

GET UP

GEOMARKETING AS AN ENTREPRENEURSHIP TOOL

Manuale del corso



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno del Programma Europeo Erasmus+. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute

Tabella dei Contenuti

1.	Introduzione	3
2.	Metodologia della formazione	4
2.1.	Teoria del costruttivismo.....	4
2.2.	Principi della didattica per gli adulti	4
2.3.	Principi dell'E-learning.....	6
2.4.	Percorso di apprendimento individuale	7
2.5.	Apprendimento Peer-to-peer.....	7
2.6.	Tutoring	8
2.7.	Business Plan	8
3.	Obiettivi di apprendimento e contenuti della formazione	9
4.	Attività di apprendimento	11
5.	Valutazione	12



1. Introduzione

Questo manuale descrive la metodologia di apprendimento blended del progetto GET UP. L'apprendimento blended è un approccio educativo formale all'apprendimento in cui uno studente impara, almeno in parte, attraverso l'erogazione online di contenuti e lezioni con un certo controllo sul tempo, il luogo, il percorso o il ritmo personale dello studente.

L'obiettivo principale dello strumento GET UP Blended-learning è quello di fornire istruzione e formazione nel campo dell'imprenditorialità, del Geomarketing e della Location Intelligence seguendo i principi dell'apprendimento permanente. Lo strumento mira a sviluppare e migliorare le abilità e le competenze dei partecipanti in questi campi per migliorare la capacità degli studenti di comprendere fenomeni complessi attraverso l'uso delle tecniche di Geomarketing, creando relazioni geografiche inerenti ai dati spaziali rilevanti e imparando ad utilizzare questo concetto come strumento di gestione per attrarre investimenti e business.

Il corso GET UP blended-learning è stato progettato per rispondere alle esigenze dei giovani (sotto i 25 anni) che sono disoccupati o che cercano il primo lavoro con un diploma di scuola secondaria o di istruzione superiore.

La metodologia su cui si baserà il corso faciliterà lo sviluppo di conoscenze, abilità e competenze per essere un imprenditore e avere la nozione di business, management e marketing e anche di Geomarketing e Location Intelligence, che sono molto importanti nel processo di creazione del business, orientando le esigenze dell'imprenditore verso la location con il più alto potenziale di successo.

Il presente documento illustra la metodologia su cui si baserà il corso, affrontando i seguenti argomenti:

- La base teorica che giustifica la scelta dei metodi e delle procedure da sviluppare nel corso (principi di didattica per gli adulti e tendenze costruttiviste nell'apprendimento online).
- Obiettivi di apprendimento e contenuti dei moduli che saranno sviluppati.
- Attività suggerite per sviluppare i contenuti e rafforzare le conoscenze.
- Valutazione del corso.

Tenete presente che gli studenti del corso sono i giovani (al di sotto dei 25 anni) che sono disoccupati o che cercano il loro primo lavoro con un diploma di scuola secondaria o superiore. L'elaborazione dei contenuti sarà progettata con diversi materiali e approcci di apprendimento per massimizzare i progressi di apprendimento degli studenti e comprenderà esercizi, esempi e buone pratiche.



2. Metodologia della formazione

Il modello formativo fornisce il quadro pedagogico per l'attuazione del corso GET UP, che si concentra sull'apprendimento blended (e-learning personalizzato e formazione in presenza) e tiene conto delle esigenze specifiche dei target identificati nella ricerca preliminare. La metodologia esposta terrà conto, da un lato, dei **principi della didattica per gli adulti**, considerando la valorizzazione del problem solving, dell'auto-riflessione e dell'analisi dell'esperienza professionale. Dall'altro lato, poiché sarà un corso per lo più online, è anche importante parlare dell'applicazione dei principi dell'**e-learning come mezzo per diffondere la formazione**.

2.1. Teoria del costruttivismo

L'ambiente virtuale della formazione si basa sulla teoria del costruttivismo. Questa teoria promuove il processo di apprendimento attivo e non solo una ricezione-memorizzazione dell'informazione. La teoria del costruttivismo afferma che le conoscenze pregresse acquisite possono rendere più facile l'acquisizione di ulteriori, nuove e più complesse conoscenze.



In questo modo, **l'ambiente di apprendimento virtuale funziona come una guida**, facilitando l'informazione e promuovendo la curiosità e la motivazione dello studente per continuare a scoprire e identificare ciò che può essere utile per la sua esperienza professionale.

L'ambiente virtuale può facilitare, in questo modo, l'apprendimento delle informazioni richieste e motivare lo studente nella ricerca di nuove conoscenze. Ma, allo stesso tempo, è anche utile per la **condivisione delle conoscenze** tra gli studenti, grazie alle sessioni in presenza e alla possibilità di creare gruppi virtuali di conversazione (Forum, chat, ecc.).



2.2. Principi della didattica per gli adulti

a) **L'esperienza pregressa come risorsa di apprendimento:** Gli adulti hanno effettuato numerosi apprendimenti nel corso della loro vita. L'esperienza li ha



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno del Programma Europeo Erasmus+. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

aiutati a comprendere nuovi concetti e a trovare l'utilità delle informazioni che hanno ricevuto da diverse fonti. L'adulto ha bisogno di creare conoscenza attraverso le esperienze pregresse, rendendo le nuove informazioni coerenti con le conoscenze di cui è già in possesso.

- b) **Autonomia e autoapprendimento:** L'adulto sa quello che deve o vuole sapere. È importante fornire informazioni, ma anche dare allo studente un po' di libertà di scegliere le conoscenze più rilevanti per ogni caso.
- c) **Interessi e motivazione:** La motivazione è un aspetto fondamentale del processo di apprendimento. Per poter imparare, gli studenti devono essere motivati a esplorare ciò che studieranno. Gli adulti conoscono i loro interessi e saranno motivati da ciò che li aiuterà nella loro esperienza professionale o che è rilevante per il loro sviluppo professionale.
- d) **Facilitare l'ambiente di apprendimento:** L'atmosfera/ambiente è un aspetto cruciale del processo di apprendimento. È importante creare un ambiente che faciliti il comfort dell'adulto e favorisca un accesso chiaro e rapido alle informazioni, nonché l'interazione e la partecipazione. Gli errori devono nascere nella mente e devono essere utilizzati come strumento di miglioramento e non come un fallimento. Tutto ciò susciterebbe in seguito l'interesse, la motivazione, l'apprendimento autonomo e proattivo e la costruzione della conoscenza.
- e) **Diversi stili di apprendimento:** Ogni persona impara in modo diverso. Lo stile di apprendimento è determinato da diversi aspetti, influenze pregresse, caratteristiche della personalità, caratteristiche cognitive, ecc.... Gli adulti hanno forti stili di apprendimento personali e tutte le questioni di cui sopra determinano il modo in cui acquisiscono nuovi concetti.

Tenendo presenti i principi descritti, la metodologia del corso si basa su:

- **Prendendo l'esperienza pregressa dello studente come strumento** per il processo di apprendimento, dando allo studente la libertà di scegliere le informazioni più rilevanti e evidenziando i bisogni e le caratteristiche precedentemente analizzate.
- **Le informazioni saranno facilitate dalla piattaforma, che funziona come una guida**, in modo che gli studenti possano auto-orientare il loro processo di apprendimento, concentrandosi sugli aspetti più rilevanti per attuare il loro business.



- Lo **sviluppo del corso** sarà **incentrato** sulle conclusioni dell'analisi **delle caratteristiche e delle esigenze** che sono state ricavate nelle fasi precedenti del progetto (IO1 e O2). In questo modo, il corso è stato progettato sulla base degli interessi e delle motivazioni che i futuri studenti hanno mostrato.
- Il **design** della piattaforma sarà **accattivante, accessibile** e facile da usare in modo da **facilitare l'interazione** tra gli studenti.
- La piattaforma di apprendimento e i contenuti del corso sono adattati **tenendo conto dei diversi stili di apprendimento**, utilizzando diversi canali di percezione (informazioni visive, letture, manuali, ecc.) per far sentire tutti gli studenti a proprio agio nel loro processo di apprendimento.



2.3. Principi dell'E-learning

- **Principi multimediali:** Se le risorse multimediali vanno insieme alla parte teorica, faciliteranno il processo di apprendimento.
- **Principio di contiguità:** Importanza di mettere in relazione i contenuti. Le piattaforme on-line facilitano la visualizzazione simultanea di informazioni testuali, immagini o diagrammi.
- **Principio di temporalità:** La visualizzazione simultanea di testi e immagini migliora la comprensione e favorisce lo studente a trovare la coerenza tra ciò che ha imparato in precedenza e ciò che studierà in seguito.
- **Principio di ridondanza:** Importanza di concentrare l'attenzione su ciò che è rilevante. La piattaforma online valorizza l'importanza dei contenuti dando rilievo alle immagini o mostrando sezioni differenziate. In questo modo le informazioni sono organizzate, divise e consecutive.
- **Principio di coerenza:** Ciò che non è essenziale deve essere eliminato dallo schermo, dando importanza a ciò che vogliamo trasmettere in quel preciso momento. Questo è legato alla suddivisione delle informazioni, necessaria per comprendere alcuni concetti più complessi. Nelle piattaforme di e-learning si adotta un grande livello di segmentazione, in modo che le informazioni di



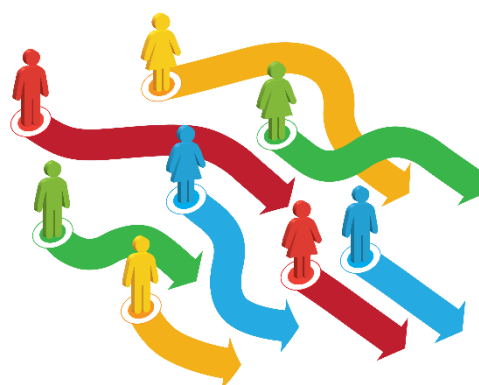
difficile comprensione siano mostrate in modo coerente e di facile elaborazione.

Seguendo i principi dell'e-learning, la metodologia utilizzata si basa sull'adattamento del formato e dei contenuti alle caratteristiche specifiche del processo di apprendimento. In questo modo, l'accesso alle informazioni è abilitato e lo strumento digitale è utilizzato come risorsa per adattare i contenuti e le procedure agli stili di apprendimento degli studenti.



2.4. Percorso di apprendimento individuale

I moduli implicano l'autoapprendimento basato sui contenuti disponibili online, il tutoring a distanza e il supporto peer opzionale. Lo studente può ottenere le sue conoscenze in diversi modi. L'obiettivo è quello di utilizzare le conoscenze per completare le attività e i casi allegati al modulo. Allo studente sarà messa a disposizione una parte teorica che sarà obbligatoria; inoltre parteciperà a incontri in presenza. Durante questi incontri, lo studente può fare domande "dal vivo" al tutor ed eventualmente agli esperti invitati (anche in videoconferenza) o può fare domande via e-mail o tramite chat. Oltre alla parte teorica obbligatoria e agli incontri, lo studente può anche acquisire conoscenze leggendo libri, guardando documentari, partecipando ad eventi e fiere legate ai temi in oggetto o intervistando specialisti del settore.



2.5. Apprendimento Peer-to-peer

L'apprendimento collaborativo può emergere come risultato di uno scambio di idee che va a beneficio di tutti. Il gruppo peer dovrebbe svolgere il primo incontro in presenza, nella fase iniziale del processo di apprendimento per permettere di rompere il ghiaccio iniziale; quindi il primo contatto con il modello di apprendimento GET UP, si basa sulla costruzione di uno spirito di squadra e di relazioni di sostegno. Poi il



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno del Programma Europeo Erasmus+. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

gruppo peer dovrebbe seguire lo sviluppo dell'intero processo attraverso contatti formali e/o informali, ove opportuno, e utilizzando una varietà di mezzi di comunicazione, come e-mail, forum, chat e videoconferenze.



2.6. Tutoring

Durante il lavoro sul contenuto del modulo, compresi i casi di studio e il business plan, gli studenti saranno supportati dal loro tutor.

Il tutoring si riferisce principalmente al monitoraggio dello sviluppo pedagogico individuale degli studenti per supportarli. Il tutoring utilizza una varietà di media (e-mail, forum, chat e videoconferenze) per facilitare la comunicazione con gli studenti. I tutor forniranno un supporto generale allo studente, stabilendo contatti regolari e fornendo un feedback sulle loro performance. Il tutor dovrebbe consigliare agli studenti i modi migliori per utilizzare il materiale del modulo; dovrebbe anche adattare il contenuto alle esigenze individuali degli studenti e preparare materiale extra quando necessario (ad esempio, fornire compiti più difficili, aiutare a risolverli, guidare gli studenti nell'intraprendere percorsi alternativi attraverso il materiale, adattare l'offerta formativa alle specificità, ecc.).

➤ Contatti Online

Gli studenti possono fare domande ogni volta che sono bloccati con la teoria o con un compito. A queste domande risponde il tutor o gli altri studenti e possono essere consultate in qualsiasi momento. Le risposte li aiuteranno a completare o comprendere diverse parti del contenuto.

➤ Suggerimenti per il miglioramento

Il tutor darà feedback sui lavori sviluppati dagli studenti e suggerimenti per migliorarli.

2.7. Business Plan

Il percorso di apprendimento individuale sarà completato con un progetto finale basato su di un business plan presentato dagli studenti. Il Business plan è un progetto pratico e i suoi risultati dovrebbero essere utili per il business degli studenti.



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno del Programma Europeo Erasmus+. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

3. Obiettivi di apprendimento e contenuti della formazione

3.1. Cosa dice la proposta

Il curriculum/moduli/contenuti non sono stati tutti predefiniti in anticipo in quanto dovrebbero riflettere i risultati della fase di ricerca del progetto, ovvero l'Output Intellettuale 1 (O1) e l'Output Intellettuale 2 (O2); ma i contenuti generali dei moduli di formazione GET UP sono stati illustrati come: 1. Quadro giuridico per la costituzione di una azienda; 2. Come essere un imprenditore; 3. Marchio, vendite e marketing; 4. Geo-marketing e ubicazione ideale per l'azienda; 5. Gestione aziendale e sviluppo strategico; 6. Creazione di un Business Plan. Il disegno del Business Plan è previsto che venga sviluppato durante il corso di formazione, compresi la definizione del prodotto e delle risorse finanziarie, materiali e umane, che sarà un ottimo strumento per sostenere i giovani imprenditori.

3.2. Risultati della ricerca

I risultati della ricerca suggeriscono che le principali conoscenze, abilità e competenze necessarie agli studenti per diventare imprenditori efficaci e per utilizzare i concetti di Geomarketing e location intelligence per raggiungere i loro obiettivi e realizzare le loro idee di business rientrano in **7 cluster tematici**:

- 1) Imprenditorialità
- 2) Sviluppo strategico del business
- 3) Gestione aziendale
- 4) Strategia aziendale
- 5) Marketing and Digital Marketing
- 6) Geo-marketing e Ubicazione Ideale per un'azienda
- 7) Creare un Business Plan

Pertanto, i risultati dell'apprendimento sono stati sviluppati per questi cluster tematici, tenendo conto della natura della formazione da fornire (e-learning asincrono su piattaforma di formazione con qualche sessione in presenza con il tutor) e della durata desiderata (breve e concisa).

Per tutti i risultati dell'apprendimento descritti di seguito si applicano i criteri del livello 5 dell'EQF, ovvero¹:

1. ¹ <https://ec.europa.eu/ploteus/en/content/descriptors-page>



Conoscenza: “Conoscenza completa, specializzata, operativa e teorica all'interno di un settore di lavoro o di studio e la consapevolezza dei confini di tale conoscenza.”

Capacità: “Una gamma completa di capacità cognitive e pratiche necessarie per sviluppare soluzioni creative a problemi astratti.”

Competenza: “Esercitare la gestione e la supervisione in contesti di lavoro o attività di studio dove c'è un cambiamento imprevedibile; valutare e sviluppare le performance di sé e degli altri.”

No	Nome del modulo	Tempo totale necessario per terminare il modulo	Numero di sessioni in presenza/ discussioni online consigliate
1	Imprenditorialità	35 ore	1 sessione in presenza (6 ore)
2	Gestione aziendale e sviluppo strategico	30 ore	1 discussione online (1 ora)
3	Marketing – Un'introduzione	5 ore	1 discussione online (1 ora)
4	Strategia di marketing digitale	16 ore	1 sessione in presenza (6 ore)
5	Vantaggio della ubicazione	30 ore	1 discussione online (1 ora)
6	Geo-marketing e ubicazione ideale per un'azienda	35 ore	1 discussione online (1 ora)
7	Creare un Business Plan	40 ore	1 sessione in presenza (6 ore)
Ore totali per terminare l'intero contenuto didattico		191 ore	22 ore

Quando gli studenti seguiranno l'intero corso dovranno completare i 6 moduli, eseguendo il progetto finale (modulo 7) e partecipare ad almeno 3 incontri in presenza. Lo studente può determinare il proprio ritmo, ma l'ordine dei moduli è stabilito.

Ogni modulo ha la seguente struttura:

Nome del documento	Numero e nome del modulo
Tabella dei contenuti	Contenuti del modulo
Obiettivi formativi	Descrizione delle conoscenze/capacità/competenze che verranno acquisite attraverso questo modulo.
Tempo previsto	Tempo stimato per terminare l'intero modulo
Organizzazione	Come verrà insegnato il modulo, quali incontri in presenza sono previsti, quali strumenti multimediali sono disponibili, come studiare il materiale nel modo migliore.
Introduzione	Una breve introduzione all'argomento riferita agli altri moduli



Contenuti	I concetti di base del rispettivo argomento
Link utili	Link utili per ulteriori letture
Casi di studio / Esercizi / Good practice	Interessante materiale aggiuntivo per illustrare il contenuto dei rispettivi moduli e dare un'idea più chiara dei concetti spiegati al loro interno
Riepilogo dei punti chiave	Un riepilogo dei punti più importanti del modulo
Questionario autovalutativo e Progetto finale / Business Plan	Domande a scelta multipla che affrontano gli argomenti più importanti del modulo e che mirano a mettere alla prova le vostre conoscenze. Il progetto mira ad approfondire la comprensione dei temi trattati nei moduli attraverso lo sviluppo di un Business Plan che garantisca che i risultati del progetto siano utili per il business degli studenti.
Bibliografia	Riferimenti alle fonti di informazione utilizzate
Glossario	In questa sezione saranno presenti tutti i termini utilizzati nel rispettivo modulo, spiegati chiaramente
Annex	Documentazione aggiuntiva specifica per ogni modulo.

Gli esercizi e le domande del questionario autovalutativo aiuteranno gli studenti ad impegnarsi nello studio del contenuto e a verificare la loro comprensione del materiale. Ogni modulo è accompagnato da un caso di studio, da una best practice e/o da un esercizio in cui lo studente utilizza la teoria per risolvere il problema descritto. Attraverso lo sviluppo del progetto finale / Business Plan, lo studente può dimostrare di aver raggiunto le competenze richieste. Il Business Plan sarà valutato dal tutor.

Gli studenti completeranno individualmente il loro percorso di apprendimento. Se uno studente si imbatte in una parte difficile del contenuto o si blocca in un altro modo, può fare domande tramite e-mail e/o chat online e il tutor può aiutare il peer learning per rispondere alle domande dello studente.

4. Attività di apprendimento

a) Attività per l'applicazione dei contenuti

Obiettivo:

Promuovere l'applicazione dei contenuti elaborati nelle attività di comprensione/studio.

Tecniche, strumenti ed esercizi:



- Esposizione e riflessione sulle buone pratiche: Saranno delineate le buone pratiche per promuovere la riflessione degli studenti su come possono introdurre gli esempi mostrati nel loro business.
- Caso di studio: Esposizione di casi reali in determinati contesti e situazioni. Gli studenti devono cercare di avvicinarsi al caso utilizzando le conoscenze acquisite.
- Analisi degli scenari: Saranno valutate risposte diverse per l'approccio allo stesso caso. Lo studente deve analizzare le risposte e scegliere quella più appropriata.

b) Attività di rafforzamento delle conoscenze

Obiettivo:

Rafforzare le conoscenze acquisite e verificare che le idee principali siano state correttamente interiorizzate.

Tecniche, strumenti ed esercizi:

- Sintesi e diagrammi: Le idee principali sono riassunte e collegate. Lo studente sarà in grado di rivedere e consolidare le conoscenze più significative.

c) Attività di interconnessione delle conoscenze

Obiettivo:

Queste attività rendono lo studente in grado di stabilire dei collegamenti tra le diverse materie del corso.

Tecniche, strumenti ed esercizi:

- Risoluzione di casi pratici: Gli studenti dovranno risolvere casi più complessi cercando di utilizzare tutto ciò che hanno imparato durante il corso.
- Mappe concettuali: Esposizione visiva di tutti i principali concetti sviluppati nel corso.
- Progetto Finale/Business Plan: Il progetto finale è un progetto pratico e i suoi risultati dovrebbero essere utili per il business degli studenti.

5. Valutazione

Saranno svolte diverse attività di valutazione con l'obiettivo di far sì che gli studenti possano auto-corroborare la loro acquisizione di conoscenze e competenze:

a) Attività per la valutazione dei moduli svolti

Queste attività saranno presentate alla fine di ogni modulo.

Obiettivi:



Verificare che le conoscenze e le competenze sviluppate in ogni modulo siano state acquisite.

Tipo di attività:

- Per valutare le conoscenze acquisite:

Test/Domande a scelta multipla: Agli studenti verranno poste diverse domande sugli argomenti trattati nel modulo con quattro diverse opzioni di risposta tra cui scegliere.

b) Attività di valutazione finale

Questa attività verrà svolta come valutazione di tutto il corso una volta che lo studente avrà terminato i moduli.

Obiettivo:

Verificare che le conoscenze e le competenze rilevanti siano state sviluppate e acquisite in modo soddisfacente durante l'intero corso.

Tipo di attività:

- Per valutare le conoscenze acquisite su ogni modulo:

Progetto Finale/Business Plan: il progetto Finale è un progetto pratico e i suoi risultati dovrebbero essere utili per il business degli studenti. Sarà anche la base per la valutazione riepilogativa in cui gli studenti dimostreranno di possedere sufficienti conoscenze/capacità/competenze. Prima di iniziare il Business Plan, gli studenti consulteranno il tutor sul tema del progetto proposto. L'obiettivo del progetto è quello di approfondire la comprensione dei temi trattati nei moduli, assicurando che i risultati del progetto siano utili per il business degli studenti.

c) Valutazione da parte del tutor

La valutazione del corso viene effettuata dal tutor. C'è un test a scelta multipla alla fine di ogni modulo, eccetto il modulo 7. Come progetto finale, dopo il modulo 7, i partecipanti dovranno preparare un business plan secondo i principi appresi durante il corso GET UP.

Tutti i moduli di formazione includono casi di studio ed esercizi. Le soluzioni a questi possono anche essere utilizzate dal tutor come fonte di feedback formativo. Il processo di valutazione sarà illustrato dal tutor nell'incontro introduttivo in presenza.

