



**UNIVERSITÀ
DI FOGGIA**



Imprenditività e vantaggi evolutivi. Questioni di didattica per le scuole secondarie

**Dottorato di ricerca Neuroscience and Education
Azione IV.4: Tematiche dell'innovazione
XXXII ciclo**

Chiar.mo Prof.ssa Annamaria Petito
Coordinatore del Corso

Chiar.mo Prof. Nicola Paparella
Supervisore

Ing. Salvatore Mancarella
Dottorando

La tesi

- **Educare all'imprenditorialità giova allo sviluppo e alla crescita della persona**
- Non si tratta di qualcosa da riservare a chi potrebbe essere imprenditore
- Perché l'imprenditorialità è fattore di crescita e di integrazione del Sé





Sommario

1. Rilevanza pedagogica del problema
2. Implicazioni didattiche
3. Interferenze [positive] sulla identità del docente
4. Il pensiero progettuale
5. La cassetta degli attrezzi imprenditiva
6. Un'applicazione operativa
7. Principali fonti del lavoro di ricerca



1. Rilevanza pedagogica del problema



Sommario del punto 1

- ✓ **Imprenditività. Donde viene**
- ✓ **Rilevanza pedagogica del problema**
- ✓ **Imprenditorialità e imprenditività**
- ✓ **Capability**
- ✓ **Identità personale**

Imprenditorialità. Donde viene

- **Imprenditorialità** è stata inclusa dalla Commissione Europea fin dal 2006 tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- Nonostante l'importanza riconosciuta, l'imprenditorialità è stata una competenza disattesa in ambito formativo.
- Ricevendo minore attenzione.



Imprenditorialità e Imprenditività

IMPRENDITORIALITÀ

IMPRENDITIVITÀ



Business



Creatività

Imprenditorialità e Imprenditività

- F. Tessaro e B. Baschiera, così come D. Morselli, distinguono tra:
- L'**imprenditorialità** è l'insieme di competenze e attitudini necessarie per avviare e gestire un'impresa.
- Significa insegnare **a fare**, sviluppando capacità operative, organizzative e decisionali.



Imprenditorialità e Imprenditività

- L'**imprenditorialità** è la capacità di agire con iniziativa, progettando soluzioni per la vita quotidiana e la crescita personale.
- Punta a sviluppare competenze trasversali, promuovendo libertà, responsabilità e cittadinanza attiva.
- È, in fondo, un insegnare **ad essere**.



Capability

- La nozione di **capability** (approccio di Amartya Sen) aiuta a coniugare capacità e competenze.
- Nell'educazione imprenditiva, l'approccio di A. Sen prende forma in una didattica che offre occasioni per cimentarsi con la **capacità dell'essere**.
- Esperienze che coinvolgono mente, corpo ed emozioni.
- Una leva per la **creatività**, l'**azione consapevole** e la **crescita personale**.
- **Valorizzazione dell'identità**: attenzione ai vissuti e alla consapevolezza di sé.



Identità personale



Figura 1.1 Identità della persona



2. Implicazioni didattiche



Sommario del punto 2

- ✓ Il palcoscenico dell'apprendimento
- ✓ L'apprendimento esperienziale
- ✓ Laboratorio didattico
- ✓ Contesti
- ✓ Culla dell'apprendimento
- ✓ L'informale nel formale

Il palcoscenico dell'apprendimento



Il palcoscenico dell'apprendimento



Il palcoscenico dell'apprendimento



Il palcoscenico dell'apprendimento



L'apprendimento esperienziale

- L'educazione all'imprenditorialità richiede uno sforzo didattico che vada oltre la sola trasmissione di informazioni (conoscenza) e l'esercizio di abilità.
- Si basa sul principio di **“imparare facendo”** (Dewey)
- Promuove scuola-laboratorio: fare, ricerca, scoperta ed esperienza



Laboratorio didattico

- Il laboratorio didattico è una metodologia attiva che pone al centro l'esperienza concreta degli studenti.
- Spazio fisico o simbolico di sperimentazione, costruzione e riflessione
- Promuove attività pratiche e collaborative



Laboratorio didattico

- È importante **non avere paura di sbagliare**.
- La scuola dovrebbe essere una **palestra** dove si cresce anche attraverso gli errori, visti come momenti formativi per migliorarsi.



Laboratorio didattico

- Favorisce la scoperta del significato dell'esperienza e l'apprezzamento dei risultati
- Gli studenti sono protagonisti attivi
- Supera la trasmissione passiva del sapere
- Colloca l'alunno al centro dell'apprendimento
- Permette l'applicazione pratica delle competenze in contesti reali

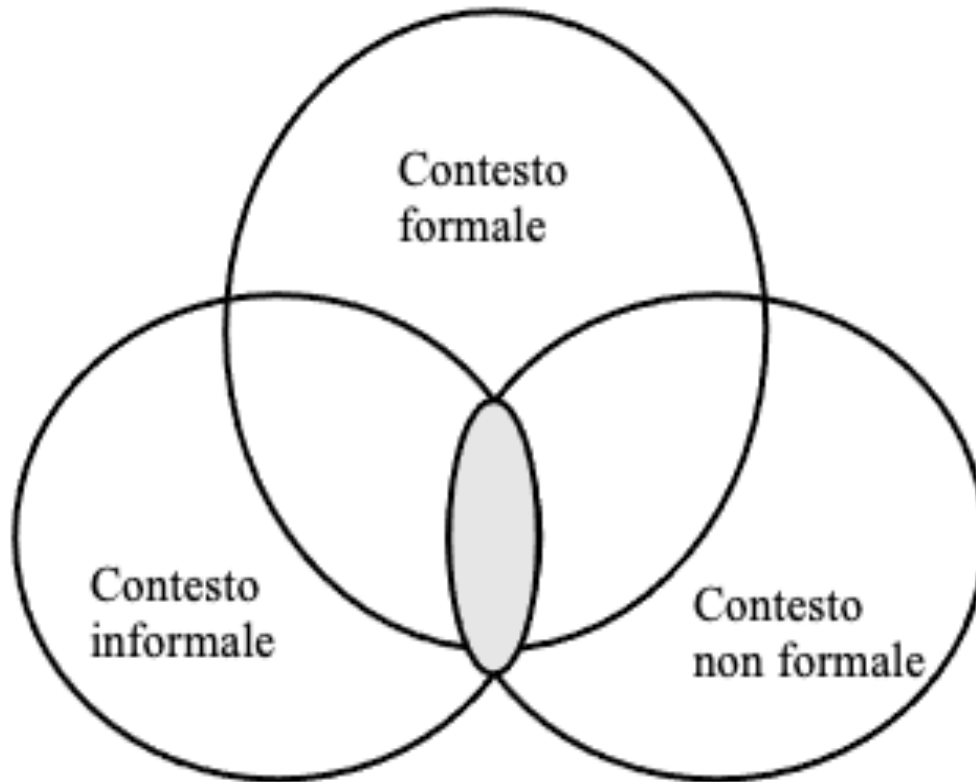


Contesti

- **Formale:** istituzionale, strutturato, con certificazioni (scuola, università)
- **Non formale:** organizzato ma senza certificazione (lavoro, associazioni)
- **Informale:** spontaneo, quotidiano, basato su esperienze e relazioni



Culla dell'apprendimento



L'informale nel formale

- L'interazione tra questi contesti offre **occasioni importanti per apprendere.**
- Spesso la scuola trascura le conoscenze informali.
- Partire dall'informale per arricchire il formale
- Il laboratorio come spazio privilegiato di integrazione
- Valorizzare esperienze, passioni e interessi degli studenti






3. Interferenze [positive] sulla identità del docente



Sommario del punto 3

- ✓ **Docente manager**
 - ✓ **Docente leader**
 - ✓ **Docente Imprenditivo**
- 

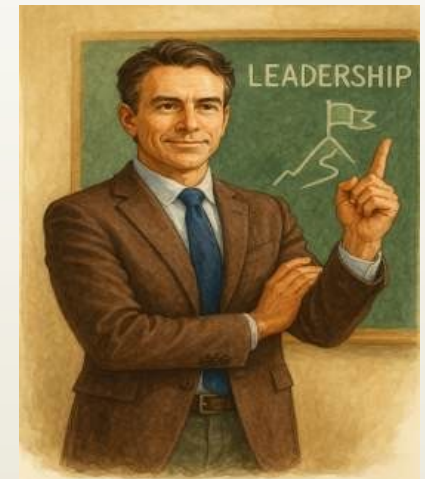
Docente Manager

- Orientato all'**efficienza operativa**
- **Pianifica, organizza e monitora** attività e risorse
- Gestisce problemi pratici e operativi
- Cura la **gestione quotidiana** e le **partnership esterne**



Docente Leader

- Focalizzato sullo sviluppo umano e sull'innovazione
- **Ispira, motiva** e guida con **visione chiara**
- Promuove **mentalità di crescita e riflessione**
- Facilita l'apprendimento attivo
- Incoraggia **esplorazione, creatività e crescita continua**



Docente Imprenditivo

- Bilancia **flessibilità** laboratoriale e **struttura organizzativa**
- Usa **empatia** e **obiettività** nel guidare e valutare
- Sostiene la **crescita individuale e di gruppo**
- Rende gli studenti **protagonisti attivi** dell'apprendimento
- Supera la logica della **trasmissione passiva**



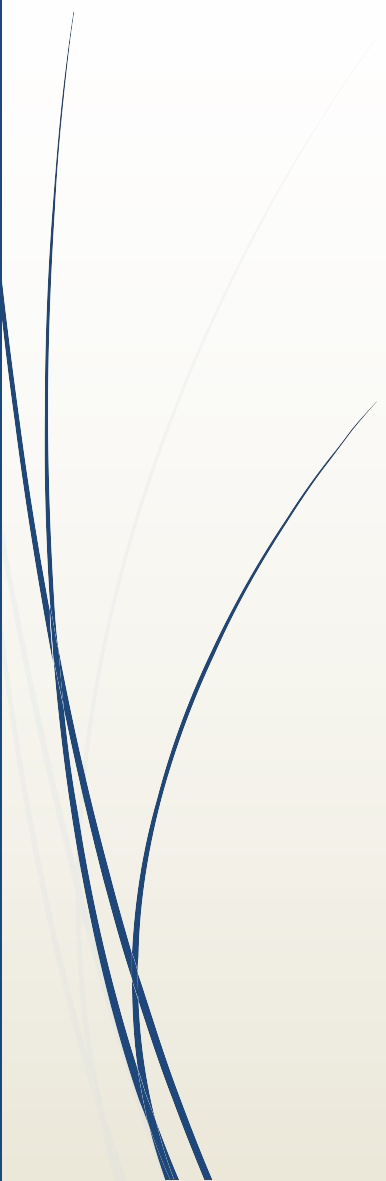



4. Il pensiero Progettuale

4. Il Pensiero Progettuale (Design Thinking)

- Metodo creativo per affrontare le sfide
- Trasforma i problemi in opportunità
- Basato su **empatia**, **sperimentazione** e **collaborazione**
- Applicabile anche oltre l'ambito imprenditoriale, nella didattica quotidiana





5. La cassetta degli attrezzi per l'educazione imprenditiva



Sommario del punto 5

- ✓ La cassetta degli attrezzi per l'educazione imprenditiva
- ✓ Verso una scuola Imprenditiva
- ✓ Competenze chiave per una scuola imprenditiva
- ✓ Vantaggi dell'educazione Imprenditiva

La cassetta degli attrezzi per l'educazione imprenditiva

➤ **Empatizzare:**

- Mettersi nei panni di chi vive il problema.
- Richiede di vedere il mondo dalla prospettiva altrui per progettare soluzioni efficaci.

➤ **Definire:**

- Analisi attenta delle informazioni raccolte per individuare chiaramente il problema.
- Comprendere cause profonde e bisogni essenziali.



La cassetta degli attrezzi per l'educazione imprenditiva

➤ Formulazione dell'idea:

- Osservare, individuare problemi/bisogni/opportunità.
- Docente come facilitatore guida la riflessione critica.
- L'idea diventa il primo passo tangibile verso un progetto.



La cassetta degli attrezzi per l'educazione imprenditiva

► Sviluppo dell'idea:

- Elaborare un piano dettagliato (obiettivi, risorse, strategie).
- Richiede riflessione approfondita.
- Docente guida l'elaborazione del piano con strumenti
- Identificare potenziali ostacoli/rischi.



La cassetta degli attrezzi per l'educazione imprenditiva

► **Prototipazione**

- Passare dalla teoria alla pratica.
- Rendere l'idea visibile e permette di tradurre concetti astratti in soluzioni.

► **Monitoraggio e controllo:**

- Implicito un processo iterativo del Test e valutazione condivisa.



Verso una scuola Imprenditiva

- **Cambiamento della cultura scolastica**
- Da **leadership centralizzata** a **leadership distribuita e collaborativa**
- Ruolo chiave dello **staff dirigenziale**
- Competenze diffuse: **pianificazione, organizzazione, teamwork**
- **Prospettiva interdisciplinare** e laboratori didattici
- **Formazione docenti** continua
- Docente = **facilitatore di curiosità e competenze**



Competenze chiave per una Scuola Imprenditiva

- Leadership: Capacità di ispirare e guidare.
- Pensiero critico.
- Creatività.
- Collaborazione.
- Problem-solving.
- Adattabilità.
- Gestione dell'incertezza.
- Comunicazione efficace.
- Gestione di progetti/risorse.
- Spirito d'iniziativa.



Vantaggi dell'educazione Imprenditiva

- **Verso un apprendimento attivo e trasformativo**
- Superamento della didattica trasmissiva
- Stimolo a **curiosità, creatività, spirito critico e collaborazione**
- Studenti protagonisti consapevoli del proprio futuro
- Valorizzazione delle esperienze quotidiane dello studente
- Formazione di **cittadini attivi**, consapevoli e orientati alla **sostenibilità**





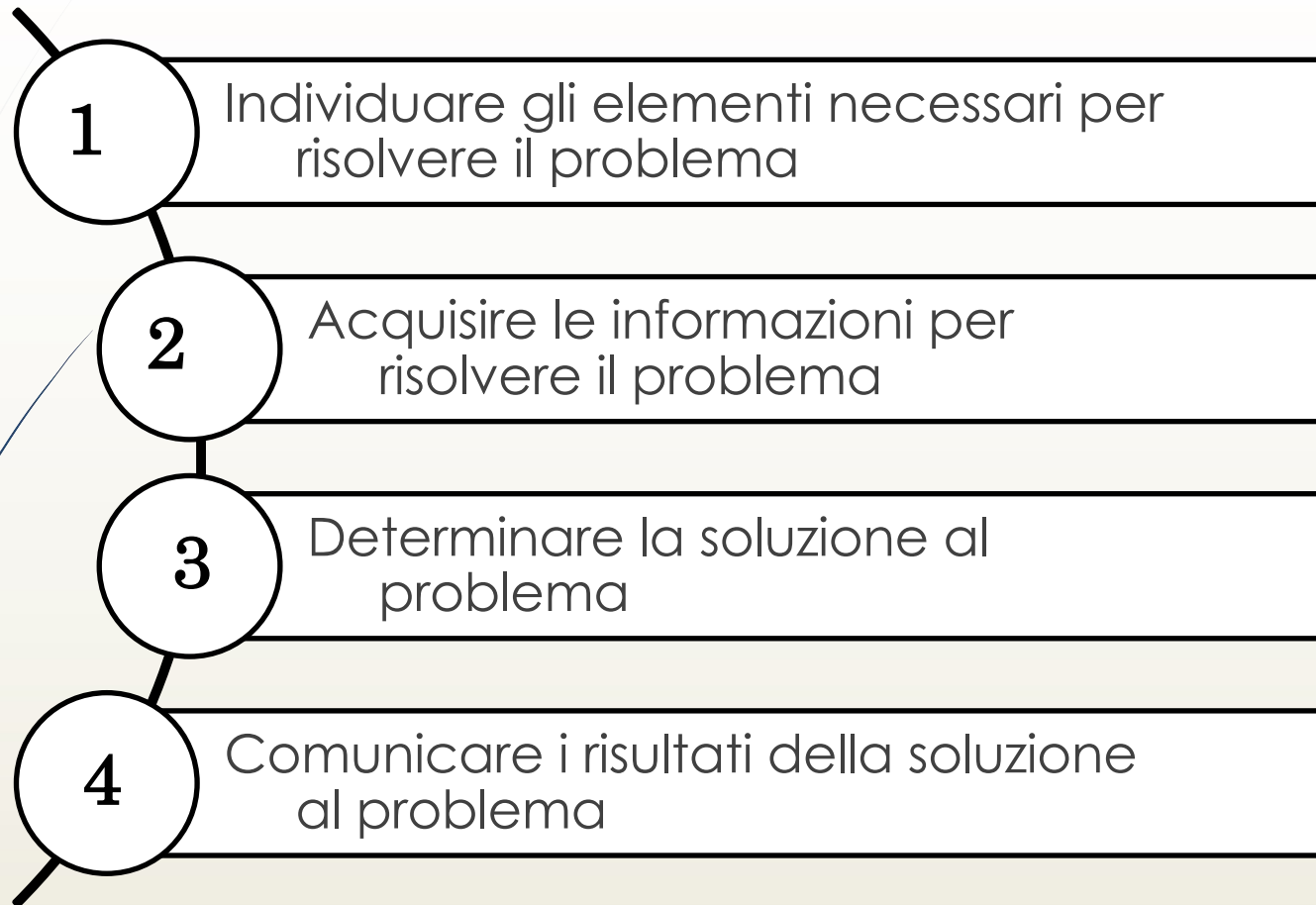
6. Un'applicazione operativa



Una applicazione operativa



Schema per risolvere un algoritmo



Schema Mancarella





7. Principali fonti del lavoro di ricerca

Principali fonti del lavoro di ricerca

F. TESSARO, B. BASCHIERA, *Lo spirito di iniziativa e l'imprenditorialità. La formazione di una competenza interculturale nei preadolescenti*, in *Formazione & Insegnamento*, XIII, 1, pp. 297-317.

T. BROWN (2019), *Change by design. Come il Design Thinking trasforma le organizzazioni e ispira innovazione*, Ayros, Milano, 2024.

J. S. BRUNER (1962), *Il conoscere. Saggi per la mano sinistra*, tr. it., Armando, Roma, 1968.

J. DEWEY (1934), *Esperienza e educazione*, tr. it., Cortina, Milano, 2014.

F. FRABBONI, *Il laboratorio*, Laterza, Roma-Bari, 2004.

M. FULLAN (2001), *Leadership e cultura del cambiamento*, tr. it., Erickson, Trento, 2023.

H. GARDNER (1983), *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza* tr. it., Feltrinelli, Milano, 1987.

Principali fonti del lavoro di ricerca

L. GALLIANI, *Apprendere con le tecnologie nei contesti formali, non formali e informali*, in P. LIMONE (a cura di) *Media, tecnologie e scuola: per una nuova Cittadinanza Digitale*. Progedit, Bari, 2012.

H. GARDNER (2002), *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*, tr. it., Erickson, Trento, 2005.

D. GOLEMAN, *Intelligenza Emotiva*, tr. it., Rizzoli, Milano, 2011.

D. KOLB, *Experiential Learning. Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs (NJ), 1984.

J. MEZIROW (1991), *La teoria dell'apprendimento trasformativo. Imparare a pensare come un adulto*, tr. it., Cortina, Milano, 2016.

J. MEZIROW, *Transformative learning as discourse*, in *Journal of Transformative Education*, 2003, pp.58-63.

D. MORSELLI, & M. COSTA, *Il Laboratorio Imprenditoriale per la formazione degli insegnanti all'imprenditorialità*, in *RicercaAzione*, VII, 2, 2005, pp.111-124.

Principali fonti del lavoro di ricerca

D. MORSELLI, *La pedagogia dell'imprenditività nell'educazione secondaria*, in *Formazione & Insegnamento*, XIV, 2, 2016, pp.175-186.

N. PAPARELLA, *Pedagogia dell'apprendimento*, La Scuola, Brescia, 1988.

N. PAPARELLA, *L'errore nei processi di apprendimento*, in L. BINANANTI (a cura di), *Sbagliando s'impara. Una rivalutazione dell'errore*, Armando, Roma, 2005.

N. PAPARELLA, *Creatività, innovazione e compiti educativi*, in AA. VV., *La creatività tra pedagogia e didattica*, Aracne, Roma, 2010, pp. 45–69.

N. PAPARELLA, *L'agire didattico*, Guida (oggi: Giapeto), Napoli, 2012.

N. PAPARELLA, *Competenze e capabilities. Transizione verso il lavoro e formazione della persona*, in S. S. MACCHIETTI (a cura di), *Titoli... o competenze? Le provocazioni dell'oggi per costruire il domani*, Euroma – La Goliardica, Roma, 2014, pp. 41–50.