



«IMPRESA IN AULA» 2024/2025

Professor Pierluigi Feliciati

Dottorssa Gemma Scali

COS'È «IMPRESA IN AULA»

- È un programma di **formazione per docenti e studenti** con l'obiettivo di introdurre **elementi pratici e teorici legati all'imprenditorialità** entro gli insegnamenti universitari, indipendentemente dalla disciplina
- Siamo alla **X edizione**
- Partecipano tutte le università marchigiane (Politecnica di Ancona – capofila regionale, Camerino, Macerata e Urbino)
- Per questo semestre l'adesione al programma per l'**Università di Macerata** è pervenuta solo da **due docenti**: prof. Feliciati e prof.ssa Cerquetti
- Per il corso ***Documentazione bibliografica, archivistica e dei beni culturali*** è la **prima esperienza**

OBIETTIVI DI «IMPRESA IN AULA»

INNOVARE LE MODALITÀ

DIDATTICHE CON APPROCCIO

PROJECT-BASED LEARNING

FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI
COMPETENZE IMPRENDITORIALI

Chi partecipa al programma
acquisisce competenze attraverso:

- **un processo di creazione di soluzioni futuribili a problemi di progettazione** secondo una modalità in parte autogestita e in parte condivisa con il docente, la tutor e il gruppo classe;
- **un contesto/scenario calabile nella realtà** per ricreare una **dinamica di interazioni reali.**

OBIETTIVI DI «IMPRESA IN AULA»

INNOVARE LE MODALITÀ
DIDATTICHE CON APPROCCIO
PROJECT-BASED LEARNING

**FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI
COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

La competenza imprenditoriale è riconosciuta dal Consiglio dell'Unione Europea come **una delle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente**

È la **capacità di agire su opportunità e idee per creare valore per gli altri**. Un valore che può essere sociale, culturale e finanziario.

([EntreComp IT](#))

LE 3 FASI DI «IMPRESA IN AULA»

La **Fase 1** è indirizzata ai docenti e consiste nel dare gli elementi necessari per introdurre nel proprio insegnamento la cultura imprenditoriale tra gli studenti

L'abbiamo già fatta!



LE 3 FASI DI «IMPRESA IN AULA»

La **Fase 1** è indirizzata ai docenti e consiste nel dare gli elementi necessari per introdurre nel proprio insegnamento la cultura imprenditoriale tra gli studenti

La **Fase 2** [ottobre - dicembre 2024] prevede:

- la **messa in opera** nell'insegnamento delle tecniche e degli strumenti appresi nella Fase 1
- la **creazione di team** di studenti per lo sviluppo di progetti imprenditoriali nell'ambito della disciplina trattata
- i team lavoreranno seguendo i principi e le fasi del **Design Thinking**
- breve percorso di **formazione online per gli studenti** partecipanti [6h tra ottobre e novembre]

LE 3 FASI DI «IMPRESA IN AULA»

La **Fase 3** consisterà in una esposizione nel mese di gennaio 2025 in cui ogni team di studenti presenterà il suo progetto di fronte una giuria qualificata costituita da soggetti del territorio marchigiano e non.

Non mancheranno premi in palio per le progettualità più promettenti!

PARTECIPARE A «IMPRESA IN AULA»

- L'**adesione** degli studenti è **volontaria**
- Gli **incontri** tra docente, tutor e team di studenti per guidare e revisionare la progettazione si terranno **fuori dall'orario delle lezioni** [indicativamente il martedì mattina, ore 11-13, orario di ricevimento del prof. Feliciati]
- Sarà sempre **garantito il sostegno della tutor** [via mail]
- Il progetto non sarà sottoposto a valutazione nell'esame di profitto ma la partecipazione aiuterà nella **crescita personale e professionale** dello studente e incrementerà il **corretto raggiungimento degli obiettivi formativi del corso**

DOCUMENTAZIONE E «IMPRESA IN AULA»

La **progettualità** di ogni gruppo si inserirà all'interno di un **macro problema trasversale che interessa la documentazione**, sia questa in ambito archivistico, bibliografico e/o dei beni culturali.

Compreso e approfondito il problema anche grazie ai 4 moduli del corso appena introdotti, ogni gruppo sarà stimolato a lavorare alla **risoluzione di un problema dando rilevanza al pensiero creativo, al ragionamento abduttivo e alla centralità delle persone** sviluppando

- empatia verso gli utenti
- collaborazione interdisciplinare e interpersonale
- processi iterativi

ADERIRE A «IMPRESA IN AULA»

Se hai voglia di metterti alla prova e

- comprendere i bisogni degli stakeholder e le esigenze di un contesto specifico
- esplorare possibili soluzioni insieme ad altri tuoi colleghi
- materializzare l'idea imprenditoriale del team attraverso la sperimentazione e l'implementazione

inserisci i tuoi dati personali e individua uno degli scenari di tuo interesse in questo [FORM](#) entro lunedì 7 ottobre.

Dopo questa iscrizione, sarai ufficialmente un project designer e potremo incontrarci martedì 8 ottobre, ore 11-13, per iniziare a progettare insieme!

CONTATTI E APPROFONDIMENTI

Per qualunque quesito, **io e il prof. Feliciati** ci rendiamo **completamente disponibili** ai seguenti indirizzi mail:

g.scali1@unimc.it

pierluigi.feliciati@unimc.it

Se sei curioso/a e non stai nella pelle di conoscere gli strumenti e i metodi del Design Thinking, **parti dando un'occhiata a questa risorsa e a tutto quello che le sta attorno:** <https://www.designkit.org/resources/1.html>

A PRESTO!