DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Come organizzare un corso online per l'apprendimento basato sui progetti

Approccio, metodi e strumenti

CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Abstract

Il materiale didattico è finalizzato a ispirarti nella progettazione, nello sviluppo e nella realizzazione di un'attività di apprendimento basata su un progetto all'interno del tuo corso.

Il caso analizzato a titolo di esempio è stato implementato in un corso di laurea in Turismo, nel settore del turismo rurale sostenibile (agroalimentare).

I link degli strumenti utilizzati sono forniti nelle slide: sentitevi liberi di usarli, combinarli e modificarli.

CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Introduzione: l’esperienza

- Questo percorso è stato implementato nel corso di Economia e Marketing dell'Agroalimentare (Laurea triennale in Turismo) all'Università di Macerata
- Sono stati inclusi progetti di consulenza, gestiti dagli studenti, per lo sviluppo del business di aziende reali (a questo scopo è stato utilizzato il Business Model Canvas)
- Si è svolto completamente online durante il blocco dovuto alla pandemia di Covid-19 in Italia (primavera 2020)

CC BY NC SA

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Introduzione: l’apprendimento basato sui progetti

- Questo tipo di attività di apprendimento si svolge ogni anno durante il corso e comprende anche visite sul campo, workshop e altri eventi di apprendimento esperienziale

- L’inizio dell’attività ha coinciso con il lockdown dovuto all’emergenza pandemica: il team di insegnanti ha deciso di trasformare l’attività in presenza in un’attività online

- All’interno di questo materiale didattico, il team di insegnamento condivide la propria esperienza e offre alcuni spunti su come organizzare un'attività di apprendimento basata su un progetto completamente online

CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Risultati di apprendimento

- Capire il processo di un'attività di apprendimento basata su un progetto
- Capire come sviluppare questa attività online con il coinvolgimento attivo delle parti interessate
- Essere consapevoli degli strumenti e dei metodi che possono essere applicati al design dell'apprendimento basato su un progetto online

CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Requisiti e preparazione

- Adatto a qualsiasi gruppo di studenti (tutti i livelli)
- Durata: adattata al compito (di solito da 20 a 30 ore, incluso il lavoro di gruppo)
- Integrato al programma di apprendimento (gli argomenti delle lezioni si riferiscono al settore/attività)

- Parti interessate al tuo settore (aziende, associazioni, altri tipi di organizzazioni)
- Tutor online - almeno uno ogni due gruppi

- Strumenti di comunicazione online (come ad esempio GoogleMeet, MS Teams, Zoom, ecc.)
- Spazi di lavoro online (per i gruppi) come ad esempio Google Drive, l'archivio del corso, ecc.

CC BY NC SA

Destinatari

- Studenti del corso di laurea triennale
- Studenti dei corsi di master
- Studenti del corso di laurea magistrale
- Studenti dei corsi per adulti

Altro personale/professionisti coinvolti nel processo:

- Parti interessate (imprenditori, aziende, associazioni, ecc. del settore di studio)
- Tutor
- Altri insegnanti o esperti per apposite lezioni su argomenti chiave

CC BY NC SA

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Reclutamento/divulgazione/coinvolgimento

- Di solito questa attività viene realizzata all'interno di un corso, e non c'è bisogno di divulgazione
- Alcuni studenti non sono a proprio agio con i lavori di gruppo: si può decidere di renderlo obbligatorio per l'esame, o di lasciare allo studente la scelta di partecipare o meno all'attività - fornendo un percorso personalizzato nel caso in cui preferisca il lavoro individuale (anche a seconda dei regolamenti del proprio paese/università)
- Coinvolgere gli studenti nel lavoro di gruppo è comunque molto importante per stimolare l'acquisizione di competenze trasversali e la partecipazione andrebbe incoraggiata
- Gli studenti sono in generale contenti di lavorare con il "mondo esterno", e il valore aggiunto delle relazioni con il mercato del lavoro dovrebbe essere sottolineato quando si presenta l'attività, insieme al valore aggiunto di mettere in pratica ciò che è stato appreso, o che verrà appreso, a livello teorico

CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Panoramica della progettazione del corso

DESIGN

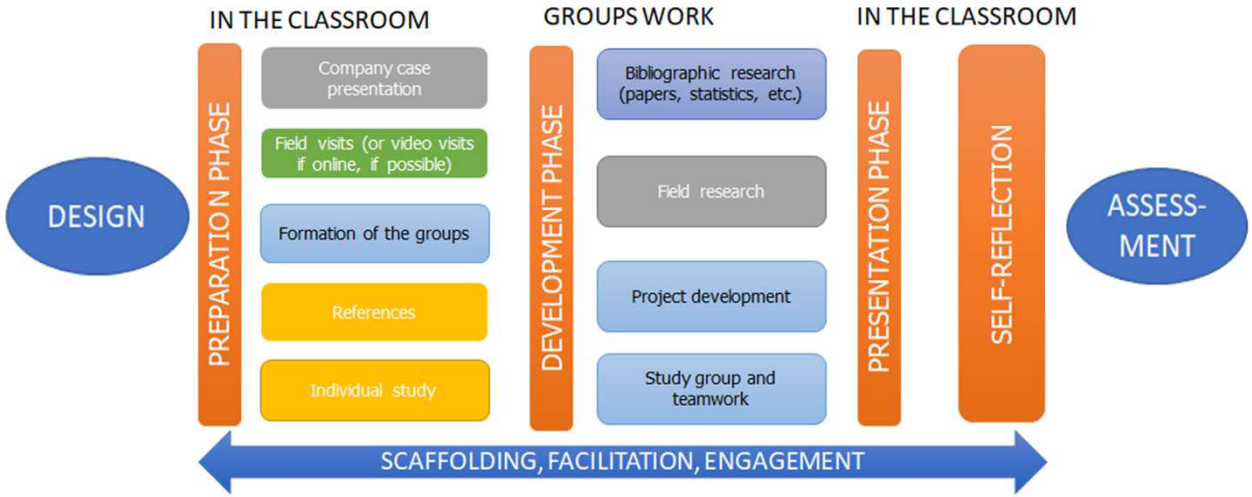
IN CLASSE
FASE DI PREPARAZIONE
Preparazione del caso aziendale
visite sul posto (o visite online se possibile)
formazione dei gruppi
Riferimenti
studio individuale

GRUPPI DI LAVORO
FASE DI SVILUPPO
Ricerca bibliografica (documenti, statistiche, ecc)
Ricerca sul campo
sviluppo del progetto
gruppo di studio e lavoro di squadra

IN CLASSE
FASE DI PRESENTAZIONE
AUTO-RIFLESSIONE

SCAFFOLDING, FACILITAZIONE, COINVOLGIMENTO

VALUTAZIONE



CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Fase di progettazione

FASE 1. Definisci il progetto che vuoi che gli studenti sviluppino: potrebbe essere un business plan, un piano di marketing, il business model canvas, un nuovo itinerario di viaggio, un evento, o qualsiasi altro tipo di progetto coerente con il tuo campo.

FASE 2. Identifica il caso e contatta le parti interessate per richiedere la loro disponibilità. Devono essere disponibili almeno per:

- la presentazione del loro 'caso' (azienda o servizio)
- un'intervista con il gruppo
- la partecipazione alla presentazione finale
- fornire un feedback

FASE 3. Nomina i tutor online (idealmente uno ogni due gruppi)

FASE 4. Definisci i canali di comunicazione per i gruppi: vuoi che abbiano una 'stanza' nel canale dell'università? Devono lavorare autonomamente? Pianifica e agisci di conseguenza a questa decisione.

CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

Fase di preparazione

FASE 1. Programma la presentazione dei casi (durante le lezioni regolari), con le parti interessate.

FASE 2. Prepara la guida che gli studenti possono seguire per progettare e consegnare il loro progetto [ESEMPIO].

FASE 3. Dedica almeno una lezione alla spiegazione del compito, alla descrizione dei casi affrontati e al processo, che è, ovviamente, legato alla parte teorica che è già stata introdotta nelle lezioni precedenti.

FASE 4. Fissa le scadenze per ogni attività e riportale nella Guida. La prima attività solitamente è creare un gruppo, a meno che non voglia essere tu a formare i gruppi.

FASE 5. Nomina i tutor per ciascun gruppo.

CC BY NC SA

Fase di sviluppo

FASE 1. Tieni un breve incontro di aggiornamento con i tutor (idealmente ogni settimana, o al massimo ogni due settimane) per essere informato sull'andamento dei gruppi.

FASE 2. Amplia lo scaffolding e suggerisci letture interessanti.

FASE 3. Ripeti i compiti che dovrebbero essere svolti di volta in volta durante le lezioni regolari.

FASE 4. Fornisci un feedback su richiesta, prendi provvedimenti se il tutor evidenzia problemi importanti (studenti 'spariti', gruppo poco performante, ecc.)

CC BY NC SA

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Fase di Presentazione (consegna del progetto)

FASE 1. La settimana prima della consegna/presentazione dei progetti degli studenti, ripeti i criteri di valutazione che saranno applicati al lavoro finale [ESEMPIO].

FASE 2. Programma il più precisamente possibile il giorno della presentazione, per far sì che l'azienda/stakeholder sia presente e che abbia il tempo di fornire il proprio feedback sui progetti [ESEMPIO].

FASE 3. Invita chi dovrebbe partecipare alla giornata di presentazione, ad esempio i tutor, ma anche altre parti interessate, politici, associazioni ecc. che possono essere interessati all'argomento (non applicabile se le regole nazionali o organizzative del tuo paese non permettono partecipanti esterni alle attività educative all'interno dei corsi curriculari).

CC BY NC SA

Università degli Studi di Padova · unimc University of Macerata · Universidad de La Laguna · Alexandru Ioan Cuza University of Iași · Fundación Universidad-Empresa · militos

Fase di valutazione

FASE 1. Dovresti aver già preparato la matrice di valutazione (i criteri e i descrittori dovrebbero essere già noti agli studenti): compila la matrice durante le presentazioni/alla fine delle stesse

FASE 2. A seconda della tua decisione, il feedback delle parti interessate potrebbe essere incluso nella valutazione finale. Suggerimento: questa dovrebbe essere una valutazione formativa per gli studenti, e casi diversi significano parti interessate diverse, il che rende difficile fornire una valutazione obiettiva e condivisa a tutti i gruppi.

FASE 3. Dopo la presentazione, quindi durante l'attività in classe che segue, organizza un'attività di auto-riflessione con gli studenti, per stimolarli a dare un senso all'esperienza nel loro sviluppo personale e professionale [ESEMPIO].

CC BY NC SA

Costi

Non ci sono costi speciali legati a questa attività.

Gli strumenti utilizzati possono essere quelli adottati dall'università o strumenti gratuiti.

Il personale coinvolto è quello dell'università.

CC BY NC SA

DiTEMP
DIGITAL TRANSFORMATION & EMPLOYABILITY

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

Metodologia

Apprendimento basato sul progetto. Alcuni riferimenti:

Annavarjula, M., & Trifts, J. W. (2012). Business Consulting Projects. *Journal of Teaching in International Business*, 23(3), 222–235.

Cook, R. G., & Campbell, D. K. (2006). *The Experiential Student Team Consulting Process: A Problem-Based Model for Consulting and Service-Learning*. Custom Pub.

Hart, J. (2019). Interdisciplinary project-based learning as a means of developing employability skills in undergraduate science degree programs. *Journal of Teaching and Learning for Graduate Employability*, 10(2), 50–66.

Heriot, K. C., Cook, R., Jones, R. C., & Simpson, L. (2008). The Use of Student Consulting Projects as an Active Learning Pedagogy: A Case Study in a Production/Operations Management Course. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 6(2), 463–481.

Kolmos, A., Egelund, J., Nicolaj, H. &, Clausen, R., Holgaard, J. E., & Clausen, N. R. (2020). Progression of student self-assessed learning outcomes in systemic PBL.

Roessingh, H., & Chambers, W. (2011). Project-Based Learning and Pedagogy in Teacher Preparation: Staking Out the Theoretical Mid-Ground. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 23(1), 60–71.

CC BY NC SA

Risultati

L'apprendimento basato sui progetti è riconosciuto come un metodo per sviluppare un apprendimento significativo e sostenere lo sviluppo di competenze trasversali

Quando viene implementato al di fuori dell'aula, la collaborazione può assumere la forma di progetti di consulenza sul campo (Cook & Campbell, 2006), come simulazione di una consulenza aziendale effettuata da professionisti (ruolo interpretato dagli studenti) per un'azienda

L'apprendimento basato su progetti che coinvolgono il contesto economico territoriale serve a diversi scopi, come (a) Aumentare la consapevolezza degli studenti nei confronti delle imprese e del mercato del lavoro; (b) creare collegamenti tra gli studenti e il mercato del lavoro; (c) aumentare i legami tra l'università e gli attori economici che, oltre all'istruzione, possono anche includere la ricerca e gli obiettivi della terza missione.

CC BY NC SA

Potenziali criticità

Il supporto remoto fornito dai tutor dovrebbe essere tempestivo e continuo

Gli imprenditori sono persone impegnate: gli studenti dovrebbero essere avvertiti che è probabile che le interviste possano essere fatte durante le ore non lavorative

Le linee guida devono essere messe per iscritto (es. scadenze, modelli, tabelle di marcia per la consegna, ecc.)

CC BY NC SA

Contatti

Se vuoi saperne di più sull'esperienza di Economia e Marketing dell'Agroalimentare (Laurea triennale in Turismo, Università di Macerata), il seguente articolo spiega il caso come esercitazione di educazione aperta: Pratiche di pedagogia aperta: un caso di studio nella formazione universitaria

Se vuoi saperne di più, o hai qualche dubbio o ulteriore richiesta, non esitare a contattare:

Prof. Alessio Cavicchi – alessio.cavicchi@unimc.it
Dott. Gigliola Paviotti – gigliola.paviotti@unimc.it

CC BY NC SA