



Promuovere la trasformazione digitale e l'innovazione sociale nell'IFP
per un migliore accesso degli studenti sordi al mercato del lavoro

2022-1-PL01-KA220-VET-000086953

3D4DEAF PACCHETTO DI FORMAZIONE DOPPIA

Modulo 2: Imprenditorialità sociale
Tema 2: Creatività e visione nel sociale



3D4DEAF

ARGOMENTO:

Creatività e visione nel sociale

SOTTO ARGOMENTI:

- **Introduzione alla creatività e al perché la creatività è importante per le persone sorde.**
- **Creatività e imprenditorialità sociale**
- **Sviluppare una visione per trasformare le idee in azione**



Sviluppato da:  **COLEGIO
GAUDEM**
CENTRO CONCERTADO

Consorzio del progetto



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO



Contenuto della presentazione



- **Argomento 1:** Introduzione alla creatività e perché la creatività è importante per le persone sorde.
- **Sotto argomento 2:** Creatività e imprenditorialità sociale.
- **Sotto argomento 3:** sviluppare una visione per trasformare le idee in azione.

Simboli chiave



Definizione



Attività



Suggerimenti



Video



Risorse aggiuntive



Risultati dell'apprendimento

Modulo Imprenditorialità sociale

Argomento 5: Creatività e visione nell'imprenditoria sociale

CONOSCENZA

COMPETENZE

ATTITUDINI

Sotto-argomento: Introduzione alla creatività e perché la creatività è importante per le persone sorde

PRINCIPIANTI

Creatività sulla stampa 3D applicata all'imprenditoria sociale.

- Prospettiva sociale su benefici, sfide e vantaggi delle tecnologie 3D.
- Ottenere progetti 3d di base pensando alle idee sociali.

- Immaginazione
- Pensiero divergente
- Comunicazione (capacità di ascoltare e parlare)
- Capacità organizzative

- Flessibilità/Adattabilità
- Consapevolezza della situazione
- Concentrarsi su un compito specifico

Risultati dell'apprendimento

Modulo Imprenditorialità sociale

Argomento 5: Creatività e visione nell'imprenditoria sociale

CONOSCENZA

COMPETENZE

ATTITUDINI

Sotto-argomento: Creatività e imprenditorialità sociale.

INTERMEDI

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Acquisizione di modelli 3D da archivi online (gratuiti) e promozione del valore sociale.• Fondamenti di modellazione in 3D per aggiungere creatività e valore al pensiero sulle opportunità di business, riducendo il rischio finanziario. | <ul style="list-style-type: none">• Creatività• Pensiero divergente• Lavoro di squadra• Capacità di collaborazione• Comunicazione (capacità di ascoltare e parlare)• Risoluzione dei problemi | <ul style="list-style-type: none">• Scoperta e recupero di informazioni.• Pensiero critico• Flessibilità/Adattabilità• Sperimentare• Improvvisazione• Consapevolezza della situazione• Concentrarsi su un compito specifico• Definizione degli obiettivi |
|---|--|---|

Risultati dell'apprendimento

Modulo Imprenditorialità sociale

Argomento 5: Creatività e visione nell'imprenditoria sociale

CONOSCENZA

COMPETENZE

ATTITUDINI

Sotto-argomento: Sviluppare una visione per trasformare le idee in azione.

ESPERTI

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Scelte di progettazione 3D e loro implementazione nel piano di imprenditorialità sociale.• Scenari in cui la sperimentazione, la generazione di soluzioni e la risoluzione di problemi | <ul style="list-style-type: none">• Scelte progettuali 3D e loro implementazione• Sperimentazione, generazione di soluzioni e problem solving• Possibilità di esportare file di modelli 3D da TinkerCAD. | <ul style="list-style-type: none">• Immaginazione - Creatività - Ricchezza di risorse• Pazienza - Pensiero divergente• Comunicazione (capacità di ascoltare e parlare)• Capacità organizzative - Problem solving• Processo decisionale - Pensiero critico• Flessibilità/Adattabilità• Sperimentazione - Improvvisazione• Consapevolezza della situazione - Concentrazione su un compito specifico - Gestione del tempo |
|---|--|---|

Descrizione dell'argomento

Attualmente, il valore aggiunto di un prodotto è determinato dalla sua qualità materiale, oltre che dalla sua utilità ed estetica, dove la visione creativa e l'immaginazione sono fondamentali. Il nostro obiettivo è quello di realizzare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) nella nostra attività imprenditoriale, ricercando idee.

Sottotema 1:
**Introduzione alla
creatività e al
perché la creatività
è importante per le
persone sorde**



CONTENUTI DIDATTICI



Il primo sotto-argomento comprende:

- **Introduzione** alla creatività e perché la creatività è importante per le persone sorde
- **Esplora** come la creatività sia un mezzo vitale di espressione e di emancipazione per la comunità sorda.
- Sottolinea l'importanza della creatività nel **superare le** barriere della comunicazione.
- Migliorare la **qualità della vita** e amplificare la voce delle persone sorde nella società.






Creatività artistica

[Creare un logo](#). Nozioni di base da tenere in considerazione.(7 min)



Come creare un buon logo?



- 
1. [Esplora le icone concettuali](#)
 2. [Utilizzate lo spazio che avete a disposizione](#)
 3. [Giocare con le maiuscole o le minuscole](#)
 4. [Considerate i font scritti a mano](#)
 5. [Bilanciate la vostra tagline](#)
 6. [Adattare il nome e la tagline](#)
 7. [Lasciate respirare il vostro logo](#)

1. [Garantire la leggibilità](#)
2. [Creare un design scalabile](#)
3. [Dare contrasto allo sfondo](#)
4. [Allineare tutti gli elementi](#)
5. [Dimensionare l'icona](#)
6. [Conoscere la concorrenza](#)
7. [Rimanere il più possibile senza tempo](#)
8. [Siate memorabili](#)



[Strumento per creare un logo gratuitamente](#). Video di Canva. (7 min)



5 passi per un brainstorming efficace



[Brainstorming efficace](#).(7 min) Nozioni di base da tenere in considerazione per identificare le barriere alla creatività per i sordi.
Gli studenti studieranno soluzioni per superare queste barriere.

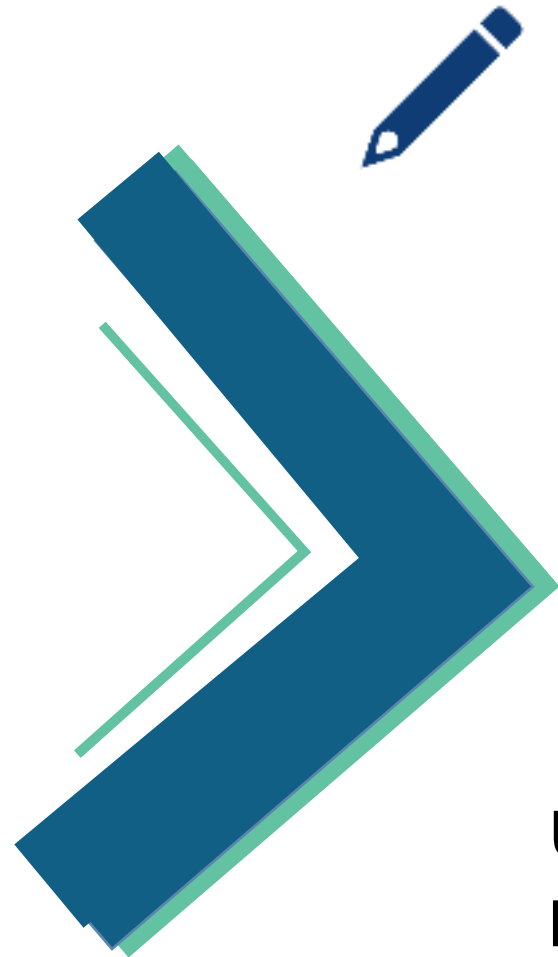


Un processo in cinque fasi per un brainstorming efficace?



1. Siate chiari sul problema. Prima di sedersi a fare brainstorming, è necessario **identificare** chiaramente il **problema che** si sta cercando di risolvere (es. **raccomandazioni e limitazioni per le persone sorde**).
2. Raccogliere gli strumenti.
3. Concentrarsi sulle idee.
4. Restringere l'elenco.
5. Presentate i vostri risultati.

Una volta individuate le 2-3 idee migliori, è il momento di presentarle al team o ad altre persone che devono prendere una decisione. Utilizzate le domande della quarta fase per spiegare le vostre **raccomandazioni** e i **limiti per le persone sorde**, nonché per spiegare perché altre soluzioni non sarebbero altrettanto efficaci nella cultura sorda.



Poesia in lingua dei segni trasformata in slogan. Slogan della lingua dei segni: Comunicare senza parole



Gli slogan in lingua dei segni sono frasi brevi e significative espresse in lingua dei segni che promuovono un determinato **messaggio, una convinzione o un'idea.**



Mappatura dell'empatia per l'innovazione sociale



Mappatura dell'empatia. La mappa dell'empatia è uno strumento visivo che analizza e descrive gli aspetti comportamentali del cliente ideale.



Un processo in cinque fasi nella mappatura dell'empatia per l'innovazione sociale



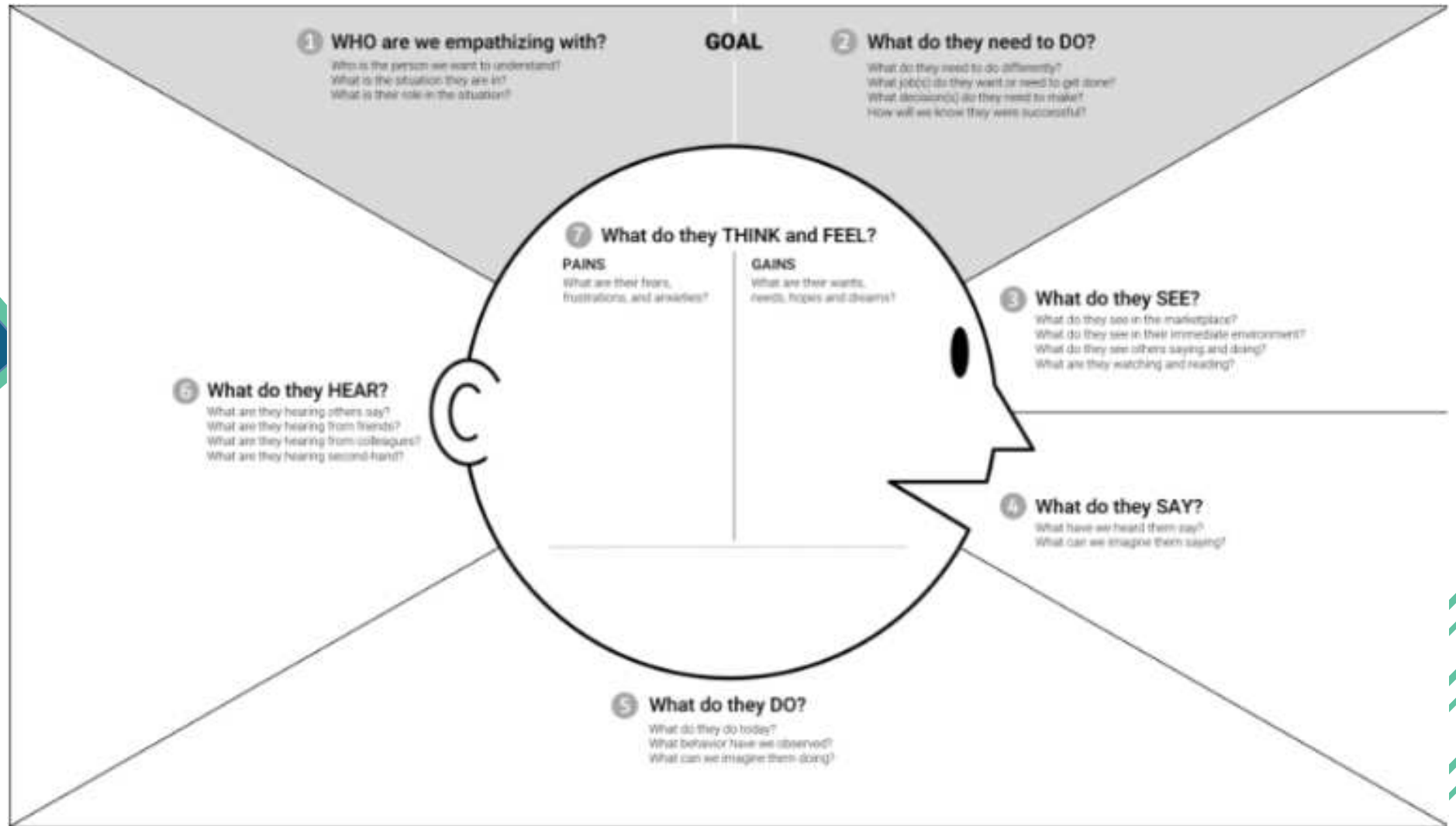
- Il protagonista della Mappa è sempre il cliente. Ma il cliente non è una figura unica. Può essere un utente di app, un membro sordo, un consumatore di servizi. In altre parole, chiunque abbia a che fare con ciò che la vostra azienda offre.

Quali problemi cerca di risolvere la Mappa dell'empatia?

- Capire i propri clienti è una sfida per le aziende. I metodi tradizionali hanno sempre cercato di capire, quantificare e segmentare il pubblico di riferimento.
- Quando si tratta di capire i clienti, i dettagli fanno la differenza. Le persone non sono solo percentuali. Non sono solo genere, località, età e professione. Hanno caratteristiche comuni e altre che le distinguono.



Un processo in cinque fasi nella mappatura dell'empatia per l'innovazione



Un processo in cinque fasi per la mappatura dell'empatia per l'innovazione sociale



Gli studenti si cimenteranno in esercizi di mappatura dell'empatia per comprendere le sfide affrontate dalla comunità dei sordi.

La discussione **sarà incentrata su come la creatività possa guidare l'innovazione sociale, contribuendo all'obiettivo 10 (riduzione delle disuguaglianze) e all'obiettivo 8 (lavoro dignitoso e crescita economica)**. Utilizzate l'empatia del processo in cinque fasi nel [modello](#) "Diagramma circolare a fasi lineari" per aiutarvi.

Creare un logo e uno slogan per ogni argomento.



Sintesi



Al fine di ottenere un'introduzione alla creatività e al motivo per cui la creatività è importante per le persone sorde, è stato realizzato un compito finale per applicare il design thinking attraverso mappe di empatia o brainstorming ed essere in grado di visualizzarli utilizzando strumenti di logo o slogan in una situazione di SDG.

Sottoargomento 2: **Creatività e imprenditorialità sociale**



CONTENUTI DIDATTICI



Il secondo sotto-argomento comprende:

- La **connessione dinamica** tra creatività e soluzioni innovative nel campo dell'imprenditoria sociale
- **Mostra** come il pensiero creativo diventi la forza trainante di iniziative che mirano ad affrontare le sfide sociali più urgenti.
- **Promuovere un cambiamento positivo** e un impatto duraturo all'interno delle comunità e non solo.



Workshop di ideazione 1



Mappatura mentale:

- Mappatura dei temi: Iniziare con un tema o un problema centrale legato agli **SDGs**. *Esplorare i vari aspetti e le potenziali soluzioni.*

■ Elenco degli attributi: **Identificare gli attributi** o le caratteristiche **chiave** associate a un problema sociale e fare un brainstorming di idee basate su ciascun attributo.

- Mappatura dei cluster: Raggruppare le idee correlate in gruppi per **identificare schemi e connessioni** che possono portare a soluzioni innovative.



Workshop di ideazione 2



Sessioni di brainstorming:

- Brainstorming tradizionale: Incoraggiare i partecipanti a esprimere liberamente le idee relative a un tema specifico degli SDGs senza giudizio. In questa fase la quantità è prioritaria rispetto alla qualità.
- Brainstorming inverso: Invece di generare idee per risolvere un problema, fate un brainstorming di modi per **esacerbare** o **creare il problema**. Poi, **invertite** queste idee negative in soluzioni positive.
- Sfidare le ipotesi: Mettere in discussione le ipotesi relative a un problema sociale e proporre soluzioni che sfidino tali ipotesi.



Analisi del caso di studio



Sessione:

- L'accesso all'**acqua potabile**, ai **servizi igienici e all'igiene** è il bisogno umano più fondamentale per la salute e il benessere. Miliardi di persone non avranno accesso a questi servizi di base nel 2030, **a meno che non si quadruplicchino i progressi..**
- Cercare soluzioni che mettano in discussione le ultime ipotesi.
- Comprendere come la creatività possa essere applicata in progetti reali di imprenditoria sociale.



Presentazione di un relatore ospite



Cambiamenti climatici e opportunità (4 min):



- Un relatore ospite, un imprenditore sociale affermato, condividerà il proprio percorso, evidenziando il ruolo della creatività nel proprio lavoro. Gli studenti avranno l'opportunità di immaginare possibili domande e di ottenere approfondimenti pratici.
- Gli studenti impareranno dalle esperienze di un imprenditore sociale di successo.
- Comprendere come la creatività possa essere applicata in progetti reali di imprenditoria sociale.





Proposta di progetto creativo



Sessione:

- Riconoscere il potenziale della creatività per guidare un cambiamento sociale positivo.
- Applicare il pensiero creativo per sviluppare una proposta di progetto di imprenditorialità sociale.
- Proposta: Contaminazione del pianeta.
- Per un brainstorming è possibile accedere a <https://www.archives.gov/research/catalog>, e cercare "contaminazione", vedremo la gamma dei possibili pericoli....



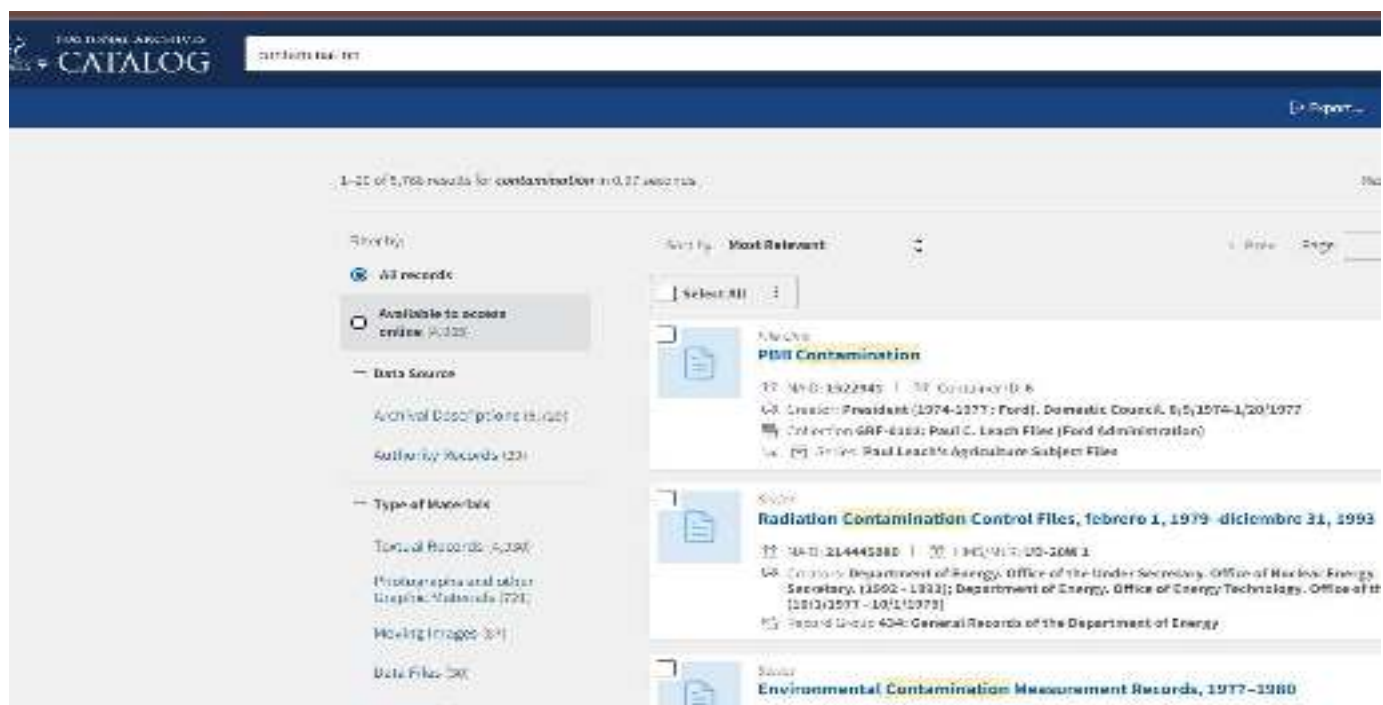


Proposta di progetto creativo



Sessione:

- Riconoscere il potenziale della creatività per guidare un cambiamento sociale positivo che modifichi gli impatti negativi.





Presentazione dell'idea e feedback



Sessione:



- Riconoscere il potenziale della creatività per guidare un cambiamento sociale positivo che modifichi gli impatti negativi.
- Registrare un video: **Realizzare un documentario**, di meno di 5 minuti, in cui esprimere il proprio pensiero creativo a partire dall'ultimo punto "Proposta di progetto".
- Realizzare una sceneggiatura.
- Utilizzare strumenti di pensiero creativo per sviluppare il problema.
- Conclusione creativa d'impatto.
- Utilizzate canva per presentare il vostro progetto e il feedback in conclusione.



Sintesi

Riprendete i punti chiave della lezione, sottolineando il ruolo della creatività nell'affrontare i problemi sociali e incoraggiando gli studenti ad applicare il pensiero creativo alle proprie idee di imprenditorialità sociale.



Sottotema 3:
**Sviluppare una
visione per
trasformare le idee
in azione**



CONTENUTI DIDATTICI



Il terzo sotto-argomento comprende:

- L'aspetto critico della creazione di una visione convincente che guidi e **trasformi le idee creative in iniziative tangibili e attuabili.**
- Sottolinea l'importanza di allineare le **aspirazioni** con i passi pratici e le risorse, mettendo gli individui in grado di **dare vita a concetti innovativi** e di creare un **impatto positivo** e duraturo sul mondo".



Da FREEPIK

Workshop sulla dichiarazione di visione.



In questo workshop gli studenti impareranno l'importanza di una **dichiarazione di visione per guidare le loro azioni nel corso del piano strategico**. Lavoreranno individualmente o in gruppo per sviluppare una dichiarazione di visione per un progetto o un'idea che vogliono perseguire.

Unire la visione, avere sempre una **missione e dei valori**, ecco alcuni suggerimenti:



Workshop sulla dichiarazione di visione.



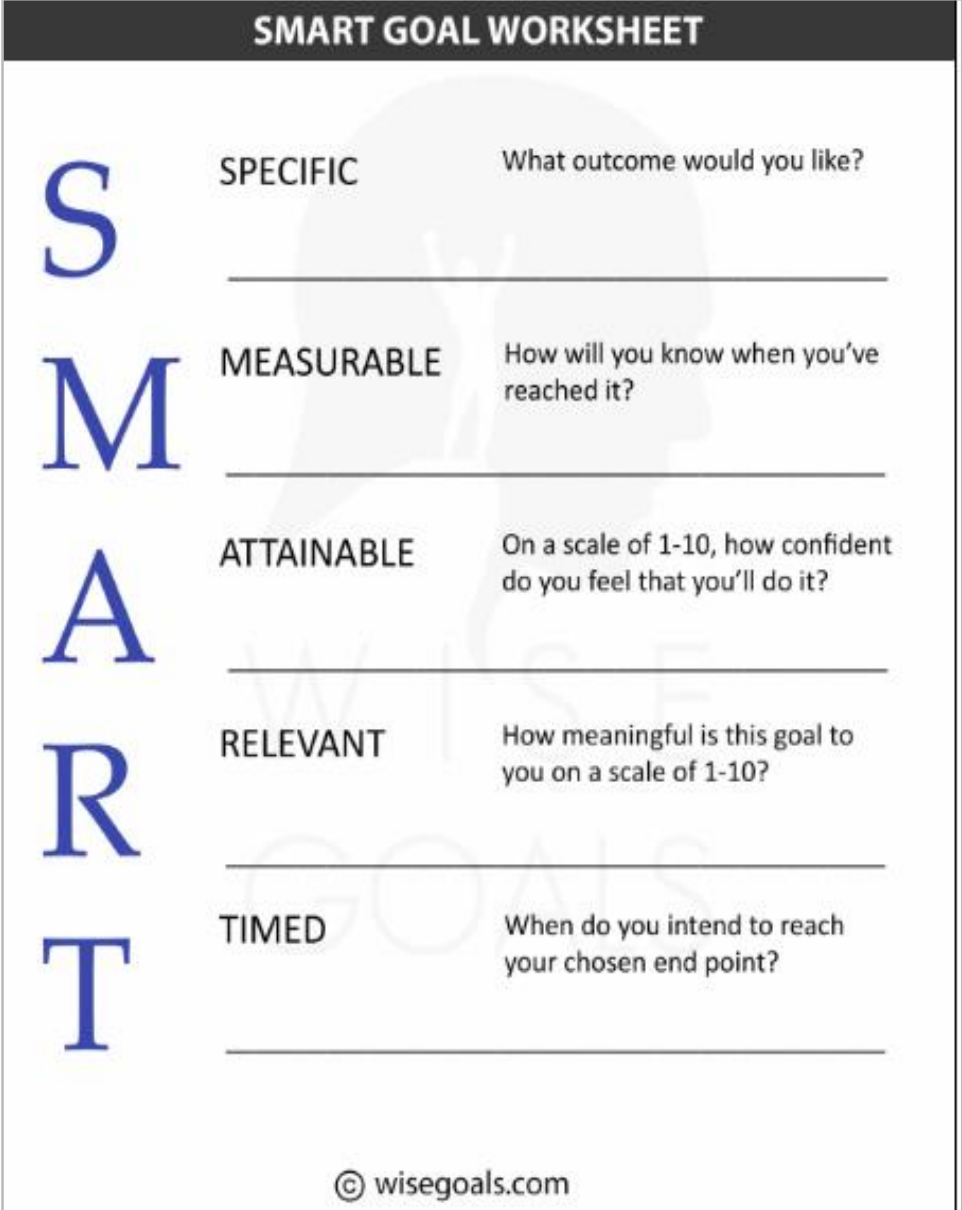
Iniziamo con il **definire** il significato di **visione, missione e valori**. Si tratta di definizioni piuttosto accettate, ma ovviamente si trovano anche variazioni su questi temi.

- **Una visione è un'aspirazione.** È una dichiarazione di dove l'azienda, il team o la persona vogliono arrivare in futuro. Una grande visione guarda al futuro, è **volutamente ambiziosa** e realistica.
- **La missione di un team o di un'azienda** è lo scopo principale. È il motivo per cui quel team o quell'azienda esistono, la ragione stessa per cui sono stati creati. La missione definisce il "**perché**" di ciò che l'organizzazione fa e le ragioni per cui lo fa.
- **I valori** sono i **principi**, le convinzioni **importanti**, i modi di comportarsi e di vedere il mondo che accomunano tutti. Rappresentano il modo in cui l'azienda opera.



Impostazione degli obiettivi SMART

Pensate a un **piano strategico** per la vostra azienda, consultando lo schema e rispondendo alle domande del prossimo modello che può essere realizzato con **canvas**.



SMART GOAL WORKSHEET

S	SPECIFIC	What outcome would you like?

M	MEASURABLE	How will you know when you've reached it?

A	ATTAINABLE	On a scale of 1-10, how confident do you feel that you'll do it?

R	RELEVANT	How meaningful is this goal to you on a scale of 1-10?

T	TIMED	When do you intend to reach your chosen end point?

© wisegoals.com




Impostazione degli obiettivi SMART

Gli studenti applicheranno i criteri ai loro progetti e svilupperanno piani d'azione con fasi e tempistiche chiare.

Modello di CANVA su Pianificazione intelligente degli obiettivi



SMART GOALS



S Specific

M Measureable

A Attainable

R Relevant

T Time-based



Feedback e perfezionamento tra pari



Gli studenti presenteranno ai compagni le loro dichiarazioni di visione su tela del punto precedente e i loro piani d'azione. Riceveranno feedback e suggerimenti per migliorare, favorendo la collaborazione e la crescita.



Il feedback è un elemento critico del processo di apprendimento (Butler & Winne, 1995; Hattie, 1999). La ricerca riporta costantemente che un buon feedback può guidare l'apprendimento degli studenti e portare a prestazioni e risultati più elevati (Geitz et al., 2015).



Feedback e perfezionamento tra pari



Principi di progettazione per il feedback collaborativo tra pari
Sulla base del quadro teorico, sono stati ricavati **sette principi di progettazione** per guidare l'implementazione di valide pratiche di feedback dialogico tra pari.

I principi P1, P2 e P3 corrispondono alla prima fase; P4 e P5 alla seconda fase; P6 e P7 alla terza fase del quadro.

Prima fase:

P1. Collegare l'autovalutazione con le valutazioni dei colleghi.

P2. Fornire opportunità per risolvere le discrepanze tra le prospettive degli studenti sulla qualità del lavoro.

P3. Fornire meccanismi per pianificare (collettivamente) il feedback prima della sua fornitura.



Feedback e perfezionamento tra pari



Seconda fase:

P4. Attivare il dialogo sul feedback per sostenerne l'adozione.

P5. Consentire agli studenti di stabilire obiettivi e creare un piano d'azione con i compagni sulla base del feedback.

Terza fase:

P6. Consentire agli studenti di seguire, monitorare e valutare i loro progressi nelle azioni di apprendimento.

P7. Consentire il dialogo con i compagni durante la revisione del lavoro.



Utilizzare il modello di tela
([mappa-mente moderna-grafica](#))
per aggiungere i 7 punti.



da Freepik

Visualizzazione interattiva degli obiettivi

In questa attività, gli studenti utilizzeranno strumenti di visualizzazione per creare immagini mentali dei loro obiettivi. Discuteranno di come la visualizzazione possa ispirarli ad agire e a rimanere concentrati sui loro obiettivi.



Utilizzare un modello di canvas per creare un [Introduzione agli strumenti di visualizzazione.](#)



Da freepik



Presentazione del piano d'azione

Gli studenti presenteranno i loro piani d'azione a un pubblico ristretto, come i loro compagni o l'istruttore. Questa attività offre loro la possibilità di esercitarsi a presentare le loro idee e di ricevere un feedback prezioso per perfezionare i loro piani.



[Modello di Canva:](#)



Sintesi

Questo piano di lezioni è stato progettato per insegnare agli studenti l'importanza di creare una visione per implementare le loro idee in modo efficace.

Il piano comprende cinque attività che guideranno gli studenti a sviluppare una visione e a trasformare le loro idee in azioni.

Riprendete i punti chiave della lezione, sottolineando l'importanza di avere una visione chiara e un piano d'azione (piano strategico) per dare vita alle idee.

Glossario

Gli slogan sono frasi brevi e significative espresse nel linguaggio dei segni che promuovono un determinato messaggio, convinzione o idea.

L'Empathy Map è uno strumento visivo che analizza e descrive gli aspetti comportamentali del cliente ideale.

La visione è un'aspirazione. È una dichiarazione di dove l'azienda, il team o la persona vogliono essere in futuro.

La missione definisce il "**perché**" di ciò che l'organizzazione fa e le ragioni per cui lo fa.

I valori sono i **principi**, le convinzioni **importanti**, i modi di comportarsi e di vedere il mondo che accomunano tutti.

Riferimenti

REF: Come creare un buon logo.

<https://www.wix.com/blog/good-logo-design-tips#viewer-35llf>

REF: 5 fasi del brain storming.

<https://www.goodwill.org/blog/career-and-financial-advice/a-five-step-process-for-effective-brainstorming/>

REF: Generatore di slogan.

<https://www.bestslogans.com/list-ideas-taglines/sign-language-slogans/>

REF: Mappa dell'empatia.

<https://www.mjvinnovation.com/blog/empathy-map-what-is-it/>



Riferimenti

REF: [Cambiamenti climatici e opportunità.](#)

REF: [https://www.archives.gov/research/catalog.](https://www.archives.gov/research/catalog)



Riferimenti

REF: Missione, visione e valori.

<https://bigbangpartnership.co.uk/facilitation-ideas-for-mission-vision-values/>

REF: Analisi peer to peer.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43246/collaborative-peer-feedback-accepted-version.pdf?sequence=1>

REF: Flusso di lavoro della produttività.

<https://www.taskade.com/signup>



Rimanete in contatto con noi



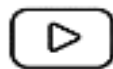
<https://3d4deafproject.eu/>



@3d4deaf



@3d4deaf



@3d4deaf



Funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.



www.3d4deafproject.eu



Il presente documento può essere copiato, riprodotto o modificato secondo le regole di cui sopra. Inoltre, un riconoscimento degli autori del documento e di tutte le porzioni applicabili della nota sul copyright devono essere chiaramente citati.