



**Ismail Hidayat**

**CV in breve**

**Izmir,  
Turchia**

**Formatore e  
imprenditore**

**BICARA  
Studio**

**Formazione  
imprenditoriale  
per giovani**

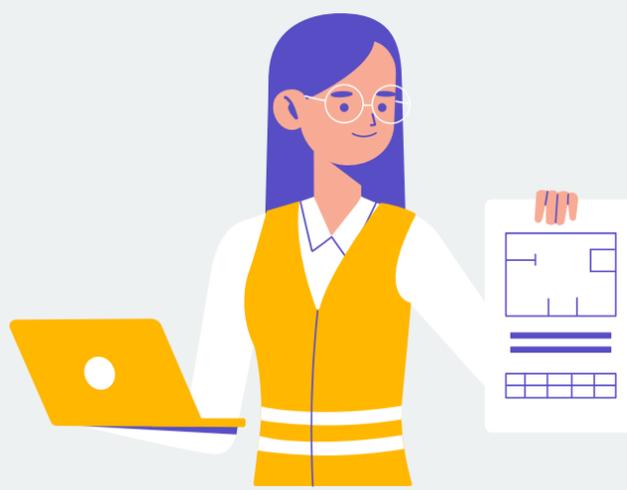


Co-funded by  
the European Union

# Approccio pedagogico

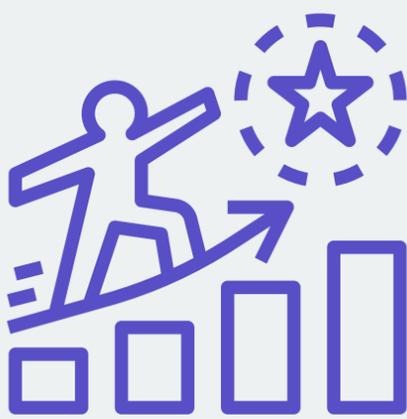
## **Mezzi di rappresentazione multipli**

Fornite modi diversi e flessibili di presentare le informazioni e i contenuti. Ciò può includere l'offerta di materiali in diversi formati (testo, audio, video), l'utilizzo di supporti visivi e multimediali e l'inserimento di esempi e contesti reali



## **Molteplici modalità di coinvolgimento**

Per aumentare la motivazione e l'interesse degli studenti, è importante offrire loro diverse opportunità di coinvolgimento. Questo può essere realizzato integrando la scelta degli studenti, fornendo esperienze di apprendimento autentiche e significative e creando un ambiente di classe favorevole e inclusivo. Per raggiungere questo obiettivo, è possibile utilizzare diversi strumenti digitali, integrare attività interattive, promuovere il lavoro di gruppo e collegare il programma di studio agli interessi e alle esperienze degli studenti. Questo approccio non solo rende l'apprendimento più coinvolgente, ma anche più adattato alle esigenze individuali degli studenti, contribuendo a favorire un'esperienza educativa più significativa e gratificante.



## **Personalizzazione dei percorsi**

È fondamentale riconoscere e soddisfare le esigenze individuali degli studenti. Questo implica la raccolta di dati sui loro punti di forza, sfide e preferenze, utilizzando tali informazioni per adattare la formazione e il supporto offerti. Questo approccio include l'offerta di risorse aggiuntive o supporto per gli studenti che incontrano difficoltà, oltre a concedere agli studenti la possibilità di fissare obiettivi personali e monitorare i propri progressi.





# Strumenti digitali utili

## Sistemi di gestione dell'apprendimento

Sistemi di gestione dell'apprendimento (*Learning Management System*) come Moodle, Canvas o Google Classroom, rappresentano piattaforme online centralizzate per l'organizzazione e la distribuzione di materiali didattici, compiti e valutazioni del corso.

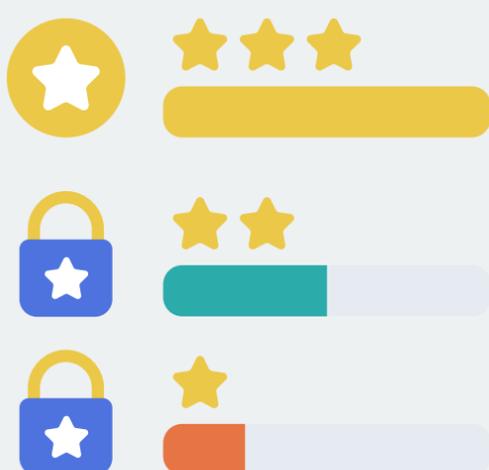


## Strumenti di creazione multimediale

Strumenti digitali come Adobe Spark, Canva o Piktochart consentono agli edupreneur di creare contenuti multimediali coinvolgenti, tra cui video, infografiche e presentazioni interattive.

## Realtà virtuale (VR) e aumentata (AR)

Gli edupreneur possono sfruttare i dispositivi VR e AR per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti che trasportano i discenti in ambienti virtuali o sovrappongono elementi digitali al mondo reale.



## Piattaforme di gamification

Piattaforme di gamification dell'apprendimento come Kahoot, Quizizz o Classcraft, offrono agli edupreneur l'opportunità di integrare elementi ludici nel processo di insegnamento. Attraverso quiz, sfide interattive e premi, coinvolgono gli studenti, promuovendo la motivazione, la partecipazione attiva e il miglioramento delle conoscenze.



Co-funded by  
the European Union



# COME ESSERE UN EDUPRENEUR

## Conoscenza e Comprensione del Contesto Educativo

Gli edupreneur devono possedere una conoscenza approfondita del panorama educativo, compresi gli sviluppi, le sfide e le opportunità attuali. È essenziale essere al passo con la ricerca, le politiche in atto e le pratiche educative, al fine di individuare le aree di miglioramento e proporre soluzioni innovative.

## Mentalità imprenditoriale

Gli edupreneur devono possedere una mentalità imprenditoriale, caratterizzata da creatività, resilienza, adattabilità e volontà di correre rischi. Devono essere capaci di identificare e cogliere le opportunità di innovazione e di cambiamento positivo nell'istruzione e formazione professionale.



## Alfabetizzazione digitale

Gli edupreneur devono essere familiari con le nuove tecnologie digitali e le loro possibili applicazioni nell'ambito educativo. È importante che abbiano una solida conoscenza degli strumenti digitali, dei sistemi di gestione dell'apprendimento e delle piattaforme educative al fine di sfruttare appieno il potenziale della tecnologia per migliorare le loro esperienze di insegnamento e apprendimento.

# Più info...



Co-funded by  
the European Union



Lanbide Heziketako ikastetxe publikoen sarea  
Red de centros públicos de Formación Profesional



Numero Progetto  
2022-1-ES-KA220-VET-000089686

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute