



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

LINEE GUIDA PER GLI INSEGNANTI

K.C.7_Competenza imprenditoriale

Asociación Guaraní & SSF

STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

TITOLO DELL'UNITA:	Unita 1-Risolvere I problemi in modo creativo
ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ DELL'UNITA:	<ul style="list-style-type: none"> - Diversi modi di comunicazione (visiva, linguistica, spaziale) - Utilizzo dell'ascolto costruttivista - Risorse adattate alle esigenze del target - Metodi/strategie didattici di principi socialmente orientati (lavorare in gruppo, condivisione di coppie, gruppi casuali) - Coinvolgimento di tutti i partecipanti nelle discussioni di gruppo
TARGET	ALLIEVI ADULTI MIGRANTI
LIVELLO	A-B1
INSEGNANTE/I	Formatori nell'educazione degli adulti, consulenti, costruttori, assistenti sociali
TEMPO (Specificare: Durata dell'unità di apprendimento e numero di lezioni da sviluppare)	9 ore e 3 lezioni
COMPETENZE CHIAVI COINVOLTE	COMPETENZA IMPRENDITORIALE COMPETENZA MULTILINGUE COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E SU IMPARARE DI IMPARARE CONSAPEVOLEZZA CULTURALE E COMPETENZA ESPRESSIVA
PREREQUISITI	Saper leggere e scrivere Abilità di comunicare in base alla situazione Abilità di riflettere criticamente e

	prendere decisioni Abilita di esprimere le proprie opinioni e fornire informazioni Abilita di lavorare in squadra		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (completare con obiettivi di apprendimento specifici in termini di Conoscenze, Abilità e Competenze)	KNOWLEDGE	SKILLS	COMPETENCES
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare un problema • Definire un problema • Riconoscere modi diversi di risolvere un problema • Riflettere su un piano per risolvere un problema • Elencare idee creative • Descrivere un ciclo di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare diversi modi di risolvere un problema • Analizzare un problema • Discutere di diverse opzioni • Usare la creatività per risolvere un problema 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaborare con gli altri • Decidere su alternative • Promuovere agli altri la creatività • Essere responsabile delle proprie decisioni.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Ambiente centrato sull'apprendimento. I partecipanti impareranno sulla base di conoscenze ed esperienze pregresse.	
METODOLOGIE	Apprendimento basato sui problemi, apprendimento cooperativo, interazioni tra colleghi, apprendimento tra colleghi attività dinamiche, tecniche creative di problem solving (brainstorming, approccio di intuizione creativo...)	
STRUMENTI DIDATTICI	Quaderno e penne, lavagna a fogli mobili/lavagna bianca, presentazioni (prezzi, in generale, power point...), fogli di lavoro, immagini, smartphone.	
	TEMPO	PIANO DELLE ATTIVITA DELLA LEZIONE LEZIONE 1: Investigare problemi
ANALISI DELLA SITUAZIONE	20min.	Tempo in cerchio: i partecipanti sono incoraggiati a sedersi insieme per un'attività in cerchio. A seconda della relazione tra i partecipanti, il formatore proporrà una dinamica di gruppo diversa: rompighiaccio, team building... e incoraggerà la partecipazione di tutti i partecipanti. Il formatore evidenzierà l'importanza della creatività nel processo di problem solving.
FASE MOTIVAZIONALE / PASSI	20min.	Il formatore riprodurrà il video "Bridge" di Ting Chian Tey: https://www.youtube.com/watch?v=X_AfRk9F9w Inviterà i partecipanti a parlare delle diverse situazioni, dei personaggi e dei loro atteggiamenti e comportamenti che appaiono nel video. Inoltre incoraggerà i partecipanti a parlare di problemi nei propri paesi che possono riguardare questo tipo di situazioni. SUGGERIMENTO: Cercate di mantenerli concentrati sulle soluzioni: Promuovete un atteggiamento focalizzato sulla risoluzione dei problemi. Scriverà su una lavagna bianca o post-it parole rilevanti per lavorarci lungo l'unità. Può chiedere agli studenti di tradurre nella propria lingua e scrivere anche quelle parole alla lavagna.

ATTIVITA PER FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	120min.	Passo 1 Fase introduttiva	<p>Il formatore chiederà ai partecipanti di provare a definire che cos'è un problema e tutte le idee verranno esposte su una lavagna bianca o su una lavagna a fogli mobili.</p> <p>In seguito il formatore fornirà una definizione accademica di "problema" e chiarirà idee e concetti.</p>
		Passo 2 Fase intermedia	<p>Lista di controllo per indagare sui problemi.</p> <p>Il formatore presenterà un'attività di problem solving semplice ed efficace, semplice da usare e facile da adattare a qualsiasi circostanza specifica.</p> <p>Prendendo il problema esposto nel video "Bridge", il formatore utilizzerà una serie di domande strutturate, (Allegato 1) che incoraggeranno un'analisi ampia e profonda del problema.</p> <p>Le domande saranno adattate alle capacità dei partecipanti.</p> <p>Questo strumento utilizza una gerarchia di domande: "cosa" afferma ampiamente la situazione o il problema e "perché" è probabilmente la domanda più potente che si può porre.</p> <p>Chiedere "perché" costringe i partecipanti a considerare il significato del problema e quindi la natura della loro risposta.</p> <p>Inoltre, dovrebbero usare "come", "dove", "chi" e "quando".</p> <p>Queste domande sono progettate sia per approfondire che per ampliare l'analisi.</p> <p>Ai partecipanti viene chiesto di combinare tutte le domande in una lista di controllo delle domande per creare uno strumento di analisi e la base per un piano d'azione per risolvere i problemi.</p>

		Passo 3 Fase conclusiva	Il titolo del giornale: Il formatore inviterà i partecipanti a riflettere su una situazione problematica che hanno vissuto durante quella settimana. In seguito, lavorando prima individualmente, devono intitolare la situazione come se fosse un titolo di giornale.
FASE META-COGNITIVA	20min.	Il formatore preparerà un sondaggio di autovalutazione per valutare la lezione: Un quiz con 20 esercizi (risposte chiuse) Quando tutti i partecipanti dispongono di smartphone e la connessione a Internet è assicurata, è possibile utilizzare Kahoot, Quizlet, Socrative o simili, da condividere con gli studenti dopo la fine di ogni lezione. Successivamente, con i risultati, il formatore riassumerà i principali risultati e le cose da migliorare.	
	TEMPO	PIANO DELLE ATTIVITA DELLA LEZIONE LEZIONE 2: Sviluppare la creatività	
ANALISI DELLA SITUAZIO NE	10min.	Ai partecipanti viene chiesto di raccontare invenzioni/gadget che hanno cambiato la vita quotidiana delle persone. Ad esempio, il bastone della scopa. Il facilitatore può chiedere loro se usano quei gadget nei loro paesi e, in caso contrario, quali altri gadget hanno usato ma non sono nel loro paese ospitante.	
FASE MOTIVAZION ALE / PASSO	20min.	Ora di cerchio: Tutti i partecipanti sono invitati a mettersi in cerchio. Il formatore prenderà un oggetto, ad esempio un libro, e spiegherà a cosa serve un libro. Poi trasferirà l'oggetto al partecipante accanto al suo e quella persona dovrà dare una diversa utilità dell'oggetto e così via con tutti i partecipanti.	
ATTIVITA PER FAVORIRE LO SVILUPPO	130min.	Passo 1 Fase introduttiva	Il formatore chiederà ai partecipanti cosa è per loro creativo e tutte le idee saranno pubblicate su una lavagna o su una lavagna a fogli mobili. La creatività è la stessa nei diversi paesi? Perché lo è o non lo è?

DELLE COMPETENZE		<p>E quali sono le differenze, se ce ne sono?</p> <p>In seguito il formatore fornirà una definizione accademica di "creatività" e chiarirà idee e concetti.</p>
	<p>Passo 2 Fase intermedia</p>	<p>L'autostrada norvegese. Attività di sviluppo</p> <p>Tutti i partecipanti sono divisi in piccoli gruppi di 2-3 persone. Hanno un foglio di carta e una penna per ogni gruppo.</p> <p>1. Un formatore comunica ai partecipanti due parole chiavi: La prima è "punto di partenza" e la seconda è "punto di destinazione". Possono essere oggetti, o concetti, o qualsiasi altra cosa ma è meglio che siano nomi. Il facilitatore può usare immagini delle parole per renderle più facili da capire.</p> <p>Il discorso è che queste due parole chiavi non dovrebbero avere il legame di associazione tra di loro.</p> <p>2. I partecipanti dovrebbero creare una catena di associazione tra questi 2 punti, usando tante parole aggiuntive quante ne hanno bisogno.</p> <p>3. Dovrebbe essere un'associazione chiara e presente tra ogni due parole chiavi che seguono una per una. Ma non avete bisogno di associazioni più lunghe di 2 punti.</p> <p>4. Usate la quantità minima di "punti": Il meno possibile.</p>

			<p>Un esempio potrebbe essere: porta (punto di partenza) – casa – cane – natura – cielo – luna (punto di destinazione)</p> <p>Per il formatore: esempi di coppie "punti di partenza" e "punti di destinazione":</p> <p>una nuvola - un volano un ebreo - una supernova un orologio - un sorriso un plateau - un pacificatore un bollitore - una mossa un trucco - un'eutanasia un virus - un amore</p> <p>Il facilitatore può chiedere parole agli studenti e creare coppie con loro per "punti di partenza e destinazione".</p> <p>Alla fine, agli studenti può essere chiesto di giudicare se le associazioni che sono state estratte sono del tutto comprensibili o strane (e se ciò può essere correlato a differenze culturali).</p> <p>Il facilitatore potrebbe anche chiedere se qualche studente è in grado di spiegare – o semplicemente di darle un'interpretazione – perché per lei l'associazione era chiara (forse per qualche caratteristica culturale).</p>
		<p>Passo 3 Fase conclusiva</p>	<p>Il formatore propone una discussione di gruppo su come è possibile sfuggire a modi di pensare cliché e stereotipi in qualsiasi tipo di attività e come l'ispirazione e il modo di pensare creativo possono essere applicati alla soluzione dei problemi quotidiani.</p> <p>Il facilitatore può avviare un dibattito su come i pregiudizi funzionano come strumento di risoluzione dei problemi quando vengono utilizzati come euristiche (scorciatoie) e sui problemi che possono portare.</p>

<p>FASE META-COGNITIVA</p>	<p>20min.</p>	<p>Il formatore preparerà un sondaggio di autovalutazione per valutare la lezione: un quiz con 20 esercizi (risposte chiuse)</p> <p>Quando tutti i partecipanti hanno smartphones e l'internet è assicurato, si può usare Kahoot, Quizlet, Socrative o giochi simili, da condividere con gli studenti dopo la fine di ogni lezione.</p> <p>Successivamente, con i risultati, il formatore riassumerà i risultati principali e le cose da migliorare.</p>
	<p>TEMPO</p>	<p>PIANO DELLE ATTIVITA DELLA LEZIONE</p> <p>LEZIONE 3: Problem solving</p>
<p>FASE MOTIVAZIONALE / PASSI</p>	<p>20min.</p>	<p>Ai partecipanti viene chiesto di pensare in una situazione problematica che hanno vissuto o che conoscono (possono usare quella proposta nell'attività del titolo del giornale) e lavorando individualmente proporranno almeno 3 soluzioni diverse a questo problema. Saranno incoraggiati a proporre qualsiasi idea senza pensiero cosciente (intuizione creativa).</p>

ACTIVITIES FOSTERING SKILLS DEVELOPMENT	130min.	<p>Passo 1 Fase introduttiva</p> <p>Il formatore presenterà il ciclo di una soluzione dei problemi, utilizzando ad esempio la seguente tabella con i 5 passaggi per la risoluzione dei problemi e fornirà una breve spiegazione di ogni passaggio (Allegato 2):</p>
		<div style="text-align: center;">  </div>
		<p>Passo 2 Fase intermedia</p> <p>Avventura sull'isola. Problem solving.</p> <p>I partecipanti devono usare le loro abilità di problem solving per sopravvivere all'essere bloccati in un'isola deserta.</p> <p>Impostate la scena disegnando una barca sulla lavagna (o mostrate un'immagine/foto di una barca). Dite ai partecipanti di immaginare di essere sulla barca. Il formatore può anche suggerire cosa stanno facendo lì.</p> <p>Poi spiegate, usando le immagini, che la barca è stata colpita da una tempesta e ha iniziato a imbarcare acqua.</p> <p>Ora dividete i partecipanti in piccoli gruppi e date una copia del foglio di lavoro a ogni gruppo (allegato 3).</p>

			Dite ai partecipanti che c'è un'isola deserta nelle vicinanze (immagine) e
--	--	--	--

			<p>che ogni gruppo deve scegliere quattro elementi dal foglio di lavoro per aiutarli a sopravvivere sull'isola.</p> <p>Assegnate un nome a ogni elemento indicandolo in modo che gli studenti possano imparare nuovo vocabolario.</p> <p>I partecipanti quindi completano il foglio di lavoro disegnando un cerchio attorno ai quattro elementi e assegnando loro un ordine di priorità. Quando i partecipanti avranno finito, chiedete a ogni gruppo di spiegare le loro scelte alla classe.</p>
		<p>Passo 3 Fase conclusiva</p>	<p>I partecipanti sono invitati a prendere il problema e le soluzioni sviluppate durante la fase motivazionale e lavorando prima individualmente sceglieranno una soluzione tra quelle già proposte e spiegheranno come può essere implementata al gruppo.</p> <p>I partecipanti possono anche mettere in relazione i risultati attesi dopo aver implementato la loro soluzione.</p>
<p>FASE META-COGNITIVA</p>	<p>20min.</p>	<p>Il formatore preparerà un sondaggio di autovalutazione per valutare ogni lezione: Un quiz con 20 esercizi (risposte chiuse)</p> <p>Quando tutti i partecipanti hanno smartphones e l'internet è assicurato, si può usare Kahoot, Quizlet, Socrative o giochi simili, da condividere con gli studenti dopo la fine di ogni lezione.</p> <p>Successivamente, con i risultati, il formatore riassumerà i risultati principali e le cose da migliorare.</p>	

**COMPITO
AUTENTICO**
(È richiesto
alla fine
dell'Unità
Formativa.)

1 ora

Un compito pratico per gli studenti di provare le loro nuove abilità e competenze e per padroneggiarle. È importante seguire i passaggi proposti nelle attività precedenti: Definire il problema, generare soluzioni diverse, scegliere una soluzione, implementarla e rivedere i risultati.

Il facilitatore può tenere sulla lavagna o sul muro l'intera procedura e anche le diverse attività per generare idee e stimolare la creatività.

Tutto il gruppo lavorerà sullo stesso problema per confrontare le diverse soluzioni e implementazioni (anche se sono giunti alla stessa soluzione). E anche i diversi procedimenti che hanno seguito per arrivarci.

Possiamo suggerire due soluzioni:

Il primo sarebbe quello di utilizzare uno dei problemi che il gruppo ha proposto nelle attività passate.

Poiché gli studenti hanno lavorato sui propri problemi, il facilitatore può scegliere uno di quelli su cui lavorare in modo più dettagliato. Questa opzione è più adatta per dare valore ai problemi culturali e lavorare sulla consapevolezza culturale all'interno del gruppo.

Il secondo è di usare un problema moderatamente strutturato:

a) Disegnate una scatola per 25 caramelle. Ogni caramella è rotonda, con raggio di 2 cm e altezza di 1 cm. Potete usare un solo foglio di carta.

b) Stiamo organizzando una festa ma non sappiamo ancora cosa fare. Abbiamo 500 euro per la festa.

**CONSIGLI &
SUGGERIMENTI**

- ✓ Considerare l'eterogeneità del gruppo e adattare lezioni e strumenti didattici ai partecipanti.
- ✓ L'autovalutazione deve essere adattata anche alle competenze dei partecipanti e alle risorse disponibili.
- ✓ Incoraggiare la partecipazione di ogni studente e l'interazione con gli altri
- ✓ Facilitare l'apprendimento di vocabolario nuovo: Scrivere sulla lavagna nuove parole e spiegarne il significato, usare immagini, ecc.
- ✓ Alcune persone possono superare situazioni e problemi difficili, assicurati di poter fornire un supporto appropriato o indirizzarle a un altro professionista se necessario.

STRUTTURA DELL'UNITA DI APPRENDIMENTO

TITOLO DELL'UNITA	UNITA 2- Project Management
INTERCULTURALITY ELEMENTS OF THE UNIT	<ul style="list-style-type: none"> - Diverse modalità di comunicazione (visiva, linguistica, spaziale) - Uso dell'ascolto costruttivista - Risorse adattate alle esigenze del gruppo target - Metodi/strategie didattiche di principi socialmente orientati (lavoro in team, condivisione di coppia, gruppi casuali) - Coinvolgere tutti i partecipanti in discussioni di gruppo
TARGET	ALLIEVI ADULTI MIGRANTI
LIVELLO	A-B1
INSEGNANTE/I	Formatori nell'educazione degli adulti, consulenti, costruttori, assistenti sociali
TEMPO (Specificare: durata dell'Unita Formativa e numero di lezioni da sviluppare)	9 ore e 3 lezioni
COMPETENZE CHIAVI COINVOLTE	COMPETENZA IMPRENDITORIALE COMPETENZA MULTILINGUE COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E SU IMPARARE D'IMPARARE CONSAPEVOLEZZA CULTURALE E COMPETENZA ESPRESSIVA
PREREQUISITI	Saper leggere e scrivere Capacità di comunicare in base alla situazione. Capacità di riflettere criticamente e prendere decisioni. Capacità di esprimere le proprie opinioni e fornire informazioni. Capacità di lavorare in squadra.

	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (completare con obiettivi di apprendimento specifici in termini di Conoscenze, Abilità e Competenze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra il lavoro di gruppo buono ed il lavoro di gruppo scarso. • Elencare passi diversi su un piano di attività • Trovare la relazione tra problemi diversi • Definire un problema • Scegliere risorse • Riconoscere una strategia aziendale 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare un'attività • Utilizzare un budget • Creare una presentazione • Identificare cause ed effetti di un problema • Esplorare diversi attori coinvolti in un problema 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare un piano • Contribuire con idee/soluzioni alla risoluzione di un problema • Decidere le soluzioni • Essere responsabile delle proprie decisioni • Contribuire alla soluzione di un problema

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Ambiente centrato sull'apprendimento. I partecipanti impareranno sulla base di conoscenze ed esperienze precedenti.		
METODOLOGIE	Approccio intuitivo-creativo, apprendimento cooperativo, attività dinamiche, brainstorming, role-play, lavoro individuale/di coppia/di gruppo, Risoluzione dei problemi.		
STRUMENTI DIDATTICI	Cartoni bianchi, post-it (diversi colori), pennarelli, penne o matite, software per computer (word, excel), video.		
	TEMPO	PIANO DELLE ATTIVITA DELLA LEZIONE LEZIONE 1: Approccio al project management: Lavoro di gruppo e pianificazione di un'attività comune	
ANALISI DELLA SITUAZIONE	20min.	Attività rompighiaccio e team building. Il formatore sottolineerà che ci relazioniamo (e lavoriamo) con persone diverse, condividiamo cose e non altri, ma ogni persona potrà contribuire al lavoro di gruppo.	
FASE DI MOTIVAZIONE	15min.	Il formatore darà ai partecipanti fogli con due colonne: "cosa so prima della lezione" e "cosa so dopo la lezione" (Allegato 1). Il formatore incoraggerà i partecipanti a fare un confronto individuale sul concetto di "lavoro di squadra" e "attività di pianificazione (per avvicinarsi al concetto di "gestione del progetto").	
ATTIVITA PER FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE	120min.	Passo 1 Fase Introduttiva	Lavoro di squadra Il formatore riprodurrà il seguente video sul lavoro di squadra buono e scarso, "Lavoro di squadra buono e scarso": https://www.youtube.com/watch?v=fUXdrl9ch_Q Dopodiché, ci sarà un breve dibattito per condividere le idee dei partecipanti su ciò che hanno visto. Il formatore può porre le seguenti domande: - Cosa succede in ogni video?

COMPETENZE		<ul style="list-style-type: none"> - Perché il primo video è un esempio di cattivo lavoro di squadra? - Perché il secondo video è un esempio di buon lavoro di squadra?
	Passo 2 Fase Intermedia	<p>Pianificare un'attività comune</p> <p>Dividere i partecipanti in gruppi (4-5 persone). Gli studenti pianificheranno un'attività da svolgere con i propri compagni di classe (ad esempio: organizzare una cena, una sessione di cinema, visita ad un museo...).</p> <p>Useranno post-it a colori per classificare le fasi dell'organizzazione dell'evento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cosa faremo - verde - 2. Chi (diverse attività e chi svolgerà ciascuna) – blu - 3. Quando - giallo - 4. Dove – arancione <p>Il formatore li incoraggerà a fare un brainstorming per ogni domanda. Devono organizzarsi loro stessi, uno dei partecipanti annoterà le idee.</p>

		<p>Dopo questo (circa 20-30 minuti) devono pensare a quali risorse hanno bisogno.</p> <p>5. Cosa ci serve? – rosa -</p> <p>6. Da dove lo compriamo? - viola -</p> <p>Per questo passaggio, diremo loro che il nostro budget è di 30-40€. Diremo loro che per ciascuno prodotto/servizio che compreranno, devono pensare un unico negozio.</p> <p>Possono pensare da dove acquistano i loro prodotti nella loro vita quotidiana e fanno un budget approssimativo (tanto reale quanto possibile: ad esempio 2 buste di patatine, 3€; eccetera...).</p>
		<p>Passo 3 Fase conclusiva</p> <p>Ogni gruppo mostrerà la sua attività pianificata.</p> <p>In un grande foglio bianco o su una lavagna, ogni gruppo fisserà i propri post-it mentre spiegando ogni categoria.</p>
FASE META-COGNITIVA	20min.	Il formatore preparerà un sondaggio di autovalutazione per valutare la lezione: Un quiz con 20 esercizi (risposte chiuse). Quando tutti i partecipanti dispongono smartphones e l'Internet è assicurato, è possibile utilizzare Kahoot, Quizlet, Socrative o giochi simili, da condividere con gli studenti dopo la fine di ogni lezione.
	TIME	<p>PIANO DELLE ATTIVITA DELLA LEZIONE</p> <p>LEZIONE 2: Pianificare un impegno comunitario.</p> <p>L'albero dei problemi / analisi con l'albero delle soluzioni</p>
FASE MOTIVAZIONALE / PASSI	20min.	<p>Il formatore mostrerà un esempio di come un problema può essere convertito in un progetto volto a fornire soluzioni sostenibili. Riprodurrà un video.</p> <p>Alcuni esempi sono:</p> <p>Un video di un progetto sociale, "A new beginning in Sierra Leone": https://youtu.be/hi_IOf2962Y</p> <p>Un video di un piano aziendale, "Social Enterprise 101": https://youtu.be/9_g5RqwW51I</p> <p>Dopo i video, il formatore inviterà i partecipanti a condividere le loro idee sulla gestione del progetto e sui social imprenditorialità e discuterne.</p>

		<p>Il formatore chiederà ai partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siete mai stati coinvolti in un progetto sociale? - Conoscete qualche ONG che lavorano in questa città/paese? 	
<p>ATTIVITA PER FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>130min.</p>	<p>Passo 1 Fase introduttiva</p>	<p>Identificare un problema sociale Il formatore inizierà chiedendo ai partecipanti di pensare a un problema sociale che conoscono o dal quale soffrono. Per fare così, fornirà ai partecipanti delle note adesive (post-it) dove scriveranno il problema (solo alcune parole). Il formatore può suggerire alcuni problemi sociali generici che possono interessare i migranti per guidare la discussione: Disoccupazione, mancanza di opportunità, xenofobia e razzismo, esclusione, ecc.</p>

			<p>È più facile pensare ai problemi in un ambiente immediato e perciò il formatore incoraggerà a pensare al quartiere in cui vivono.</p> <p>Poi, gli verrà chiesto di riflettere su chi è affetto da questo problema: Quali gruppi, quale sesso, quali età, ecc., dove si trova il problema e, il più importante, per quali soluzioni immaginano per il problema / i problemi e come il problema potrebbe essere gestito. In questa fase, è probabile che non saranno in grado di trovare una soluzione chiara e coerente ma solo commenti generici.</p>
		<p>Passo 2 Fase intermedia</p>	<p>Analisi con l'albero delle soluzioni</p> <p>La metodologia dell'albero dei problemi aiuterà i partecipanti a scomporre un problema in parti gestibili e definibili, rendendo possibile il passaggio da problemi astratti a soluzioni praticabili in modo cooperativo, e quindi migliorare le proprie competenze.</p> <p>Per creare l'albero dei problemi gli studenti utilizzeranno: Post-it di tre colori diversi e un albero (disegnato prima su un foglio grande e incollato al muro/cartone).</p> <p>I partecipanti sono divisi in gruppi (3-4 persone). La cassetta degli attrezzi dell'albero dei problemi viene eseguita in 2 passi:</p> <p>1. Selezionate e definite il problema principale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ I gruppi sceglieranno tra diversi problemi sociali quelli che vogliono superare con il progetto, presentato da loro o con il supporto del formatore. ☒ Il problema centrale è scritto su un cartoncino o su un foglietto adesivo posto al centro del cartone bianco o di una parete. <p>2. Identificare cause ed effetti.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> ∄ I partecipanti dovranno considerare quali sono le cause e gli effetti diretti del problema. Ogni causa deve essere scritta in forma negativa (es. “I migranti/rifugiati non hanno accesso a finanziamenti”), utilizzando un cartellino rosso o un foglietto adesivo. ∄ I partecipanti analizzano e riordinano tutte le carte in modo logico. ∄ Poi, lavorano attraverso la causa e l'effetto su base sequenziale, iniziando dal problema centrale. Le cause immediate del problema sono poste in una riga sotto il problema centrale. L'effetto immediato è posto sopra il problema. ∄ I partecipanti devono continuare a ripetere il processo su ulteriori linee orizzontali fino a quando non siano più in grado di identificare ulteriori cause sottostanti. ∄ È importante rivedere la sequenza di causa ed effetto per avere un senso. ∄ Una volta concordato l'ordine o il posizionamento di tutti i rapporti tra causa ed effetto, possono essere collegati con linee verticali. Le linee orizzontali possono essere utilizzate per unire cause o effetti correlati.
			Passo 3

		Fase conclusiva	Quando il problema è definito sull'albero (problema principale, cause e conseguenze), il formatore chiederà agli studenti di pensare ad alcune soluzioni, facendo brainstorming. Poi, ogni gruppo dirà la soluzione che ha scelto. Il formatore incoraggerà il resto dei partecipanti a dare suggerimenti e così ci saranno più idee. Alla fine i partecipanti sceglieranno l'intervento/la soluzione preferito/a.
FASE META-COGNITIVA	20min.		Il formatore preparerà un sondaggio di autovalutazione per valutare la lezione: Un quiz con 20 esercizi (risposte chiuse). Quando tutti i partecipanti hanno smartphone e l'Internet è assicurato, è possibile utilizzare Kahoot, Quizlet, Socrative o simili giochi, da condividere con gli studenti dopo la fine di ogni lezione.
	TEMPO	ACTIVITY PLAN LESSON LEZIONE 3: Gioco di ruoli riguardo al project management e risoluzione di conflitti	
FASE MOTIVAZIONALE / PASSI	30min.		Ognuno impiega due minuti per scrivere quali pensa che siano i valori più importanti per il lavoro del gruppo (considerando un gruppo di studenti). Dopo, il formatore condivide gli studenti in piccoli gruppi che poi devono condividere ciò che hanno scritto e raccogliere quei valori in poster con immagini, parole e simboli che illustrano quei valori condivisi. Ogni gruppo dovrà disegnare un simbolo che rappresenti ciascun valore.
ATTIVITA PER FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	110min.	Passo 1 Fase introduttiva	Il formatore inizierà con una semplice spiegazione di cosa sia un gioco di ruolo. Per l'introduzione agli giochi di ruolo e come rompiggiaccio i partecipanti giocheranno al gioco del mimo. I partecipanti saranno divisi in due gruppi. Il formatore preparerà carte con diverse professioni. A turno, due partecipanti di ogni gruppo rappresenteranno una situazione legata alla professione (ad esempio: medico con paziente) in meno di 1 minuto e il resto dei membri del gruppo deve indovinarlo. I giocatori avranno circa 30-50 secondi per pensare a cosa fare. Questo può essere ripetuto circa 3 volte per gruppo. Per gli studenti con competenze linguistiche inferiori, il gioco di ruolo può essere eseguito con gesti invece di parole. Alcune immagini che rappresentano oggetti possono essere fornite per renderlo più facile per

			<p>loro, come uno stetoscopio e un braccio fuso per medico con paziente, o un menu con immagini di cibo per uno chef e un cliente di un ristorante.</p>
		<p>Passo 2 Fase intermedia</p>	<p>Il formatore spiegherà il gioco di ruolo, darà le carte con la situazione del gioco di ruolo e distribuirà i personaggi (allegato). La distribuzione dipenderà dal numero di partecipanti, ma si può dare lo stesso carattere a 2-3 partecipanti, in modo che collaborino alla comprensione della storia del gioco di ruolo e preparare lo spettacolo (possono essere partecipanti con un livello linguistico più alto di altri). I partecipanti avranno circa 50 minuti per questo.</p> <p>Il numero dei membri del gruppo nel gioco di ruolo può essere ridotto a 3 minimo (possibilmente studenti X, Y e B) e aumentato a 7 massimo (possibilmente 2 x studente X, studente Y, 2 x studente Z, studenti A e B). Le descrizioni dei ruoli individuali sono fornite solo ai giocatori rilevanti mentre la descrizione del contesto è data a tutti i giocatori coinvolti. Per quanto possibile (in base alla conoscenza del contesto culturale e la personalità individuale dei giocatori) i ruoli dovrebbero essere distribuiti in modo che ogni giocatore ricopra un ruolo NON molto naturale per lui/lei.</p>

			<p>Il gioco di ruolo inizia con l'ultimo studente (s) arrivare in ritardo e dovrebbe durare 20-30 minuti, a seconda dell'intensità delle discussioni di gruppo.</p> <p>Se ci sono studenti di lingue inferiori e parlano la stessa lingua di altri studenti, il facilitatore può accoppiarli e così loro potrebbero agire come una persona sola (lo studente con l'abilità linguistica spiegherebbe e tradurrebbe per l'altro).</p> <p>Se il facilitatore non può farlo, suggeriamo questo adattamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verranno insegnate e scritte alla lavagna le parole principali: lavoro, puntualità, aiuto, TV, sport, progetto, buono, cattivo, parlare, sentirsi male/malato, malattia, supervisore, ecc. - Lo studente avrà alcune immagini che rappresentano gli obiettivi principali e le motivazioni per ciascuno personaggio: Per lavorare di più una persona davanti a un laptop; per essere puntuale un orologio; per l'azione di aiutare gli altri, una persona sollevando qualcuno; per malattia qualcuno in un letto con a termometro; per supervisore qualcuno con una cravatta; eccetera. <p>Il facilitatore li insegnerà come usare questi pittogrammi per comunicare con il gruppo e incoraggiarli a usare anche le parole.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il facilitatore dirà a tutto il gruppo di parlare lentamente e di non usare troppe parole per aiutare gli studenti con competenze linguistiche inferiori a capire. - Il facilitatore aiuterà con alcune traduzioni alla comprensione. - L'uso del gesto sarà incoraggiato e alcuni gesti saranno definiti come comuni all'inizio, come "d'accordo", "non sono d'accordo", "sì", "no", "felice", "arrabbiato", ecc.
		<p>Passo 3 Fase conclusiva</p>	<p>La prossima fase del gioco di ruolo può essere sotto forma di f.ex. le seguenti domande per la discussione con gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cosa possiamo imparare da questo gioco sul lavoro di gruppo? ● Cosa possiamo imparare da questo gioco sulla gestione del progetto? ● Cosa possiamo imparare da questo gioco sui conflitti nei gruppi di

			<p>progetto?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● In che misura riconoscete i membri del vostro gruppo? ● Avete qualche suggerimento per risolvere i problemi e i conflitti del gruppo?
FASE META-COGNITIVA	20min.	<p>I partecipanti effettueranno il “test d'ingresso” per annotare concetti e idee relativi a ciò che sanno ora, dopo le lezioni. Questo metodo li permette di essere consapevoli del processo di apprendimento.</p> <p>Inoltre, il formatore preparerà un sondaggio di autovalutazione per valutare la lezione: Un quiz con 20 esercizi (risposte chiuse).</p>	

		<p>Quando tutti i partecipanti hanno smartphone e l'Internet è assicurato, è possibile utilizzare Kahoot, Quizlet, Socrative o giochi simili, da condividere con gli studenti dopo la fine di ogni lezione. Dopo, avendo visto i risultati, il formatore riassumerà i principali risultati e le cose da migliorare.</p>
<p>COMPITO AUTENTICO (E richiesto alla fine dell'unità di apprendimento)</p>	<p>1 ora</p>	<p>In base al problema/alla soluzione scelta nella Lezione 2, il gruppo lavorerà alla creazione di un piano e di un protocollo di gestione.</p> <p>Prima, il facilitatore annoterà sulla lavagna (o su lavagne a fogli mobili diverse) le informazioni di base relative al problema/soluzione: problema centrale, cause, effetti, soluzione proposta. Gli ricorderà di lavorare in squadra e prendere in considerazione tutte le capacità di risoluzione dei conflitti che hanno appreso, nel caso in cui ci sono disaccordi.</p> <p>Dopo, in gruppi di 4 o 5 gli studenti creeranno un piano per mettere in pratica quella soluzione, rispondendo nello stesso modo a domande alle quali avevano risposto nella Lezione 1: cosa, chi, quando, dove e con quali risorse.</p> <p>Infine hanno bisogno di trovare un modo per mantenere queste soluzioni: sostenibili nel tempo. Come possono raggiungere questo obiettivo?</p> <p>Quando tutti i gruppi avranno finito, confronteranno i loro piani di gestione e spiegheranno perché l'hanno fatto in questo modo.</p>
<p>CONSIGLI & SUGGERIMENTI</p>		<ul style="list-style-type: none"> → Considerare l'eterogeneità del gruppo e adattare lezioni e strumenti didattici ai partecipanti. → L'autovalutazione deve essere adattata alle competenze dei partecipanti e alle risorse disponibili. → Incoraggiare la partecipazione di ogni studente e l'interazione con gli altri. → Facilitare l'apprendimento di nuovi vocaboli: Scrivere alla lavagna nuove parole e spiegarne il significato, usare immagini, ecc. → Alcune persone possono superare situazioni e problemi difficili, vi assicurate di poter fornire il supporto appropriato. → Considerare che il concetto di "gestione del progetto" potrebbe non essere familiare ai partecipanti, quindi introdutelo in un modo semplice.

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">→ Il formatore adatterà il linguaggio del gioco di ruolo (“background”, “ruoli”) al livello dei partecipanti.→ Ricordarsi di utilizzare materiali di supporto quando necessario: immagini, gesti, parole o frasi tradotte, ecc. |
|--|--|--|

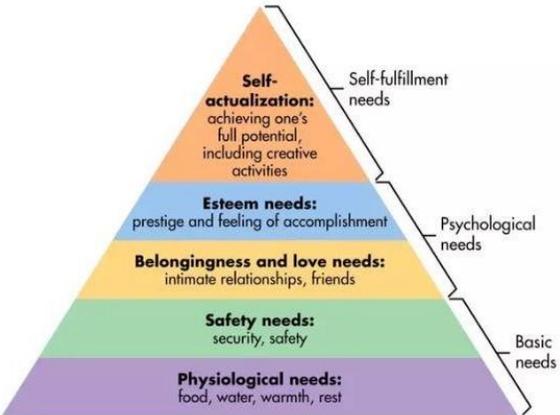
STRUTTURA DELL'UNITA DI APPRENDIMENTO

TITOLO DELL'UNITA	UNITA 3 – Progetto di vita
ELEMENTI DI INTERCULTURALITA DELL'UNITA	Diversi modi di comunicazione (visiva, linguistica, spaziale) Diversità delle situazioni e condizioni di vita Priorità e desideri nella vita Diverse abilità e abilità per l'imprenditorialità
TARGET	Allievi adulti migranti
LIVELLO	A2
INSEGNANTE/I	Formatori VET, insegnanti di lingue
TEMPO (Specificare: durata dell'Unita di apprendimento e numero di lezioni da sviluppare)	4 lezioni– 9 ore
COMPETENZE CHIAVI COINVOLTE	Competenza imprenditoriale Competenza di cittadinanza Competenza multilingue Competenza personale, sociale e su imparare per imparare Consapevolezza culturale e competenza espressiva

<p>PREREQUISITI</p>	<p>Saper leggere e scrivere Vocabolario Basico Abilita di comunicare a base della situazione Abilita di riflettere criticamente e prendere decisioni Abilita di esprimere le proprie opinioni e fornire informazioni Abilita di lavorare in gruppo</p>		
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (completare con obiettivi di apprendimento specifici in termini di Conoscenze, Abilita e Competenze)</p>	<p>CONOSCENZA</p>	<p>ABILIT A</p>	<p>COMPETENZE</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Ideare un budget per un'attività semplice • Dominazione di norme riguardo alla comunicazione efficiente • Gestire il vocabolario e le informazioni sulle abilità e l'ambiente professionale 	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare ed usare risorse in modo responsabile • Immaginare un futuro desiderabile • Definire gli obiettivi per un'attività di creare valori semplice • Risolvere problemi che affettano le loro comunità 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pensare in modo critico 2. Visione e scoprire le opportunità 3. Pensare in modo etico e sostenibile 4. Motivazione e perseveranza

	<ul style="list-style-type: none"> • Capire come funziona la società attraverso l'organizzazione e gli affari • Disegnare e implementare un piano • Capire le opportunità e le sfide sociali e economiche per i datori di lavoro • Riconoscere cosa hanno imparato attraverso essere coinvolti in attività che creano valori. • Capacità finanziaria ed economica: aggiungere e sottrarre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'impatto delle loro scelte e dei loro comportamenti, all'interno della comunità e dell'ambiente. • Capire e apprezzare il valore delle idee. • Fidarsi della loro abilità di generare valore per gli altri. • Comunicare le loro idee chiaramente e con entusiasmo • Trasformare idee in azioni in attività personali, sociali e professionali. • Autocoscienza e auto-efficacia. • Creatività 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mobilizzare le risorse 6. Prendere iniziative 7. Pianificazione e gestione 8. Gestire l'incertezza, l'ambiguità e i rischi. 9. Lavoro in gruppo 10. Imparare attraverso le esperienze
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	<p>Ambiente centrato sull'apprendimento.</p> <p>I partecipanti impareranno sulla base di conoscenze ed esperienze pregresse.</p>		
METODOLOGIE	<p>Discussione, Brainstorming, Gioco di ruoli, Lavoro individuale e lezioni.</p>		
STRUMENTI DIDATTICI	<p>Lavagna a fogli mobili/lavagna bianca, quaderno e penne, guide per gli insegnanti, evidenziatore, scotch, materiali allegati (carte e poster).</p>		
	TEMPO	PIANO DI ATTIVITÀ	

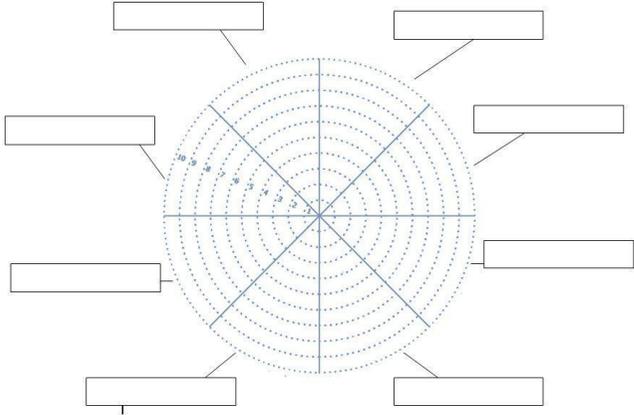
LEZIONE 1		
ANALISI DELLA SITUAZIONE (Essenziale per la prima lezione ma non per le seguenti)	20 min	Prima di iniziare, l'insegnante dovrebbe proporre un'attività per rompere il ghiaccio in modo che gli studenti possano iniziare a interagire e/o conoscersi meglio prima di iniziare a lavorare insieme. Può scegliere qualsiasi attività di quelle incluse nell'“allegati rompighiacci”.
FASE MOTIVAZIONALE / PASSI	15 min	Poi, introdurrà l'argomento e il programma agli studenti, in modo che possano capire dall'inizio l'obiettivo principale dell'unità. Il programma pretende di fornire uno spazio adeguato a facilitare riflessioni e analisi della competenza imprenditoriale e l'impatto che può avere sulla loro vita. L'insegnante può chiedere gli studenti se capiscono l'argomento e gli può chiedere di fare un piccolo dibattito o una piccola discussione su cosa significa per ciascuno di loro e sull'importanza che pensano che abbia nella loro vita.

ACTIVITIES FOSTERING SKILLS DEVELOPMENT	60 min	Passo 1 Fase introduttiva	<p>L'insegnante spiegherà il concetto di necessità e desideri e incoraggerà gli studenti a raccontare le differenze tra questi due concetti. Cosa significa per loro ognuno dei concetti o quali elementi considerano necessità e quali desideri; poi fornirà diversi esempi per mostrare chiaramente la differenza tra di loro. Questo può portare gli studenti a un dibattito in cui possono spiegare il loro punto di vista e trovare differenze tra di loro nell'idea di ciascun concetto.</p> <p>Possono fare un brainstorming o un elenco di concetti ed elementi da ciascuno (necessità e desideri). Questa è un'opportunità per l'insegnante di rivedere e spiegare il vocabolario.</p>
		Passo 2 Fase intermedia	<p>Piramide di Maslow: L'insegnante appende alla parete il poster della Piramide di Maslow e lo spiega. La gerarchia delle necessità umane e come, mentre se ne copre le principali, si può svilupparne altre nuove. Dopo il dibattito precedente è importante chiarire che ogni persona ha le sue priorità a seconda delle sue caratteristiche, circostanze, priorità e persino cultura. Quindi non esiste una risposta valida o universale.</p> <div style="text-align: center;">  <p>The diagram shows a pyramid divided into five horizontal layers, each with a specific name and description. From top to bottom: 1. Self-actualization needs (orange): achieving one's full potential, including creative activities. 2. Esteem needs (blue): prestige and feeling of accomplishment. 3. Belongingness and love needs (yellow): intimate relationships, friends. 4. Safety needs (green): security, safety. 5. Physiological needs (purple): food, water, warmth, rest. To the right of the pyramid, three brackets group these layers: 'Self-fulfillment needs' covers the top layer; 'Psychological needs' covers the top two layers; 'Basic needs' covers the bottom three layers.</p> </div>

		Passo 3 Fase conclusiva	L'insegnante consegna agli studenti un elenco di bisogni/cose sulla lavagna o su un foglio (esempio allegato) e chiede agli studenti di allocarli a coppie nella piramide di Maslow. Possono in seguito confrontare i risultati di ciascuna coppia e riflettere sulle diverse possibilità e su come alcune di queste siano molto correlate o dipendano dalla situazione in cui sono assegnate.
FASE META-COGNITIVA	20 min		Dopo tutti questi esercizi, l'insegnante inizierà un dibattito sulla piramide di Maslow. Chiedete agli studenti se conoscevano il concetto, se si trovano a loro agio, se sono d'accordo o pensano che sia utile. Inoltre potete chiedere se esistono teorie simili sulle loro culture, e incoraggiarli a spiegarle, o strumenti simili per parlare della gerarchia dei bisogni e delle priorità umane.
COMPITO AUTENTICO	15 min		L'insegnante incoraggia gli studenti a pensare alle proprie priorità nella loro vita (usando la Piramide di Maslow o qualsiasi altra), e fare un elenco delle loro necessità e priorità come lavoro personale per lavorare su di loro più avanti.
	TEMPO	PIANO DI ATTIVITÀ LEZIONE 2	
FASE MOTIVAZIONALE / PASSI	15 min		L'insegnante porterà in classe storie vere di persone famose con competenze imprenditoriali che hanno avuto successo nella loro vita (possono essere persone di un ambiente migratorio, leader di comunità o persone con una vita di successo). Alcuni volontari leggeranno le storie per la classe. Ci sono alcuni esempi allegati, ma l'insegnante dovrebbe cercare esempi relativi alle culture dei diversi studenti nella sua classe. Inoltre, una buona idea sarebbe usare esempi semplici di persone che hanno avuto successo nella propria città/comunità (ad esempio, un fornaio che è venuto da un altro paese e dopo aver imparato la lingua e molti sforzi e risparmi ha aperto la propria attività). L'insegnante chiederà agli studenti se conoscevano queste persone e cosa pensano di loro e delle loro storie.

ATTIVITA PER FAVORIRE	60 min	Passo 1 Fase introduttiva	Lezione sul vocabolario relativo alle abilità e sulla loro definizione. L'insegnante può scrivere alla lavagna una lista di abilità basiche, spiegarne il significato e poi fare un po' di brainstorming
--------------------------------------	--------	--	--

LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			<p>con gli studenti per cercarne altri. Possono copiarli sul loro quaderno per esercitarsi nella scrittura e memorizzare il loro significato.</p> <p>Possono anche compilare un foglio (dato dall'insegnante) collegando alcuni vocaboli al loro significato (come lavoro individuale), e poi correggerlo alla lavagna (in allegato).</p>
		Passo 2 Fase intermedia	<p>Storie: Questo è un esercizio a coppie. L'insegnante leggerà e appenderà al muro alcune storie di persone che affrontano situazioni diverse (allegato) legate a una capacità. Dopo, assegnerà a ogni coppia alcuni nomi di abilità nelle carte. Gli studenti dovranno discutere in coppia e abbinare ogni abilità a ogni storia. Poi dovranno abbinare le carte di ogni storia sul muro, controllare le risposte e confrontare i contributi di ogni coppia nel gruppo grande.</p>
		Passo 3 Fase conclusiva	<p>In gruppi, discuteranno su quali pensano che siano più importanti nei diversi campi (personale, sociale e professionale) e perché. Poi, discuteranno su come potenziare o utilizzare quelli che hanno (in esempi della realtà), o come sviluppare quelli che mancano o hanno meno sviluppato.</p>
FASE META-COGNITIVA	20 min	<p>Esercitazione individuale: l'insegnante consegna ad ogni studente un foglio con un cerchio (allegato), e gli dà tempo per riflettere su quali sono le abilità che ritengono più importanti per la vita e le loro sfide. Dovranno riempire ogni spazio con una di quelle abilità e poi colorare più o meno ogni lato, a seconda di come pensano di aver sviluppato ogni area. Possono mettere in relazione questa attività con quella precedente delle loro priorità nella vita.</p>	

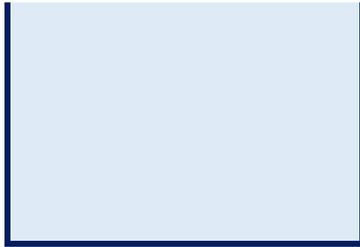
		
COMPITO AUTENTICO		<p>A coppie gli studenti dovranno preparare una breve esposizione di una persona reale che conoscono (nota o no, della propria cultura...) che ha avuto successo in qualcosa e analizzare e spiegare le capacità che secondo loro questa persona ha.</p> <p>Dovranno spiegare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chi è? - Che cosa ha fatto? - Perché lo considerano una persona di successo? - Quali abilità pensano che abbia e lo hanno aiutato ad avere successo?
	TEMPO	PIANO DI ATTIVITA LEZIONE 3
FASE MOTIVAZION ALE / PASSI	30 min	Gli studenti, in coppie, presenteranno in classe le storie degli imprenditori ispiratori che prima avevano preparato.

ATTIVITA PER FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	60 min	Passo 1 Fase introduttiva	L'insegnante spiegherà il concetto di imprenditorialità, che non si riferisce solo all'area professionale, o agli affari, ma anche all'area personale, alla risoluzione creativa dei problemi, ecc. Farà riferimento a tutte le attività precedenti e alle storie di persone di successo, darà alcune idee, spiegherà alcuni concetti e rivedrà il vocabolario alla lavagna, prima di iniziare un dibattito di idee per l'imprenditorialità utilizzando tutti questi termini.
---	--------	--	---

		<p>Passo 2 Fase intermedia</p> <p>L'insegnante scrive alla lavagna un elenco di barriere personali che 'è importante superare per essere una persona imprenditoriale. Può anche chiedere agli studenti di fare un piccolo brainstorming. Alcuni esempi potrebbero essere: Vergogna, bassa autostima, non saper lavorare in squadra, accidia... Dopo li incoraggia a proporre alcune soluzioni o consigli per risolvere alcuni degli ostacoli o per superare la situazione menzionata.</p>
		<p>Passo 3 Fase conclusiva</p> <p>Giochi di ruolo: L'insegnante li dividerà in gruppi e presenterà alcune situazioni o problemi diversi per un imprenditore. I gruppi avranno a disposizione alcuni minuti per preparare un gioco di ruolo in cui devono risolvere il problema e poi rappresentare una breve storia davanti al resto della classe. Inoltre, chiederanno ai loro compagni di classe le cose che avrebbero potuto fare per risolvere il problema. Dovranno utilizzare il vocabolario e le conoscenze apprese nelle lezioni precedenti.</p>
FASE META-COGNITIVA	20 min	In coppia, gli studenti dovranno spiegare al loro compagno un'idea per la propria vita che vorrebbero realizzare (non deve essere una grande idea o legata al lavoro, solo qualche idea per risolvere o migliorare un problema della loro vita). Poi ognuno di loro deve scrivere un testo sulle idee del suo compagno e darlo all'insegnante.
COMPITO AUTENTICO	15 min	Individualmente, gli studenti faranno un elenco dei problemi/delle barriere che gli impediscono di raggiungere i loro obiettivi. In ogni problema faranno tre elenchi, scrivendoci: cosa hanno provato e cosa non ha funzionato, cosa hanno provato e cosa ha funzionato e nuove idee che potrebbero provare per risolvere i problemi. Possono rivedere le attività precedenti (le loro priorità e le loro abilità).
	TEMPO	PIANO DI ATTIVITÀ LEZIONE 4
FASE MOTIVAZIONALE / PASSI	20 min	L'insegnante chiederà uno per uno riguardo alla professione (o chiederà volontari) e poi chiederà quali abilità e capacità sono necessarie per questa professione. Incoraggerà tutti a partecipare ed a dimostrare che ogni professione (anche la gestione della casa se non sono attivi al momento) richiede competenze importanti e diverse di cui a volte non

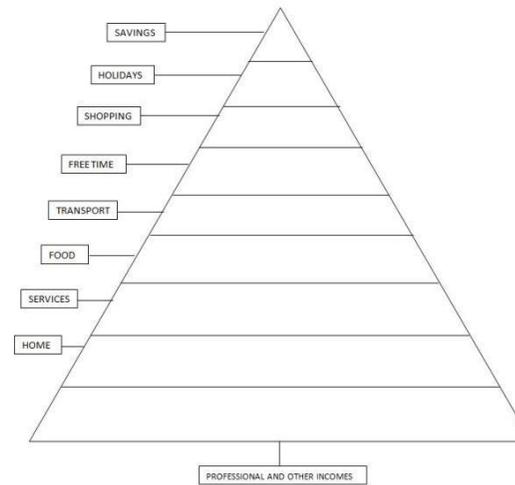
		siamo consapevoli e che
--	--	-------------------------

		<p>possono usare quelle abilità per altri sfidanti nella loro vita.</p> <p>Poi chiederà se qualcuno ha un'altra professione desiderabile o una sfida importante nella vita che vuole raggiungere e, in gruppo, tutta la classe aiuterà a suggerire idee sulle abilità necessarie per quella professione o idea.</p> <p>Se nessuno non ha idee, l'insegnante può suggerire un brainstorming di professioni e provare a collegare ognuna di queste con qualche abilità. In questo modo potranno anche revisionare il vocabolario delle professioni.</p>	
<p>ATTIVITA PER FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>60 min</p>	<p>Passo 1 Fase introduttiva</p>	<p>L'insegnante inizierà a chiedere agli studenti se hanno qualche tipo di reddito, ad esempio il loro stipendio, il loro lavoro, ecc., e suggerirà a tutti con un certo reddito di considerare la possibilità di creare un budget. Chiederà cosa pensano che sia un budget e poi lo spiegherà. Un budget si riferisce a un riepilogo dettagliato che mostra i redditi e le spese 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quali sono gli elementi che compongono un budget? <ul style="list-style-type: none"> - redditi e spese di una persona. - cos'è un budget equilibrato? <ul style="list-style-type: none"> - un budget equilibrato e un budget in cui i redditi sono uguali o superiori alle spese. <p>L'insegnante può incoraggiare gli studenti a riflettere sul fatto che in alcune situazioni le persone potrebbero voler consumare cose più costose di quelle che possono effettivamente permettersi di acquistare e questo può essere pericoloso perché può portare a instabilità finanziaria e bancarotta.</p> <p>Quindi è importante conoscere e analizzare adeguatamente i nostri redditi e la capacità di consumare e non consumare alcune cose.</p>
		<p>Passo 2</p>	<p>Attività di Budget mensile: il poster (allegato) verrà appeso alla parete e l'insegnante spiegherà i concetti e la loro ordine (dal più importante al</p>



**Fase
intermed
ia**

meno importante). Può chiedere agli studenti esempi che possono essere posti sul poster (con post it).



Poi preparate le “schede sulla vita”: Scegliete un esempio di “categoria professionale e altri redditi” e posizionate sulla locandina, così tutti gli studenti conoscono la situazione di questa persona immaginaria. Gli studenti dovranno scegliere diverse carte di tutte le categorie (casa, cibo, trasporti, tempo libero...) e discutere su quale carta sia più adatta per la persona in ciascuna categoria (in base al suo reddito e situazione) per concludere con un budget equilibrato. È necessario determinare e scegliere una flashcard da ogni categoria seguendo l'ordine della piramide e che tutti siano d'accordo sulla scelta delle flashcard. L'insegnante può aiutare dando alcuni suggerimenti e indicazioni e sottolineando la necessità e l'importanza di avere un budget equilibrato per il profilo professionale dell'individuo.

Passo 3
Fase
conclusiva

Oltre all'attività precedente, il formatore fornirà diverse “schede future” (allegate) con inconvenienti o eventualità che possono capitare al personaggio dell'ultima attività. Lo studente dovrà provare a trovare soluzioni o ad apportare modifiche al budget mensile per superare queste eventualità.

FASE META-COGNITIVA	20 min	Una volta terminate le attività proposte in precedenza, l'insegnante chiederà gli studenti se pensano che i premi di alcuni prodotti siano idonei, ad esempio il premio del trasporto pubblico. Inoltre, possono contribuire al dibattito dicendo i diversi prezzi tra i prodotti nei loro paesi di origine e nel paese in cui vivono attualmente.
COMPITO AUTENTICO (Viene richiesto alla fine dell'unità di apprendimento.)	60 min	Progettare il proprio piano per raggiungere il proprio obiettivo o sfida utilizzando tutte le idee sviluppate nell'Unità e i modelli e gli strumenti forniti.

CONSIGLI & SUGGERIMENTI

- ✓ È importante essere flessibili e adattare il contenuto e la metodologia al livello, alle abilità e agli interessi degli studenti.
- ✓ Dare l'opportunità agli studenti di suggerire attività legate all'argomento.
- ✓ Prendere in considerazione la situazione e il profilo dei diversi studenti ed essere sensibili alle eventualità o alle diverse situazioni che possono capitare.
- ✓ L'autovalutazione deve essere adattata anche alle competenze dei partecipanti e alle risorse disponibili.
- ✓ Incoraggiare la partecipazione di ogni studente e l'interazione con gli altri.
- ✓ Facilitare l'apprendimento di nuovo vocabolario: Scrivete alla lavagna nuove parole e spiegate il significato, usando immagini, ecc.
- ✓ Alcune persone possono superare situazioni e problemi difficili, assicurati di poter fornire un supporto appropriato o di poter cambiare l'attività.
- ✓ Considerate che molti concetti e strumenti potrebbero non essere familiari ai partecipanti, quindi introduteli in modo semplice e dategli la possibilità di esprimere la loro opinione al riguardo o di trovare somiglianze con altri che potrebbero conoscere.
- ✓ Ricordate di utilizzare materiali di supporto quando necessario: immagini/icone, gesti, parole o frasi tradotte, ecc.



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.