempi di necessità e un elenco di esempi di desideri. Siete d'accordo sugli esempi rilevanti? Ciascuno di voi deve spiegare il suo punto di vista alla classe e trovare differenze tra le varie idee di ciascun concetto.

Piramide di Maslow:

La scala dei bisogni di Maslow è un modello motivazionale, usato in psicologia, che comprende cinque livelli di bisogni umani, spesso rappresentati come livelli gerarchicamente ordinati all'interno di una piramide. I bisogni più in basso nella scala gerarchica devono essere soddisfatti prima che gli individui possano occuparsi dei bisogni posti più in alto. Andando dal basso della piramide verso l'alto, i bisogni sono: bisogni fisiologici, sicurezza, amore e appartenenza, stima e autorealizzazione.



La teoria spiega che, mentre tu stai soddisfacendo i bisogni principali, puoi sviluppare altre, nuove, necessità. Non bisogna dimenticare che le priorità di ciascuna persona variano a seconda delle sue caratteristiche, delle diverse circostanze e persino della cultura. Quindi, alla fine non c'è una risposta valida o universale per la domanda "quale bisogno è più importante?". La risposta dipende da tante cose.

Lavorando a coppie, prendete un elenco di concetti e provate a collocarli nella Piramide di Maslow:

- | | |
|-------------------------|---------------------------------|
| - Dance classes | - A bed |
| - Vegetables and fruits | - Health insurance |
| - Holidays | - House |
| - Theatre tickets | - Instagram/Facebook |
| - A friend's party | - Clothes |
| - Boyfriend/girlfriend | - Mobile phone |
| - A library | - A prize of "the best student" |
| - Water | |

Confrontate i risultati di ciascuna coppia con quelli delle altre coppie, riflettete sulle diverse scelte e su come alcune di esse dipendano in gran misura dal contesto in cui si inseriscono.

Voi cosa ne pensate riguardo a questa teoria? Vi trovate a vostro agio a usarla? Pensate che sia utile o realistica? Perché? Ci sono teorie o strumenti simili, nella vostra cultura, riguardo alla gerarchia dei bisogni e delle priorità umane? Spiegatevi, confrontatevi e riflettete su di essi.

Esercizio personale: Pensa alle tue priorità nella vita reale (usando la piramide di Maslow o un altro modello adatto), e fai un elenco dei tuoi bisogni e delle tue priorità.

Storie motivanti

Era un avvocato sudafricano che ha combattuto contro l' "apartheid", il sistema di segregazione razziale nel suo paese, contraddistinto dalla creazione di posti separati per persone bianche e persone nere. È stato il primo membro della sua famiglia di andare a scuola. È stato il primo presidente di colore nel suo paese e il primo ad essere scelto con il sistema di suffragio universale. È stato imprigionato per 27 anni dopo essere stato accusato di cospirazione per rovesciare il governo. Ha ottenuto diversi riconoscimenti, come il "Premio Príncipe de Asturias de Cooperación Internacional" nel 1992 e il Premio Nobel per la pace nel 1993. È morto nel 2013 all'età di 95 anni.

**Nelson
Mandela**

Shakira

È nata a Barranquilla, una zona molto povera della Colombia, ma ha anche origini libanesi. Quando aveva 10 anni, ha iniziato a cantare in giro per la sua città mescolando diversi stili musicali del suo background. Ha imparato da sola sia a comporre, sia a parlare l'inglese per poter diventare una cantautrice internazionale. Ora è una cantautrice, produttrice discografica, ballerina, imprenditrice, ambasciatrice di buona volontà dell'UNICEF e filantropo colombiano. Ha vinto molti Grammy e altri premi, e ha cantato la canzone

È nata in Pakistan. È famosa come attivista a favore dei diritti civili, soprattutto in relazione alla condizione delle donne della valle del nord-ovest del Pakistan, dove il regime dei talebani aveva negato a bambine e ragazze la possibilità di andare a scuola. Ha subito un attacco nel 2012 quando aveva 15 anni, in cui un uomo armato le ha sparato 3 volte. Si è ripresa da questo attacco, ed è stata portata a Birmingham dove vive ancora oggi. Ha vinto il premio Nobel per la pace nel 2014.

Malala Yousafzi

Ferran Adrià

È uno chef spagnolo nato a Barcellona. Ha iniziato a lavorare a diciotto anni. Ha rivoluzionato il mondo della gastronomia, portandolo in una nuova era. È lo chef internazionale più premiato grazie al suo ristorante elBulli. Il suo successo si basa su un costante rinnovamento, sull'innovazione e sulla creatività. Il ristorante elBulli (a Girona) ha raggiunto la vetta delle classifiche gastronomiche: il miglior ristorante del mondo secondo la rivista britannica Restaurant. Il metodo di Adrià si basa su diversi principi come: non copiare, innova con passione, interrogati e metti in dubbio tutto quello che fai, conosci a fondo la tua professione...

<https://ferranadria.fundaciontelefonica.com/expo/>

Sylvia viene dalla Namibia. Il suo sogno è diventare un'insegnante di spagnolo nel suo paese e di fondare la prima accademia di spagnolo in Namibia. Per realizzare questo sogno ha studiato all'università nel suo paese e ha fatto richiesta di un aiuto finanziario - una borsa di studio - per studiare all'Università di Las Palmas de Gran Canarias in Spagna, al fine di specializzarsi nell'insegnamento dello spagnolo e della cultura spagnola. Sylvia è felice in Spagna. Le piacciono gli insegnanti, i suoi compagni di classe e la città di Las Palmas de Gran Canaria le sembra bellissima. Questa esperienza la sta aiutando a migliorare le sue capacità.

Sylvia Tuhafeni Tuyoleni

<https://mujeresporafrica.es/sylvia-tuhafeni-quiere-ser-profesora-de-espanol-en-namibia-y-montar-su-propia-academia/>

Usain Bolt

È un atleta professionista giamaicano. È nato e cresciuto con i suoi fratelli in una zona rurale della Giamaica. I suoi genitori possedevano un piccolo negozio. Era molto bravo nello sport fin da bambino, e quando andava al liceo ha iniziato a farsi notare e ad allenarsi. Ora è detentore, come velocista, di undici titoli mondiali e otto medaglie d'oro olimpiche. Inoltre, detiene i record mondiali dei 100 e 200 metri e della staffetta 4×100 con la squadra giamaicana. È uno dei sette atleti che in storia hanno vinto titoli nelle categorie giovanili, juniores e seniores. È noto come "Fulmine".

Era una suora cattolica di origine albanese che fondò la congregazione religiosa delle Missionarie della Carità a Calcutta. Durante più di 45 anni, si è occupata dei poveri, dei malati, degli orfani e dei moribondi. Morì nel 1997 all'età di 87 anni. È stata beatificata nel 2003 da Giovanni Paolo II e canonizzata nel 2016 da Francesco.

Teresa di Calcutta

Muhammad Yunus

È un imprenditore sociale del Bangladesh, banchiere, economista e figura di spicco della società civile, a cui è stato assegnato il Premio Nobel per la pace per aver fondato la Grameen Bank e per aver sviluppato i concetti di microcredito e microfinanza. Questi crediti sono concessi agli imprenditori che sono troppo poveri per beneficiare dei prestiti di una banca tradizionale. Nel 2006 Yunus e la Grameen Bank hanno ricevuto il Premio Nobel per la pace "per i loro sforzi per incoraggiare lo sviluppo sociale ed economico dal basso".

Conoscevate questa gente? Cosa ne pensate di loro e delle loro storie?

3. 2 Lezione 2: Abilità

Comunicazione: Grazie a essa possiamo interagire con gli altri e ottenere informazioni.

Capacità di analisi: grazie a essa possiamo separare ed esaminare i dati e le problematiche per comprenderli meglio.

Technologie: grazie a essa usiamo computer, telefoni cellulari e tutti i dispositivi del nostro quotidiano.

Gestione delle priorità: grazie a essa possiamo sapere cos'è importante e cosa non lo è.

Risoluzione dei problemi: grazie a ciò possiamo risolvere i problemi che incontriamo nella nostra quotidianità.

Lavoro di squadra: grazie a ciò possiamo lavorare fianco a fianco con altre persone.

Pianificazione e organizzazione: grazie a essa possiamo decidere come fare le cose, sappiamo come fare un piano: prima devo fare questa cosa, poi quest'altra cosa.

Quali altre abilità conoscete? Indicatele e illustratele.

Storie con abilità

Di seguito sono riportate delle storie di persone che affrontano un certo problema con una particolare abilità. Discutete in coppia e abbinare ogni abilità a ogni storia. Poi, controllate le risposte e confrontate i vostri contributi con quelli dei vostri compagni.

A. Paul deve lavorare a un progetto insieme a Martha, Lucy e John, ma non sa come organizzarlo. Martha, nel suo lavoro, ha sempre diretto i progetti, quindi ha deciso di distribuire i compiti.

B. Durante la realizzazione del loro progetto, Lucy e John hanno avuto problemi a sviluppare una parte comune del lavoro. Quindi, Paul li ha aiutati a risolvere le loro divergenze facendoli discutere del loro problema comune.

C. Quando hanno finito il loro lavoro, avevano deciso di preparare un dolce in quattro. Per farcela, dovranno trovare un accordo su ciò che vogliono fare e dovranno lavorare come una squadra.

D. Lucy ha dei problemi con il suo computer, e John l'ha aiutata a risolverli perché lavora ogni giorno con i dispositivi tecnologici.

E. Martha ha fatto un viaggio con la sua famiglia a Londra. Dal momento che era la loro prima volta che si trovavano là, sono entrati in un ufficio turistico per chiedere informazioni sulla città.

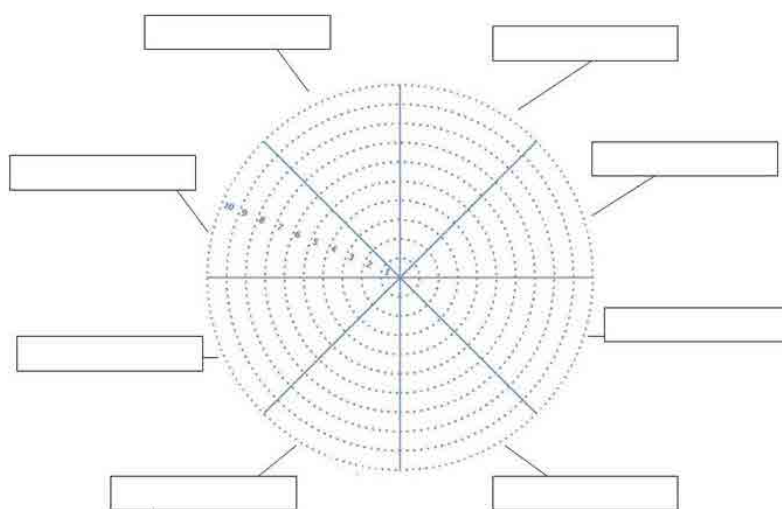
(Pianificazione e organizzazione) - (Comunicazione) - (Risoluzione dei problemi) - (Tecnologia)
- (Lavoro di gruppo).

Vita personale e professionale

Secondo voi, quali abilità sono più importanti nei diversi campi: personale, sociale e professionale? Perché?

Come potete potenziare o utilizzare le abilità che avete? Come potete sviluppare quelle che vi mancano o che avete sviluppato meno? Fornite alcuni esempi.

Date un'occhiata al cerchio. Riflettete su quali sono le abilità che ritenete siano più importanti nelle sfide della vita. Riempite ogni spazio con una di queste abilità e poi colorate ogni spicchio in misura minore o maggiore a seconda di come pensate di aver sviluppato ciascuna delle varie abilità.



3.3 Lezione 3: Imprenditorialità

Esercizio personale: descrivete brevemente una persona reale (famosa o no, appartenente alla vostra cultura...) che è riuscita in qualcosa. Analizzate e spiegate le abilità, che secondo voi, questa persona possiede.

Provate a spiegare:

- Chi è lei o lui?
- Che cosa ha fatto?
- Perché considerate lei o lui una persona di successo?
- Quali abilità ritenete che abbiano permesso a lei o a lui di avere successo?

Imprenditorialità: atteggiamento e attitudine che una persona assume per avviare un nuovo progetto attraverso idee e opportunità.

Non si riferisce solo all'ambito professionale o lavorativo, ma anche alla sfera personale, alla ricerca di soluzioni creative dei problemi, ecc. Tutte le storie precedenti illustrano abilità legate alla imprenditorialità.

Ecco alcune barriere personali che devi superare per avere capacità imprenditoriale. Vi vengono in mente altri esempi? Riesci a pensare a qualche idea o consiglio per superarli?

- Vergogna
- Bassa autostima
- Non sapere come lavorare in squadra
- Pigrizia

Superare i problemi:

Lavorando in gruppi e attraverso il gioco dei ruoli, cercate di risolvere alcune situazioni o problemi imprenditoriali. Preparate un racconto e mettetelo in scena davanti al resto della classe. Chiedete al vostro compagno di classe.

Peter deve presentare, nel suo ufficio, un progetto a cui sta lavorando da mesi, ma ha dimenticato la presentazione a casa sua, e non ha tempo di tornare indietro a prenderla.

Cosa può fare?

Nel corso di pittura l'insegnante ha chiesto ai suoi studenti di dipingere la loro famiglia e poi descriverla, ma Louis si vergogna a parlare davanti alla sua classe.

Cosa può fare?

Mirtha deve preparare un dessert per una festa in cui è stata invitata, ma non sa dove comprare, nella sua nuova città, alcuni ingredienti molto particolari.

Cosa può fare?

Esercizio personale: Fate un elenco dei problemi e degli ostacoli che incontrate nel raggiungere i vostri obiettivi. In relazione a ciascuno dei problemi fate tre elenchi: soluzioni che avete provato ma che non hanno funzionato, soluzioni che avete provato e che hanno funzionato, nuove idee che potreste provare per risolvere i problemi.

Professioni:

Rivediamo un po' di vocabolario:



Pompiere



Insegnante



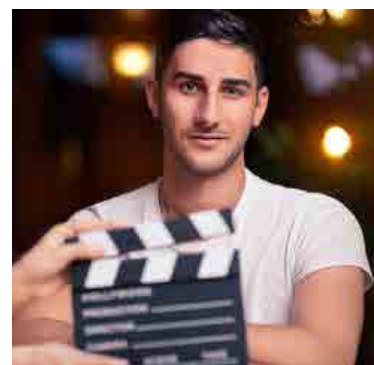
Poliziotta/poliziotto



Imprenditrice/Imprenditore



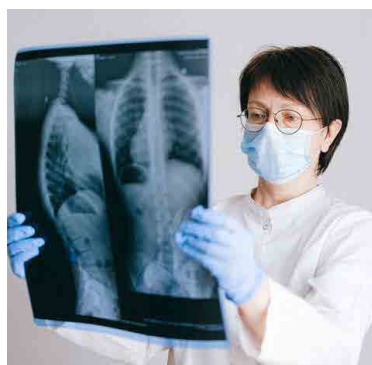
Infermiera/Infermiere



Attrice/Attore



Chef



Dottoressa/dottore



Dentista



Artist



Cantante



Collaboratore domestico



Contadina/contadino



Giudice



Tassista

Qual è la tua professione? Quali abilità e capacità sono necessarie per questa professione? Condividi le tue risposte con i tuoi compagni di classe. Ogni professione richiede numerose specifiche abilità di cui a volte non siamo nemmeno consapevoli. Potete usare queste abilità anche per altre sfide nella vostra vita.

Vorreste svolgere un'altra professione, o vincere una sfida importante nella vostra vita? Riflettiamo tutti insieme su quali abilità sono necessarie per raggiungere quella professione o quell'obiettivo.

3.4 Lezione 4: Gestione del bilancio

Bilancio: si riferisce a un prospetto dettagliato che mostra le entrate e i risultati ottenuti per un periodo di tempo. È il modo più efficiente e utile per gestire i nostri soldi e per visualizzare i nostri futuri movimenti finanziari.

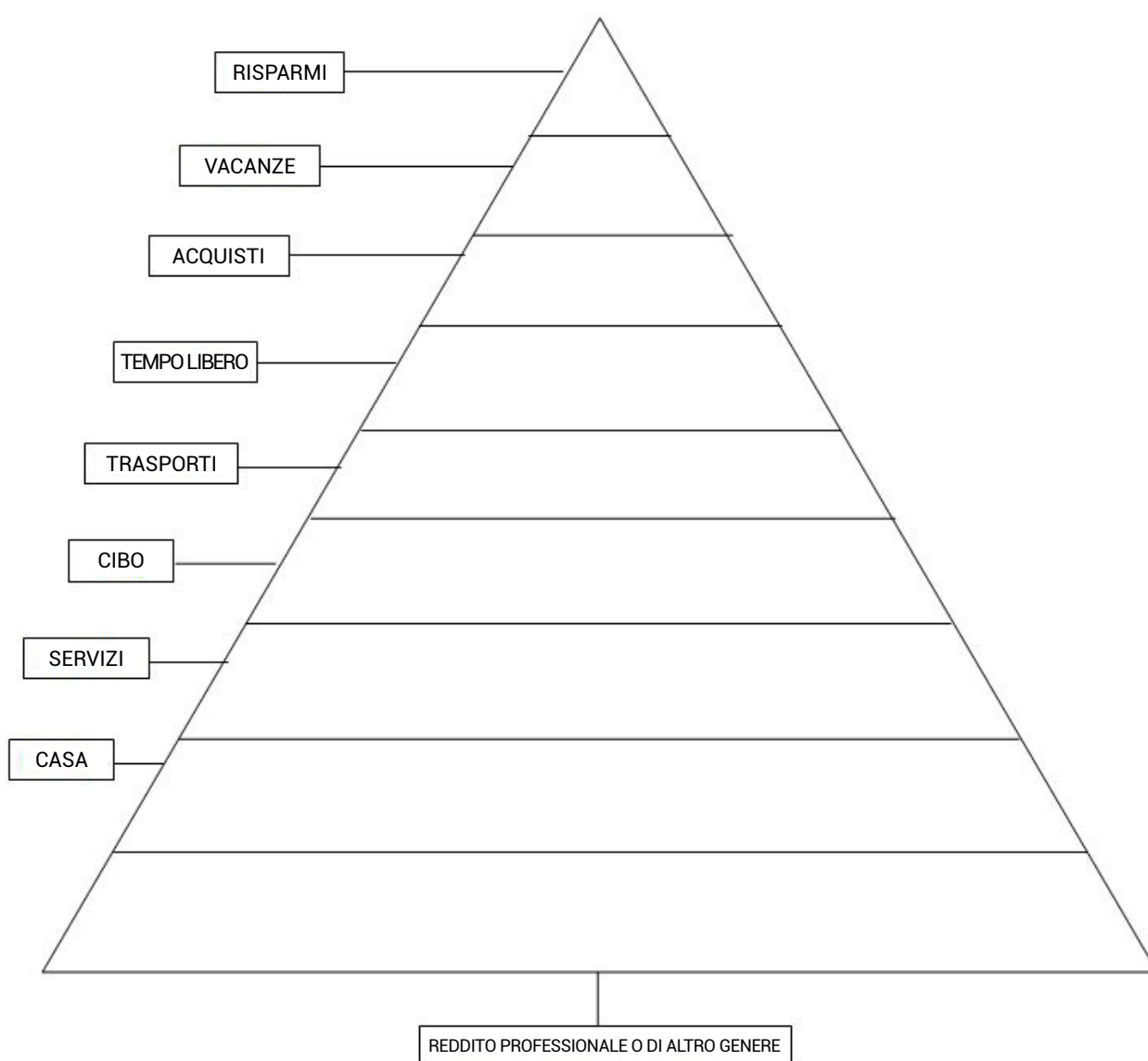
Quali sono gli elementi che compongono un bilancio? Entrate e risultati di una persona. Cos'è un bilancio positivo? Un bilancio in cui i risultati ottenuti sono uguali o superiori alle spese.

In alcune situazioni, le persone desiderano avere cose che sono più costose di quelle che loro possono permettersi di acquistare. Ciò può essere pericoloso perché può

portare all'instabilità finanziaria e alla bancarotta. Quindi, è importante conoscere e analizzare adeguatamente le nostre entrate, come anche la capacità di consumare e di non consumare alcune cose.

Gestione del bilancio mensile:

Vediamo i concetti di bilancio e diamo alcuni esempi per ogni parte.



Usate alcuni dei seguenti “profili di vita” (scegliete un esempio di “categoria professionale e altri redditi”) per immaginare la situazione di una persona. Scegliete carte diverse per tutte le categorie (casa, cibo, trasporti, tempo libero...), e discutete quale carta è più adatta alla persona del vostro profilo di vita (in base al suo reddito e alla sua situazione) per ottenere un budget bilanciato. Scegliete una carta per ogni categoria seguendo l'ordine della piramide, e provate a concordare quale sia la scelta migliore.

Categoria professionale

• Avvocato: 2.400 €

• Assistente in cucina: 780 €

• Contabile: 1.300 €

Casa

• Affitto di un attico con un terrazzo di 60 metri: 1.200 €

• Mutuo per un appartamento con due stanze: 600 €

• Mutuo di una casa con una stanza nella periferia della città: 400 €

Servizi

• Telefono e internet: 70 €
• Elettricità e riscaldamento: 100 €
• Acqua: 15 €
• Spese condominiali: 15 €

• Telefono (senza internet): 14 €
• Elettricità e riscaldamento: 86 €
• Spese condominiali (acqua inclusa): 10 €

• Telefono e internet con fibra ottica: 90 €
• Elettricità e riscaldamento: 150 €
• Acqua: 20 €
• Spese condominiali (piscina e giardini inclusi): 60 €

Cibo

• Di solito cibo fatto in casa: 200 €

• Ristorante tutti i giorni: 400 €

• Ristorante nelle ferie e cibo fatto in casa il resto della settimana: 300 €

Trasporto

• Trasporto pubblico: 60 €

• Uso quotidiano di macchina nuova: 400 €

• Uso di macchina di seconda mano nei weekend e trasporto pubblico durante il resto della settimana: 200 €

Tempo libero

• Sport: 120 €

• Film a casa: 30 €

• Concerti ed eventi ogni fine settimana: 270 €

Acquisti

• Di seconda mano: 50 €

• Durante i saldi: 100 €

• Marchi famosi: 200 €

Ferie

Albergo lussuoso tutto incluso: 1.400 €

Aparthotel 3 stelle: 650 €

• Piccolo appartamento in affitto: 350 €

Risparmi

• Non c'è una somma minima da risparmiare

• Almeno il 20% del suo reddito

• Almeno 10% del suo reddito

Usate alcune delle seguenti “carte del futuro” rappresentanti alcuni inconvenienti o eventualità che possono capitare al personaggio, e provate a trovare delle soluzioni a questi problemi usando il bilancio mensile:

• L'abbonamento ai trasporti pubblici è stato aumentato di 20 €

• La sua macchina ha avuto un guasto, e devi pagare 600 €

• Devi comprare degli indumenti formali per il tuo nuovo lavoro: 400 €

• L'oculista ti ha indicato degli occhiali che costano 400 €

• Sei andato dal dentista e hai dovuto pagare 1.200 € per un intervento chirurgico

• A casa il riscaldamento non funziona. Si deve cambiare un pezzo che costa 255 €

• Il quartiere in cui abiti ha subito una rivalutazione immobiliare. Il tuo affitto è aumentato di 100 €

• Il governo ha imposto una nuova tassa annuale. Devi pagare 1.260 €

• Un incendio ha distrutto la tua cucina. L'assicurazione non copre tutte le spese, quindi devi pagare 3.000 € (261,56 € al mese)

Riflettiamo insieme: secondo te i prezzi dei prodotti e dei servizi che compri sono equi? Ad esempio: com'è il prezzo dei trasporti pubblici? I prezzi di questi prodotti e servizi sono simili o diversi da quelli che puoi trovare nel tuo paese di origine?

Esercizio personale: Progetta il tuo piano per raggiungere un obiettivo o risolvere un problema, utilizzando tutte le idee, i modelli e gli strumenti forniti e sviluppati nell'Unità.

ESERCIZI

Scegli la risposta giusta tra le diverse opzioni:

1. "Tutti gli esseri umani hanno gli stessi bisogni ma diversi desideri"

- a. Vero
- b. Falso

2. Quali sono le cinque parti della piramide di Maslow?

- a. Autorealizzazione, bisogni di stima, bisogni affettivi e di appartenenza, bisogni di sicurezza, bisogni fisiologici.
- b. Cibo, acqua, bisogni di stima, bisogni di sicurezza e di appartenenza, bisogni affettivi.
- c. Amicizia, sicurezza, autorealizzazione, bisogni di stima, bisogni fisiologici.

3. In quali tre bisogni è divisa la piramide di Maslow?

- a. Autorealizzazione, bisogni fisiologici, bisogni di base.
- b. Bisogni di autorealizzazione, bisogni fisiologici, bisogni di base.
- c. Nessuna di queste opzioni.

4. Quale dei seguenti bisogni non è un bisogno di base?

- a. Bisogni di sicurezza e incolumità
- b. Prestigio
- c. Riposo

5. L'incolumità è:

- a. Un bisogno di base
- b. Un bisogno psicologico
- c. Un bisogno di autorealizzazione

6. Le condizioni di vita o il punto di partenza:

- a. Determinano lo sviluppo di un'abilità
- b. Influenzano lo sviluppo di un'abilità
- c. Non sono collegate allo sviluppo di un'abilità

7. Qual è un esempio di abilità?

- a. Conoscere l'alfabeto
- b. Sapere ragionare per risolvere i problemi
- c. Dormire

8. Comunicazione significa:

- a. L'abilità di cooperare con gli altri
- b. L'uso quotidiano del computer e, principalmente, quelle mansioni che richiedono competenze tecnologiche
- c. L'abilità che serve a interagire con le persone, e a scambiare informazioni

9. L'abilità di "pianificazione e organizzazione" è utile solo per:

- a. La vita professionale
- b. La vita privata
- c. Tutti e due

10. È possibile avere un'abilità, ed è possibile non avere affatto un'abilità, ma non è possibile avere un'abilità mezza sviluppata.

- a. Vero
- b. Falso

11. L'imprenditorialità è un'abilità collegata a:

- a. Il raggiungimento di obiettivi personali
- b. Lo sviluppo di una propria impresa
- c. Tutti e due

12. Quale di questi fattori potrebbe impedire di raggiungere l'obiettivo?

- a. Vergogna
- b. Alta autostima
- c. Creatività

13. Quale delle seguenti opzioni potrebbe fare da soluzione a un problema?

- a. Pigrizia
- b. Comunicazione
- c. Non sapere come lavorare in gruppo

14. "Ci sono tanti modi di risolvere un medesimo problema"

- a. Vero
- b. Falso

15. "Non puoi pianificare come risolvere un problema"

- a. Vero
- b. Falso

16. L'infermiera\infermiere è una persona che:

- a. Assista le persone malate
- b. Spegne gli incendi
- c. Recita nei film e negli spettacoli teatrali

17. Per essere un insegnante si deve essere:

- a. Forte
- b. Paziente
- c. Bravo con la tecnologia

18. Cosa sono le entrate?

- a. I soldi che ottieni in cambio di beni e servizi
- b. I soldi che hai
- c. I soldi che si desidereresti avere

19. Cos'è il risultato?

- a. I soldi che guadagni per ciò che fai
- b. I bisogni di base
- c. Prodotto finale o conseguenza di ciò che hai fatto

20. Quali di queste voci sono contenute nel bilancio mensile?

- a. Risparmi, trasporto, cibo, tempo libero e acquisti
- b. Bisogni fisiologici, bisogni biologici, acqua e cibo
- c. Cibo, acqua, bisogni di stima, bisogni di sicurezza, bisogni di appartenenza e bisogni affettivi



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



Project Number 2018-1-IT02-KA204-048147