Issue 14, Novembre 2025

YOUTH VENTURE 4EU

I giovani costruiscono un nuovo domani: promuovere l'imprenditorialità inclusiva, sostenibile e digitale attraverso la gamification elettronica

youthventure4.eu

Strumenti digitali di apprendimento basati sulle sfide per migliorare l'imprenditorialità

(Manuale YV4EU)

Cámara Zaragoza · RINOVA innovar, crear & regenerar · IHK Projektgesellschaft mbH Ostbrandenburg · YuzuPulse · CIOFS-FP ETS Centro Italiano Opere Femminili Salesiane Formazione Professionale

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

A CHE PUNTO SIAMO DEL PROGETTO

Ci stiamo lentamente avvicinando alla fase finale del progetto YV4EU e ci siamo incontrati per l'ultima volta di persona presso la Camera di Commercio e Industria (IHK) della Brandeburgo orientale (Germania).

Il focus della nostra discussione è stato il completamento della nostra piattaforma OER, delle pillole formative, degli e-games e del manuale di accompagnamento che abbiamo in programma di realizzare.

L'obiettivo dichiarato della partnership è quello di completare tutti i prodotti previsti entro la fine del 2025, in modo che il 2026 possa essere dedicato ad attività di pilotaggio, implementazione, valutazione, convalida, diffusione e sfruttamento su larga scala.
È iniziato il conto alla rovescia finale!

Schema dell'e-zine

- Terzo incontro dei partner in Germania
- Stato attuale Risultati “pre-finali” Piattaforma OER/Pillole formative/Giochi
- Manuale sugli strumenti di apprendimento basato sulle sfide elettroniche
- Apprendimento basato sulle sfide
- Da insegnante a facilitatore
- Prossimi passi

Issue 14, November 2025

YV4EU F2F - Workshop e riunione del comitato direttivo
28-29 ottobre 2025
IHK-Projektgesellschaft Francoforte sull'Oder (Germania)
www.ihk-projekt.de/international

Nell'ottobre 2025, tutti i partner del progetto si sono riuniti presso la Camera di Commercio di Francoforte sull'Oder. Per la Camera di Commercio, in qualità di rappresentante delle imprese regionali, il sostegno ai giovani imprenditori ha una lunga tradizione.

I nostri workshop congiunti si sono concentrati sulla discussione finale del manuale previsto, nonché sullo stato attuale della piattaforma OER, delle pillole formative e dei giochi elettronici. È stata discussa anche la gestione del progetto, in particolare i temi della diffusione, dell'attuazione e della sostenibilità.

THE WORK DONE SO FAR

La piattaforma di apprendimento (OER) è online, con tutte le pillole formative e gli e-game implementati. I test pilota con le parti interessate forniranno un prezioso feedback per l'ulteriore sviluppo.

Tutte le pillole formative sono state accuratamente riviste e finalizzate dopo un approfondito processo di revisione tra pari e sono ora state completamente implementate.

Gli eGame 1 e 2 sono stati finalmente testati e valutati da tutti i partner e le versioni definitive sono attualmente in fase di sviluppo. L'eGame 3, “The Venture Game”, è stato selezionato dai partner per l'implementazione.

Il manuale del progetto, intitolato “Strumenti di apprendimento basati sulle sfide elettroniche per migliorare l'imprenditorialità”, sarà completato a breve, dopo un workshop produttivo con tutti i partner.

Manuale: Strumenti di apprendimento basati sulle sfide elettroniche per migliorare l'imprenditorialità basata su pratiche inclusive, ecologiche e digitali

Il presente manuale "Strumenti di apprendimento basati sulle sfide elettroniche per migliorare l'imprenditorialità basata su pratiche inclusive, verdi e digitali" è rivolto al personale dell'istruzione e formazione professionale (insegnanti, formatori, consulenti), ai consulenti di start-up, ai consulenti di orientamento professionale, alle camere di commercio e a tutti i sostenitori attivi di start-up/imprenditorialità innovative basate su pratiche inclusive, verdi e digitali.

Questo manuale combina l'approccio pedagogico dell'apprendimento basato sulle sfide (CBL) con specifiche tecniche e editoriali innovative degli strumenti digitali di "YouthVenture4EU" per migliorare l'imprenditorialità basata su pratiche inclusive, ecologiche e digitali.

L'apprendimento basato sulle sfide (CBL) è un approccio efficace per sostenere l'imprenditorialità giovanile, perché porta gli studenti dalla teoria alla risoluzione di problemi reali, alla collaborazione e all'innovazione. Ecco come sostiene e rafforza i giovani imprenditori a diversi livelli:

- Sviluppo delle competenze imprenditoriali chiave
- Coltivazione della mentalità imprenditoriale
- Collegamento dell'apprendimento all'impatto reale
- Costruzione di ecosistemi di sostegno
- Promozione dell'azione imprenditoriale

"Siamo circondati da sfide: grandi, piccole, locali, globali, a breve e lungo termine. Alcune le scegliamo noi, altre ci scelgono; alcune le attendiamo con entusiasmo, altre le temiamo; alcune le affrontiamo, altre cerchiamo di ignorarle. È fondamentale sviluppare una generazione di studenti impegnati, in grado di identificare le sfide e sviluppare soluzioni innovative e sostenibili".

(Fonte: Nichols, M., Cator, K. e Torres, M. (2016) Challenge Based Learner User Guide

APPRENDIMENTO BASATO SULLE SFIDE
DA INSEGNANTE A FACILITATORE

Questo Challenge Based Learning (CBL) è progettato per essere flessibile, personalizzabile e consentire molteplici punti di accesso.

L'approccio può estendere la pratica attuale, fungere da quadro di riferimento per eventi specifici durante l'anno scolastico e agire come quadro generale per il processo decisionale e l'apprendimento.
Con il CBL, le scuole si evolvono da archivi di informazioni a ambienti creativi in cui tutti gli studenti possono acquisire conoscenze del mondo reale e affrontare il mondo reale.
Gli insegnanti diventano più che semplici esperti di informazioni: diventano collaboratori nell'apprendimento che sfruttano il potere degli studenti, cercano nuove conoscenze insieme agli studenti e modellano abitudini mentali positive e nuovi modi di pensare e apprendere.

Insegnante tradizionale

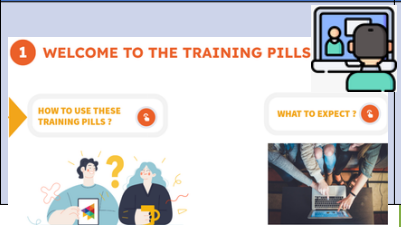
- È la principale fonte di conoscenza. Sta davanti alla classe e guida l'insegnamento.
- Indirizza il percorso di apprendimento e determina ciò che gli studenti devono sapere.
- Utilizza un metodo di insegnamento basato sulle lezioni frontali.
- Segue un programma di studi prestabilito con una chiara distinzione tra giusto e sbagliato.
- Si concentra sulla trasmissione delle conoscenze.

Facilitatore CBL

- Agisce come guida, coach e sostenitore.
- Aiuta gli studenti ad esplorare sfide reali e a sviluppare le proprie soluzioni.
- Incoraggia l'autonomia, la curiosità e la creatività piuttosto che fornire contenuti fissi.
- Utilizza un apprendimento basato sulla curiosità e sulle sfide.
- Incoraggia gli studenti a porre domande e a definire autonomamente le sfide.
- Si concentra sull'esplorazione, sul pensiero critico e sulla risoluzione dei problemi.

I tempi stanno cambiando!

COSA CI ASPETTA



- Revisione del prototipo OER
  - e controllo qualità
- Finalizzazione di OER, pillole, giochi in tutte le lingue
- Contenuto definitivo del manuale
- Avvio dei test e della convalida con 500 utenti (03/2026)

Almeno tre post sui social media al mese per partner

YOUTH VENTURE 4EU

www.youthventure4.eu

Partners

Cámara Zaragoza

www.camarazaragoza.com

RINOVA innovate, create & regenerate

www.rinova.co.uk

IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG

www.ihk-projekt.de

YuzuPulse

www.yuzupulse.eu

CIOFS-FP ETS
Centro Italiano Opere Femminili Salesiane
Formazione Professionale

www.ciofs-fp.org

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.