

HerTechVenture

Diagramma a ragnò per favorire l'apprendimento imprenditoriale

Polytechnic of Guarda

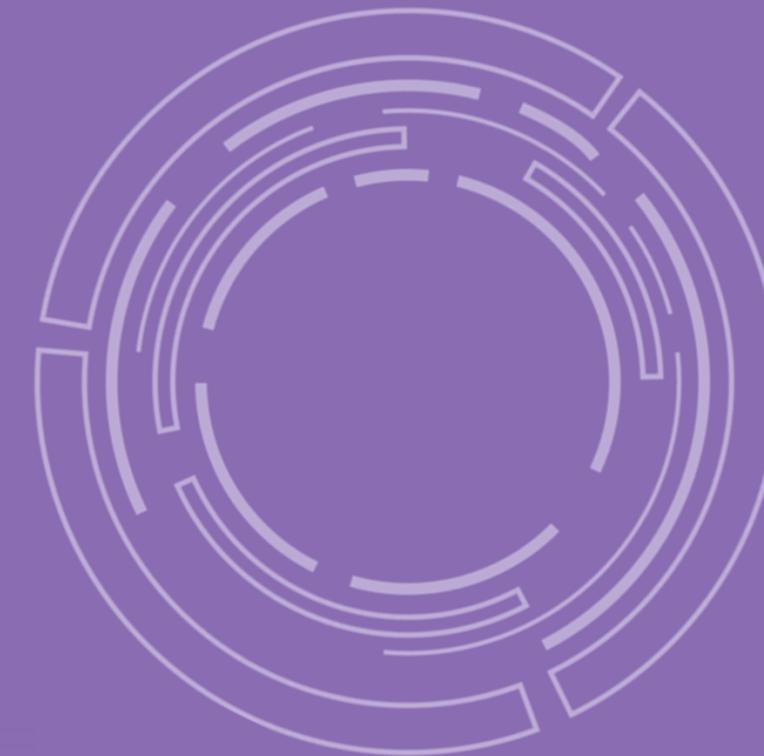
POLI
TÉCNICO
GUARDA



Co-funded by
the European Union

Project Number 2023-1-PL01-KA220-
HED-000156803

HER
TECH
Venture

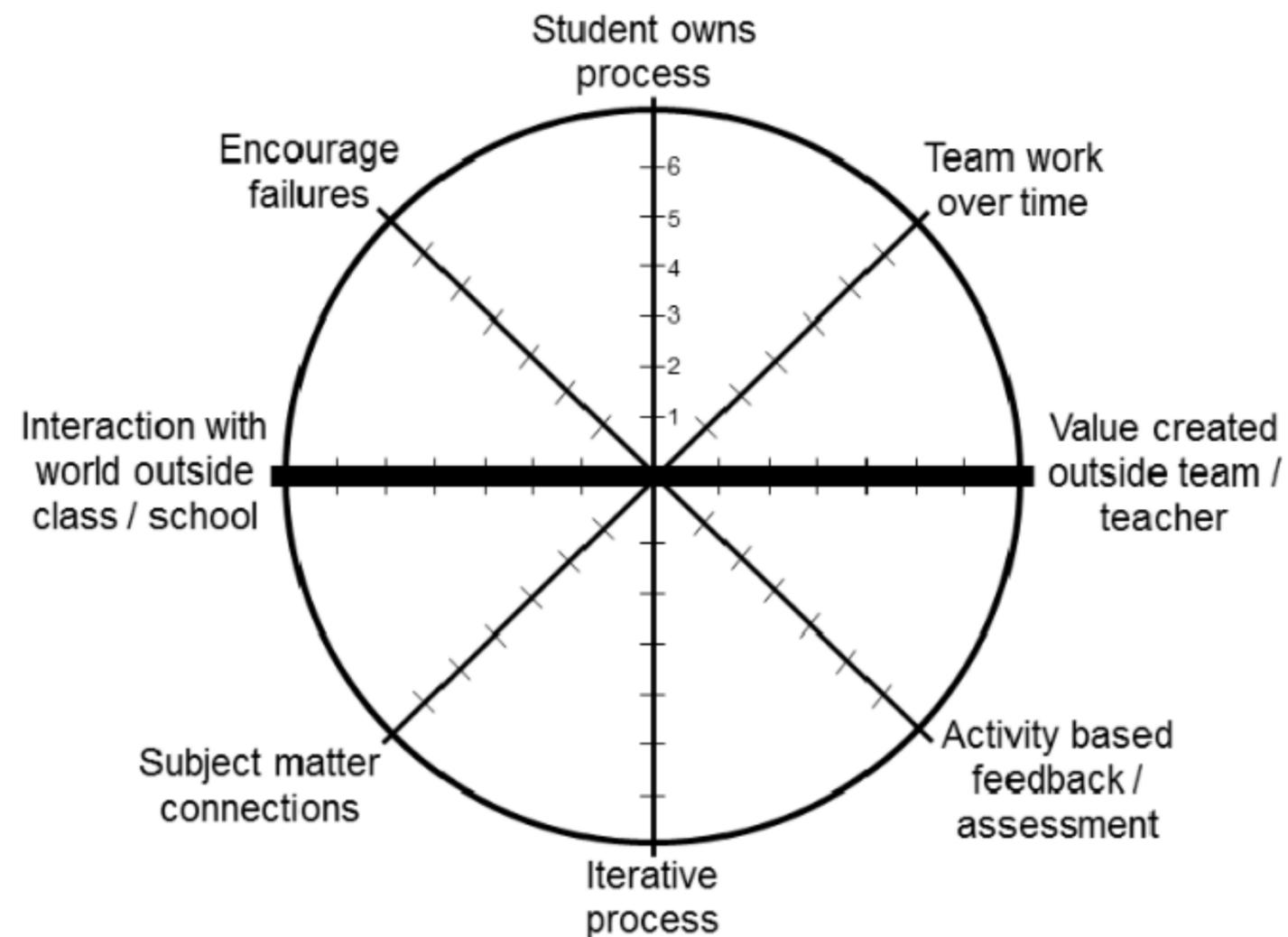


- 1. Che cos'è ... e obiettivi**
- 2. Otto Dimensioni**
- 3. Contributi del diagramma a ragno
all'Educazione e all'imprenditorialità**
- 4. Come utilizzarlo**
- 5. Applicazione del Diagramma a Ragno**
- 6. Principali Insegnamenti Chiave**
- 7. Rifletti...**

Contenuti

Che cos'è il Diagramma a Ragno per l'Apprendimento Imprenditoriale?

- Il diagramma a ragno è un framework visivo per valutare le attività di apprendimento imprenditoriale.
- Aiuta gli educatori a progettare, valutare e migliorare le loro pratiche di insegnamento concentrandosi su otto dimensioni chiave. Visivo: un semplice diagramma a ragno con otto rami (vuoto).



Obiettivi dell'Utilizzo del Diagramma a Ragno

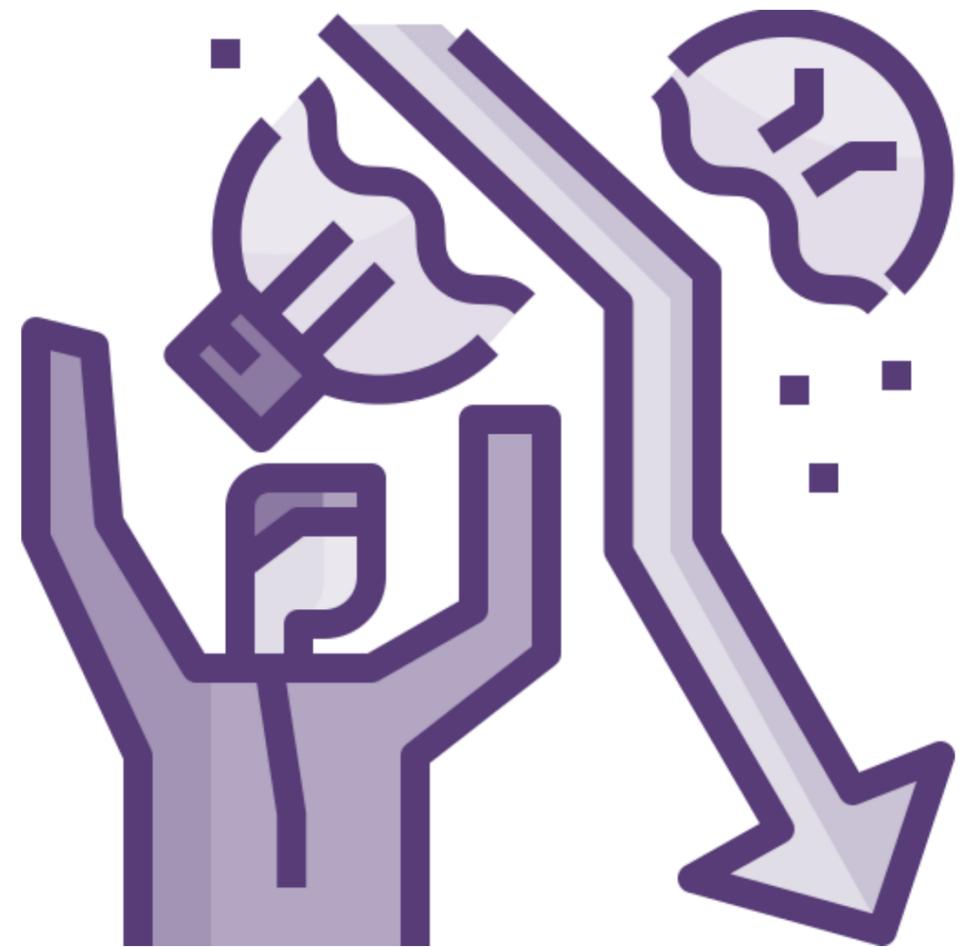
- ✓ **Identificare le Dimensioni Chiave dell'Apprendimento Imprenditoriale:** Il framework mira a evidenziare i componenti essenziali dell'educazione imprenditoriale, comprendendo sia la teoria educativa che i principi fondamentali dell'imprenditorialità.
- ✓ **Facilitare la Progettazione di Attività di Apprendimento Efficaci:** Delineando otto dimensioni critiche per l'apprendimento imprenditoriale, il diagramma aiuta gli educatori a progettare attività di apprendimento che favoriscano competenze imprenditoriali come l'assunzione di rischi, il lavoro di squadra, i processi iterativi e la creazione di valore nel mondo reale.
- ✓ **Fornire uno Strumento per l'Autovalutazione e il Miglioramento:** Il diagramma a ragno funge da strumento di valutazione, permettendo agli educatori di valutare l'efficacia dei loro metodi di insegnamento attraverso molteplici dimensioni e identificare aree di miglioramento nel promuovere competenze imprenditoriali tra gli studenti.

Obiettivi dell'Utilizzo del Diagramma a Ragno

- ✓ **Identificare le Dimensioni Chiave dell'Apprendimento Imprenditoriale:** Il framework mira a evidenziare i componenti essenziali dell'educazione imprenditoriale, comprendendo sia la teoria educativa che i principi fondamentali dell'imprenditorialità.
- ✓ **Facilitare la Progettazione di Attività di Apprendimento Efficaci:** Delineando otto dimensioni critiche per l'apprendimento imprenditoriale, il diagramma aiuta gli educatori a progettare attività di apprendimento che favoriscano competenze imprenditoriali come l'assunzione di rischi, il lavoro di squadra, i processi iterativi e la creazione di valore nel mondo reale.
- ✓ **Fornire uno Strumento per l'Autovalutazione e il Miglioramento:** Il diagramma a ragno funge da strumento di valutazione, permettendo agli educatori di valutare l'efficacia dei loro metodi di insegnamento attraverso molteplici dimensioni e identificare aree di miglioramento nel promuovere competenze imprenditoriali tra gli studenti.

Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Incoraggiare il Fallimento**
 - Questa dimensione si concentra **sulla promozione di una cultura dove il fallimento è visto come una parte preziosa del processo di apprendimento**. Enfatizza l'idea che imparare dagli errori è essenziale per la crescita imprenditoriale.
 - Incoraggiare gli studenti **ad assumersi rischi senza timore di penalità favorisce la resilienza e l'adattabilità—tratti critici per imprenditori di successo**. Aiuta gli studenti a **vedere gli insuccessi come opportunità di apprendimento piuttosto che vicoli ciechi**.



Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Lavoro di squadra**

- Il lavoro di squadra enfatizza **la collaborazione e la capacità di lavorare efficacemente con gli altri**. Include dinamiche di gruppo, responsabilità condivise e lo sfruttamento di competenze diverse all'interno di un team.
- Gli sforzi imprenditoriali raramente sono attività solitarie. **Coltivare abilità di lavoro di squadra** insegna agli studenti **come comunicare efficacemente, risolvere conflitti e utilizzare i punti di forza collettivi** per raggiungere obiettivi comuni.



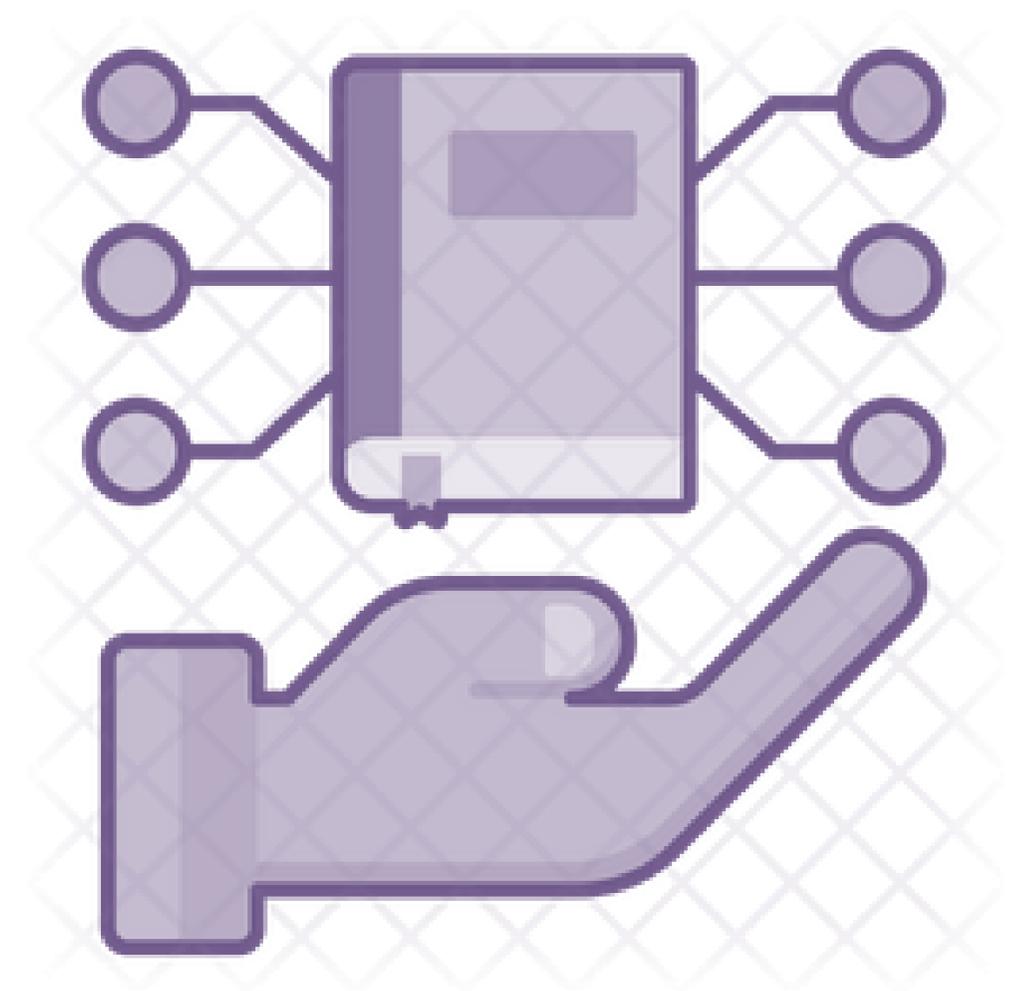
Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Feedback e Valutazione Basati sull'Attività**
 - Questa dimensione sottolinea **il valore di fornire feedback pratico e continuo basato sulle attività** in cui gli studenti sono impegnati. La valutazione qui non riguarda solo l'assegnazione di voti ma è mirata a promuovere lo sviluppo.
 - **Il feedback regolare sulle attività pratiche** aiuta gli studenti a comprendere i loro progressi, apportare i miglioramenti necessari e migliorare le loro capacità di problem solving. Rafforza anche una cultura di apprendimento iterativo e crescita.



Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Collegamenti con la Materia**
 - Questa dimensione si riferisce al **creare connessioni tra l'apprendimento imprenditoriale e contenuti specifici delle materie.** Enfatizza l'integrazione dell'imprenditorialità con altre discipline accademiche per evidenziarne la natura interdisciplinare.
 - Mettendo in relazione l'imprenditorialità con diversi campi, gli studenti **possono vedere come la loro conoscenza della materia è applicabile in situazioni reali.** Questo li aiuta a comprendere l'impatto più ampio dell'imprenditorialità e come si connette a varie industrie.



Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Interazione Esterna**

- Questa dimensione evidenzia l'importanza di **interagire con stakeholder esterni alla classe**, come esperti del settore, mentori, membri della comunità o altri imprenditori.
- L'interazione con stakeholder esterni fornisce **agli studenti approfondimenti sui contesti imprenditoriali reali, li espone a diverse prospettive** e permette loro di costruire reti preziose che potrebbero supportare i loro sforzi imprenditoriali.



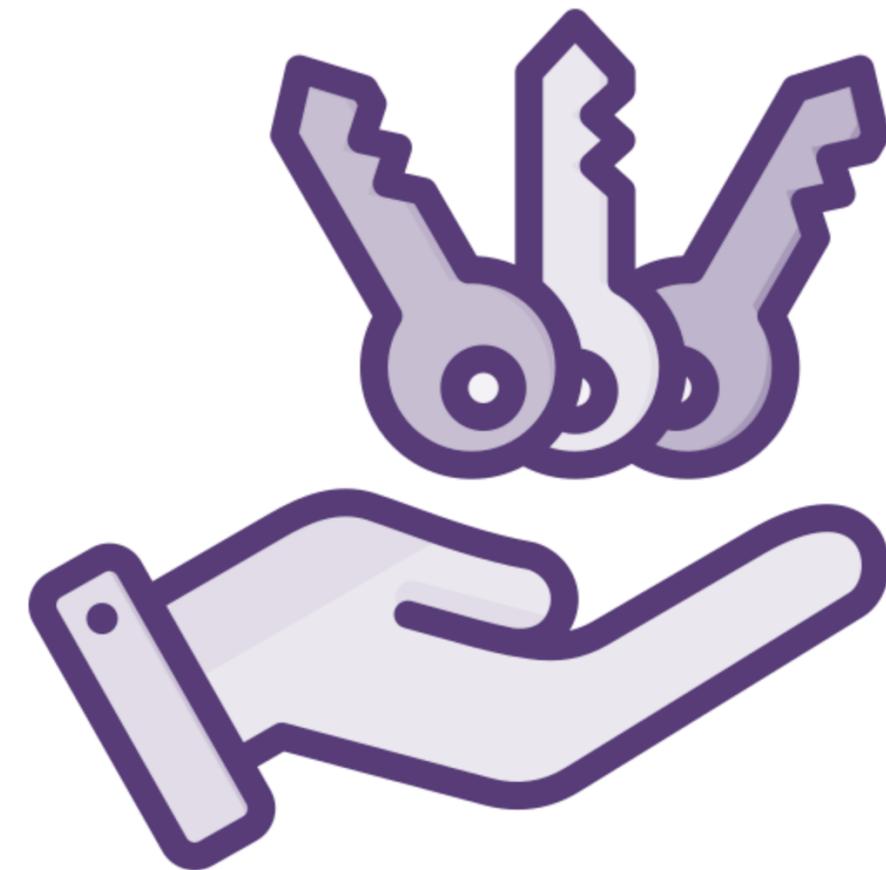
Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Creazione di Valore per gli Altri**
 - Questa dimensione riguarda **l'incoraggiare gli studenti a creare qualcosa che abbia valore per altre persone**. Implica comprendere i bisogni degli utenti, identificare problemi e sviluppare soluzioni che beneficino gli altri.
 - L'imprenditorialità è fondamentalmente risolvere problemi per gli altri. Concentrandosi sulla creazione di valore, **gli studenti imparano a pensare oltre sé stessi**, comprendere i bisogni degli altri e applicare le loro competenze per avere un impatto significativo.



Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Proprietà dell'Apprendimento**
 - **La proprietà dell'apprendimento enfatizza il dare agli studenti autonomia** sul loro processo di apprendimento, inclusa la presa di decisioni e l'esplorazione autogestita delle idee.
 - **L'autonomia favorisce la motivazione, la responsabilità personale**, e la capacità di prendere iniziativa—tutte caratteristiche chiave imprenditoriali. Quando gli studenti assumono la proprietà del loro apprendimento, è più probabile che siano investiti e proattivi.



Panoramica delle Otto Dimensioni

- **Processo Iterativo**

- Questa dimensione si concentra **sull'incoraggiare gli studenti a impegnarsi in un processo di sviluppo iterativo**, dove prototipano, testano, ricevono feedback e perfezionano ripetutamente le loro idee.
- L'iterazione aiuta gli studenti a capire che **l'imprenditorialità di successo raramente è un percorso lineare**. Implica raffinare le idee in base al feedback, il che aiuta a sviluppare capacità di problem solving e adattabilità.



Diagramma a Ragno per l'Apprendimento Imprenditoriale all'interno delle Dimensioni Educative

- 1.** Incoraggiare il Fallimento: Costruire resilienza imparando dagli errori.
- 2.** Lavoro di Squadra: Sviluppare competenze di collaborazione e cooperazione.
- 3.** Feedback e Valutazione Basati sull'Attività: Feedback continuo e pratico per guidare l'apprendimento.
- 4.** Collegamenti con la Materia: Collegare l'imprenditorialità a diverse aree tematiche.

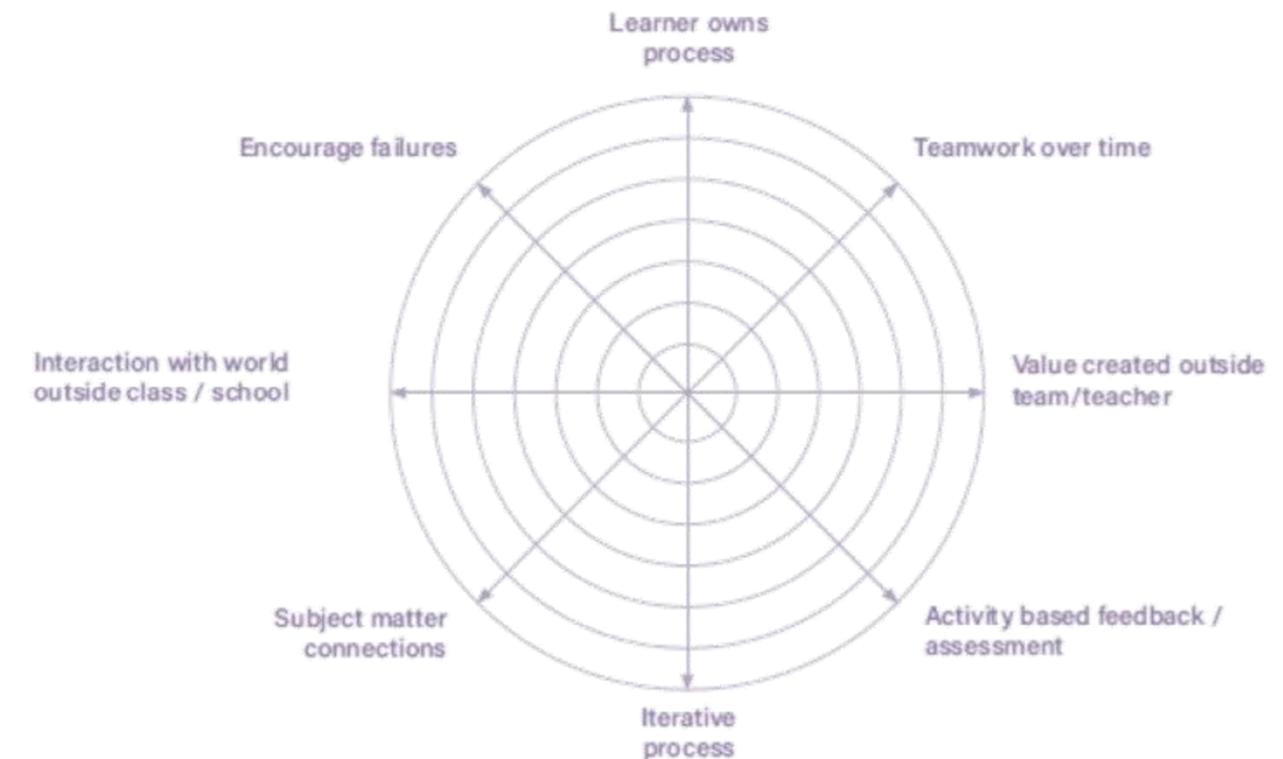
Diagramma a Ragno per l'Apprendimento Imprenditoriale all'interno delle Dimensioni Imprenditoriali

- 1.** Interazione Esterna: Coinvolgimento con stakeholder esterni.
- 2.** Creazione di Valore per gli Altri: Sviluppare idee che creano valore.
- 3.** Proprietà dell'Apprendimento: Incoraggiare gli studenti a prendere in mano il loro apprendimento.
- 4.** Processo Iterativo: Enfatizzare cicli continui di miglioramento.

Come Utilizzare il Diagramma a Ragno?

Attività 1: Creare il Tuo Diagramma a Ragno per la tua autovalutazione come docente

- ❖ **Progettazione delle Attività:** Usalo per assicurarti che le tue attività di apprendimento coprano tutte le dimensioni. Analizza il contenuto del programma e le pedagogie che prevedi di implementare nel tuo lavoro in classe.
- ❖ **Domande per aiutare a riflettere** (prossima diapositiva).
- ❖ **Autovalutazione:** Valuta la tua attività su ogni dimensione (1-7) in base alla sua efficacia e centralità.



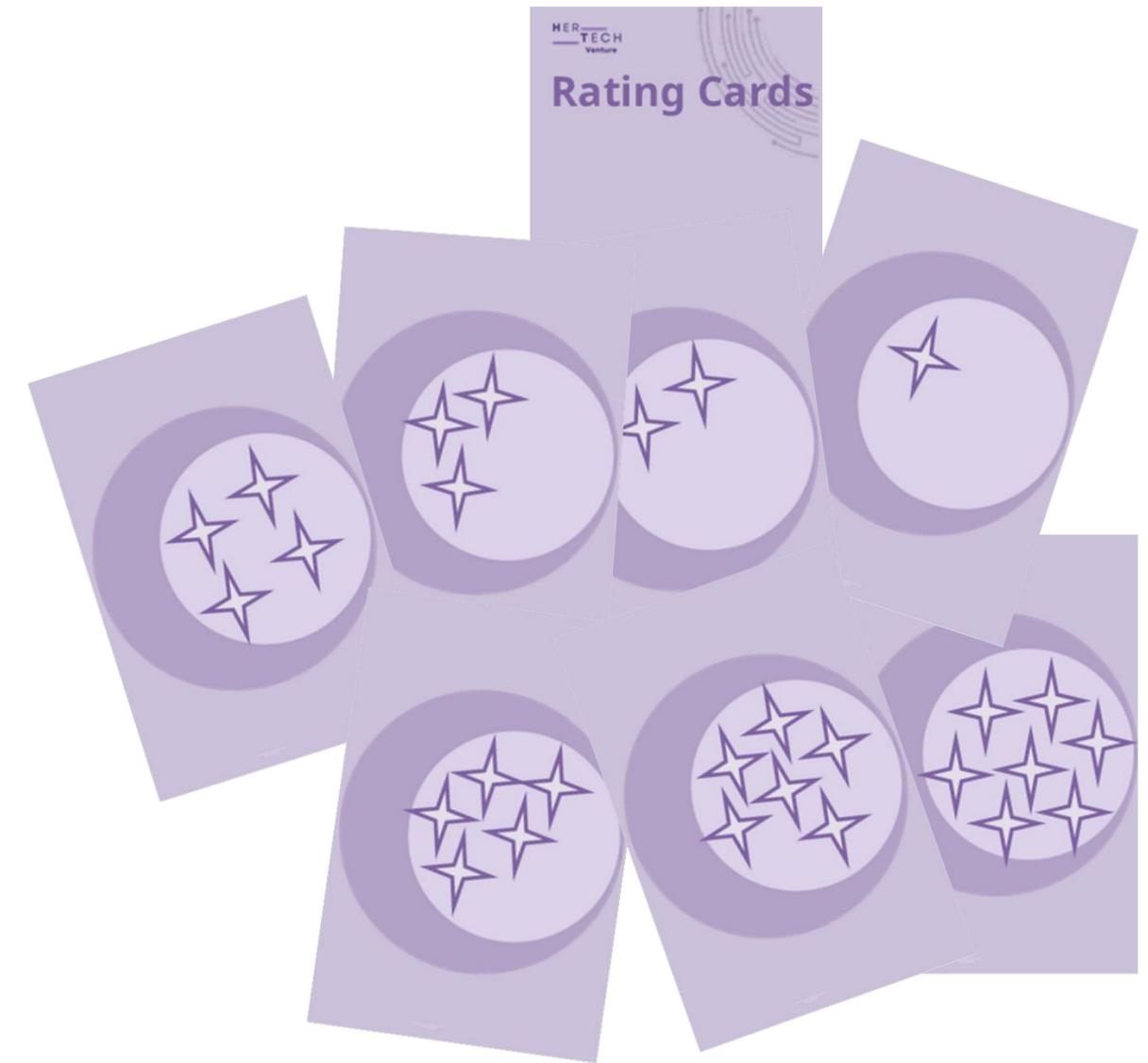
CHIEDITI...IL MIO METODO D'INSEGNAMENTO...

- ...permette agli studenti di interagire con persone al di fuori della classe?
- ...incoraggia gli studenti a osare e fallire?
- ...permette agli studenti di sviluppare proprietà sul loro processo?
- ...incoraggia gli studenti a lavorare in squadra nel tempo?
- ...richiede agli studenti di creare valore per persone al di fuori del gruppo?
- ...valuta gli studenti dando feedback basati sull'attività e sulla riflessione?
- ...richiede agli studenti di lavorare in modo iterativo?
- ...si connette alla conoscenza/competenze della materia?

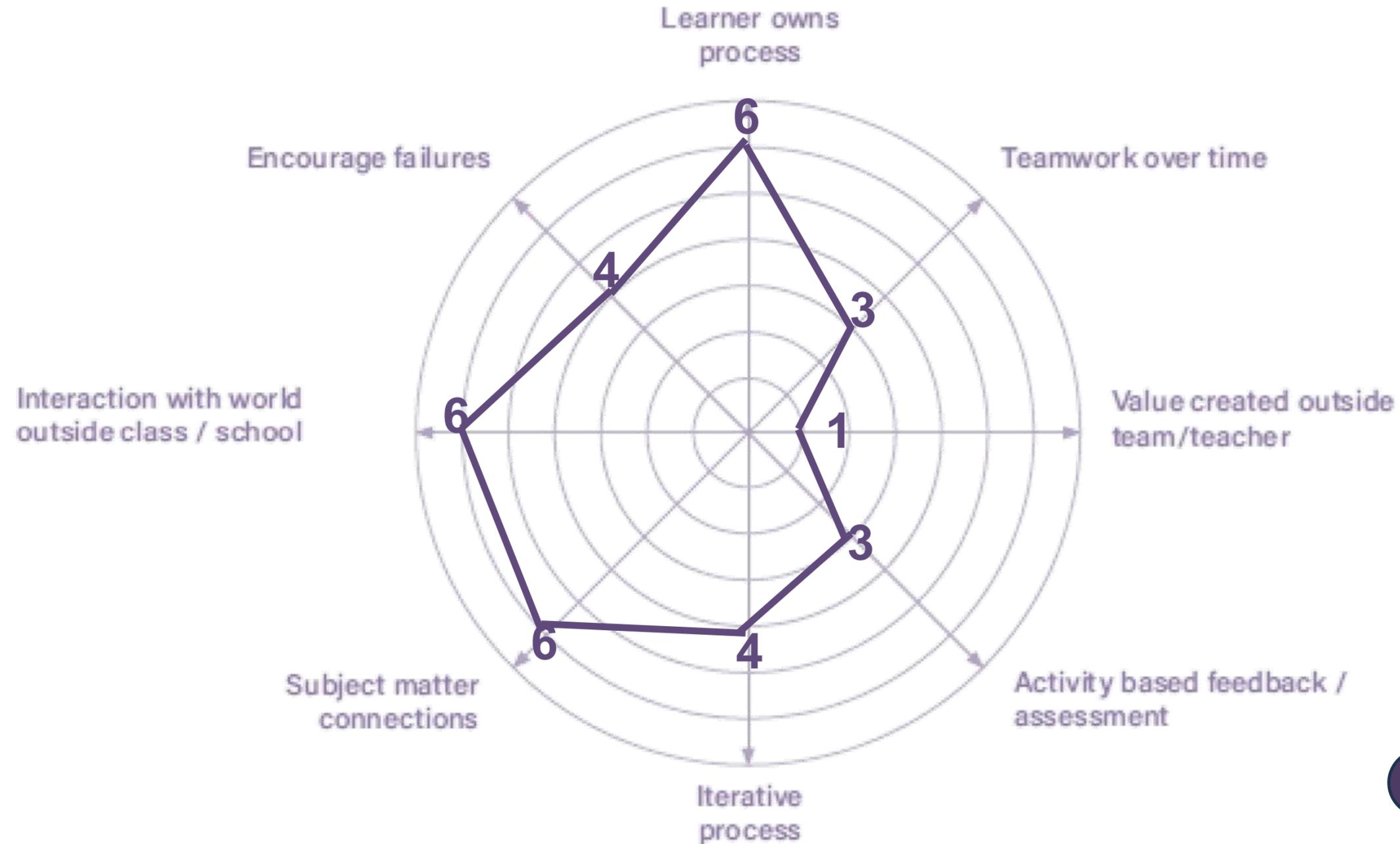


Valutazione e Valutazione delle Attività

- **Sistema di Punteggio:** Valuta ogni dimensione da 1 a 7.
- **Obiettivo della Valutazione:** Utilizzare i punteggi per determinare i punti di forza e le aree di miglioramento nelle pratiche di insegnamento imprenditoriale.



Applicazione del Diagramma a Ragno: Creare il Tuo Diagramma a Ragno per la tua autovalutazione come docente



Possibile risultato
Hai problemi...

il tuo programma e/o le tue pedagogie non stanno promuovendo competenze imprenditoriali

Attività 2: Creare il Tuo Diagramma a Ragno con i tuoi studenti

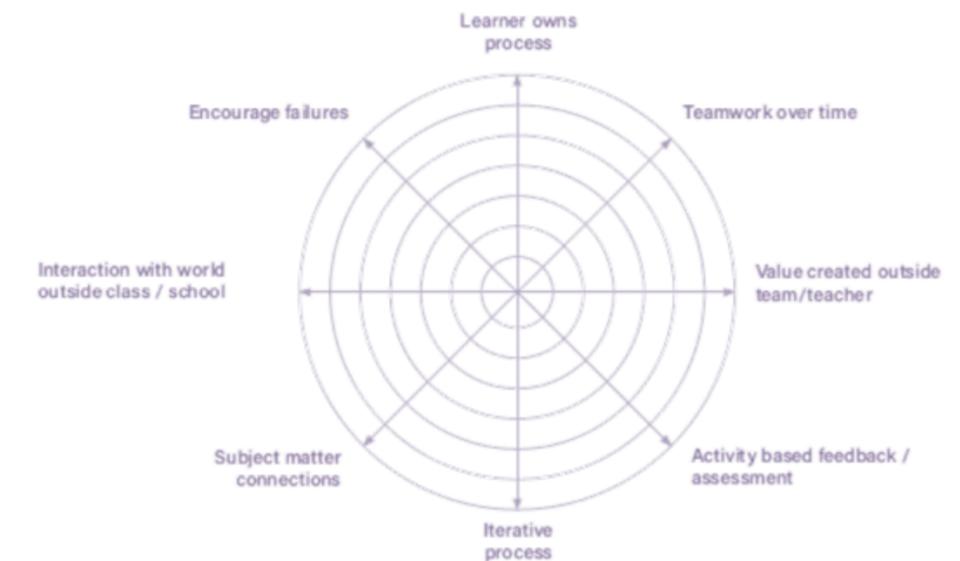
- Forma gruppi di studenti per discutere un'attività di apprendimento imprenditoriale esistente o pianificata o il contenuto del programma.
- Utilizza un modello di diagramma a ragno stampato per valutare l'attività su ogni dimensione.

Istruzioni:

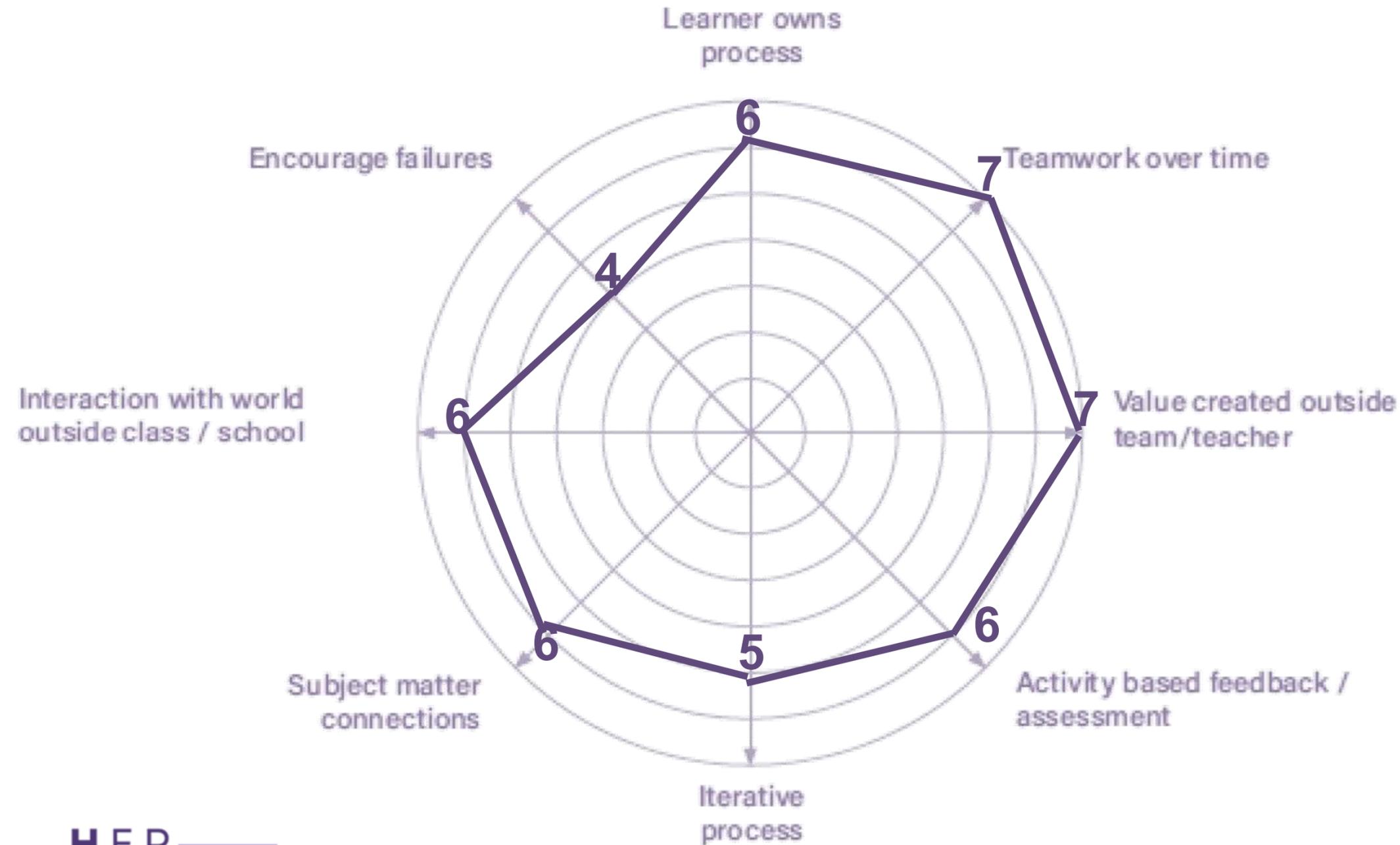
Discutere il contenuto dell'attività e analizzare: se è forte o debole in ogni dimensione del diagramma

Chiedere ai diversi gruppi di studenti di valutare ciascuna dimensione da 1 a 7, secondo le loro opinioni.

Identificare le lacune (punti bassi) e discutere modi per migliorare.



Applicazione del Diagramma a Ragno: Creare il Tuo Diagramma a Ragno con i tuoi studenti



Possibile risultato

Congratulazioni...

riconosci il tuo impegno
nel promuovere
competenze
imprenditoriali nella tua
classe

Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"

Il diagramma a ragno è un framework visivo per valutare le attività di apprendimento imprenditoriale. Aiuta gli educatori a progettare, valutare e migliorare le loro pratiche di insegnamento concentrandosi su otto dimensioni chiave.

Un dipartimento universitario ha progettato un Challenge-Based Learning (CBL) per favorire una mentalità imprenditoriale tra studenti di varie discipline.

L'obiettivo è incoraggiare il pensiero creativo, la risoluzione dei problemi e la creazione di valore coinvolgendo gli studenti in sfide del mondo reale. Gli studenti sono organizzati in team diversificati e incaricati di risolvere un problema urgente della comunità locale entro un periodo di 6 settimane..

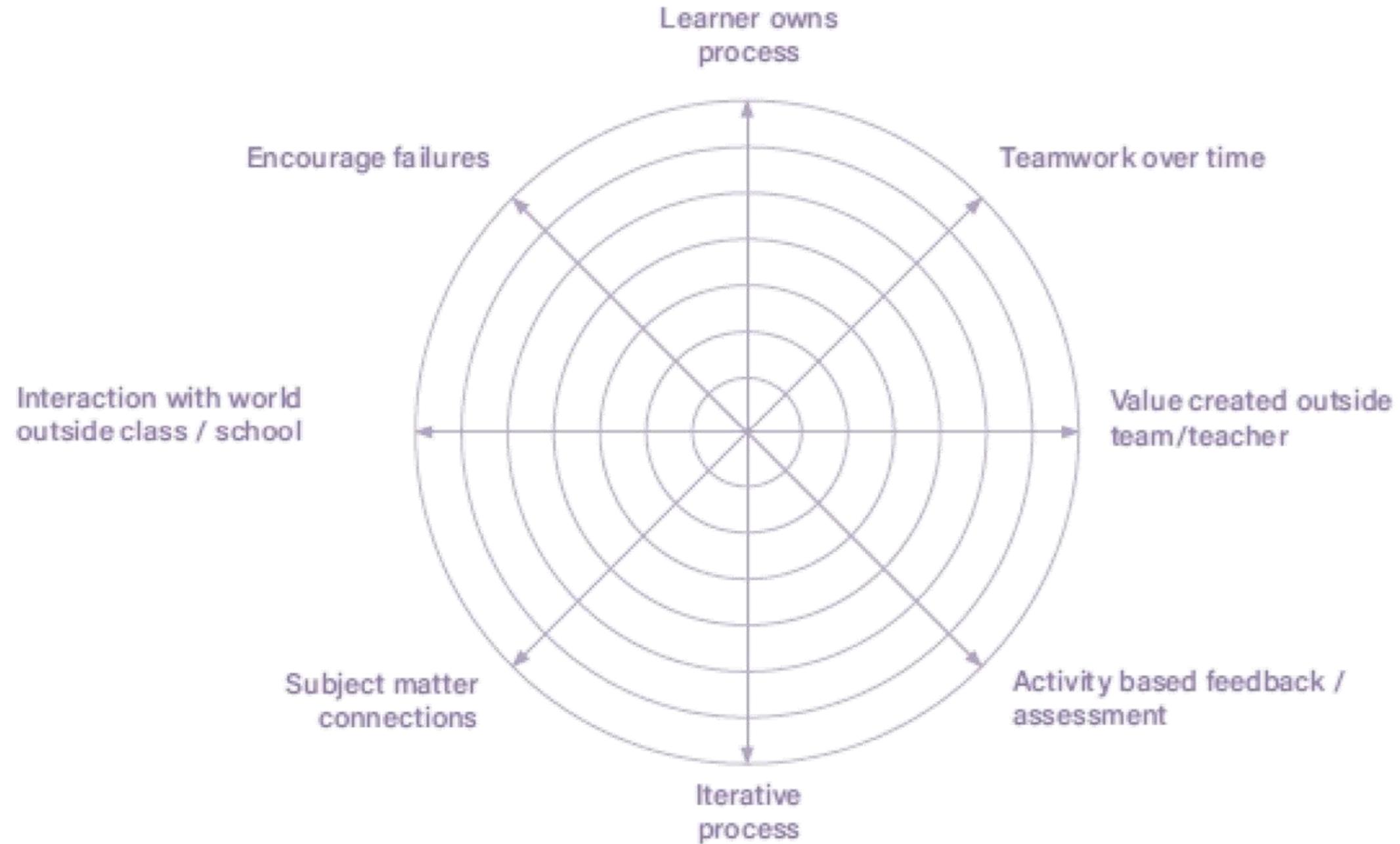
Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"

Sfida: I team devono identificare un problema che colpisce la comunità (es. pregiudizi di genere nelle discipline STEM, gestione dei rifiuti, crescita delle imprese locali, salute pubblica) e sviluppare una soluzione innovativa.

Sistema di Supporto: I docenti universitari fanno da mentori ai team.

Risultato: I team presentano le loro soluzioni durante eventi comunitari agli stakeholder.

Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"



Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale

Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"

1. Incoraggiare il Fallimento (Punteggio: ?/7)

Gli studenti sono incoraggiati a prototipare soluzioni e comprendere che i fallimenti sono parte del processo di innovazione. Il feedback viene fornito in ogni fase per evidenziare l'apprendimento dagli errori.

Obiettivo - Sebbene gli studenti comprendano il fallimento come parte dell'apprendimento, la pressione delle presentazioni finali ha creato una certa riluttanza ad assumere rischi audaci. Fornire supporto più esplicito ed esempi di "apprendimento dal fallimento" potrebbe migliorare questo punteggio.

2. Lavoro di Squadra (Punteggio: ?/7)

I team sono intenzionalmente composti per includere studenti di diverse discipline per favorire prospettive diverse. Sono state enfatizzate attività di gruppo e riflessioni regolari sulle dinamiche del lavoro di squadra.

Obiettivo - Gli studenti segnalano un forte senso di collaborazione, apprezzando le diverse prospettive e competenze che ogni membro ha apportato.

Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale

Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"

3. Feedback e Valutazione Basati sull'Attività (Punteggio: ?/7)

Le sessioni settimanali di mentoring hanno fornito feedback pratici. Gli studenti sono valutati non solo sul risultato ma anche sul loro approccio, iterazioni e riflessioni.

Obiettivo - L'attenzione al feedback basato sull'attività ha assicurato uno sviluppo continuo, ma più opportunità di valutazione tra pari potrebbero rendere il feedback più ricco.

4. Collegamenti con la Materia (Punteggio: ?/7)

I team devono applicare conoscenze dalle loro discipline per risolvere il problema. Ad esempio, gli studenti di ingegneria si sono concentrati su soluzioni tecniche, mentre gli studenti di economia hanno lavorato sull'adattamento al mercato e sulla scalabilità.

Obiettivo – Una buona integrazione anche se alcuni team faticano a collegare efficacemente concetti teorici alle loro soluzioni pratiche. Maggiore orientamento su come colmare il divario tra teoria e pratica sarebbe utile.

Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale

Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"

5. Interazione Esterna (Punteggio: ?/7)

L'interazione con stakeholder esterni (es. imprese locali e rappresentanti comunali) avviene principalmente durante la presentazione finale. Sebbene questo abbia fornito feedback prezioso, un coinvolgimento precedente avrebbe potuto migliorare il realismo e la fattibilità delle loro soluzioni.

Obiettivo - Coinvolgere gli stakeholder durante la definizione del problema e l'iterazione delle idee ha rafforzato la rilevanza dei progetti degli studenti.

6. Creazione di Valore per gli Altri (Punteggio: ?/7)

I team sono esplicitamente incaricati di creare soluzioni che aggiungano valore alla comunità. I migliori progetti affrontano direttamente un bisogno espresso dai membri della comunità.

Obiettivo - Gli studenti hanno acquisito preziose intuizioni nella comprensione dei bisogni degli utenti, ma alcuni hanno faticato a passare da idee teoriche a soluzioni pratiche. La prototipazione precoce e i test nella comunità potrebbero ulteriormente migliorare la creazione di valore.

Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale

Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"

7. Proprietà dell'Apprendimento (Punteggio: ?/7)

I team hanno la libertà di selezionare la loro sfida, il che incoraggia la proprietà. Tuttavia, la facoltà ha strutturato rigorosamente certi aspetti della tempistica del progetto.

Obiettivo - Dare ai team maggiore controllo sul loro flusso di lavoro, inclusa la decisione sulle tappe del progetto, aumenterà il loro senso di proprietà e autonomia.

8. Processo Iterativo (Punteggio: ?/7)

I team lavorano attraverso molteplici iterazioni delle loro soluzioni proposte, perfezionando le loro idee in base al feedback dei mentori. L'iterazione è una parte importante del processo di progetto.

Obiettivo - La natura iterativa aiuta i team a comprendere il valore del perfezionamento e miglioramento delle idee. Cicli più strutturati di prototipazione e test renderanno il processo iterativo ancora più efficace.

Attività 3: CASO PRATICO - Promuovere una Mentalità Imprenditoriale

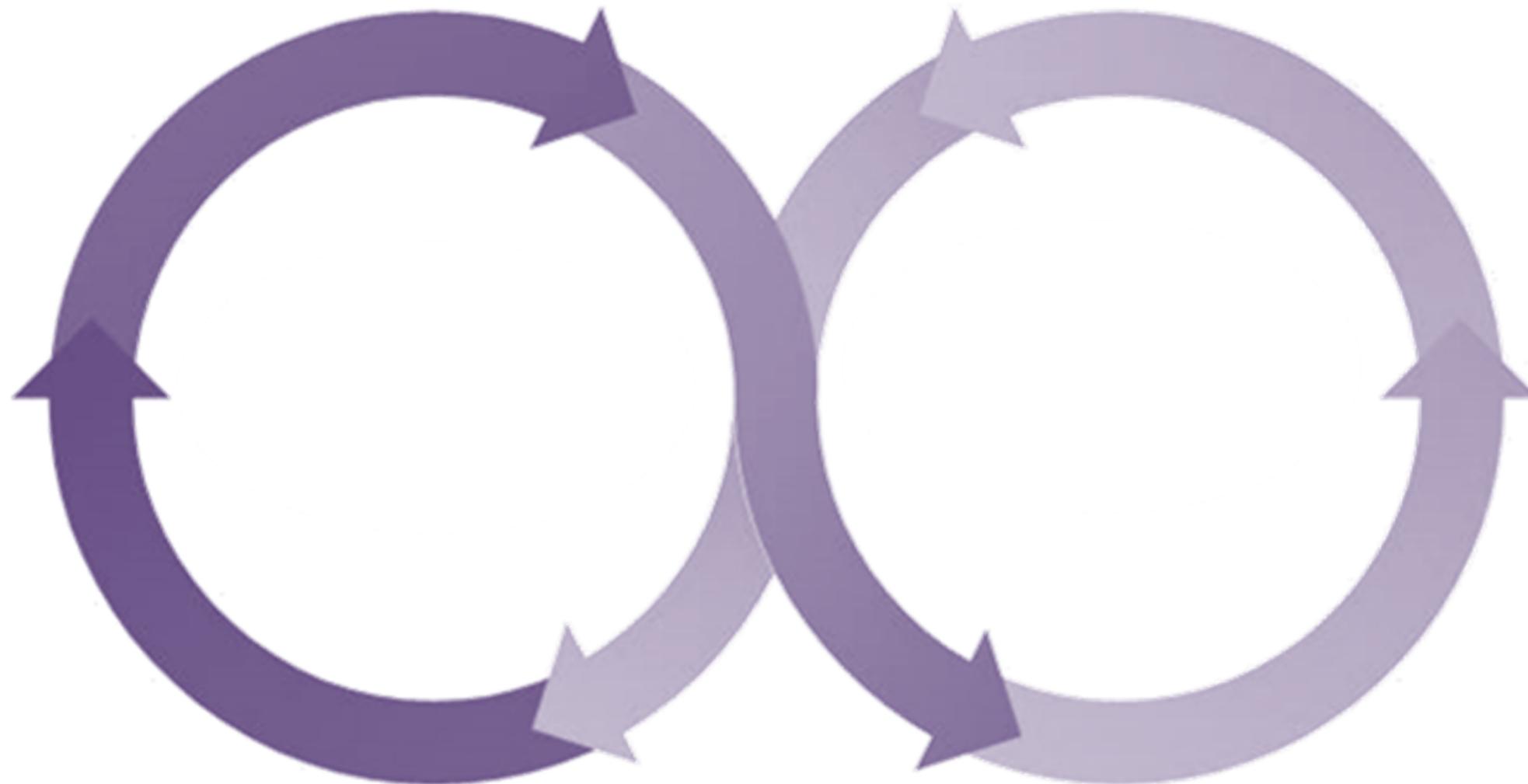
Attraverso un "Challenge-Based Learning Project"

Principali Insegnamenti Chiave

- ✓ **Sviluppo di una Mentalità Imprenditoriale:** Incoraggiare la creatività, la resilienza e il pensiero orientato al valore era al centro di questa attività.
- ✓ **Abilità Collaborative:** I team diversificati hanno permesso agli studenti di comprendere diverse prospettive, cruciali per l'imprenditorialità.
- ✓ **Miglioramento Iterativo:** L'attenzione all'iterazione ha aiutato gli studenti ad apprezzare il valore del perfezionamento delle idee piuttosto che perseguire la perfezione fin dall'inizio.

Utilizzare il Diagramma a Ragno per il Miglioramento Continuo

- **Riflettere e Iterare:** Utilizzare regolarmente il diagramma a ragno per valutare e adattare le attività di apprendimento.
- **Feedback:** Raccogliere feedback dagli studenti per aggiustare i punteggi e perfezionare gli approcci.



Risultati di apprendimento

- Otto Dimensioni: Combina prospettive educative e imprenditoriali.
- Strumento Versatile: Utilizzabile sia per la progettazione che per la valutazione.
- Favorisce un Apprendimento Olistico: Mira a sviluppare competenze imprenditoriali critiche.



Grazie per l'attenzione!

<https://www.hertechventure.eu>

Where to find us

