



iv4j



GUIDA ISTRUZIONE ALL'IMPRENDITORIALITA'



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

Guida - ISTRUZIONE ALL'IMPREDITO- RIALITA'

Pubblicato a

febbraio 2019

Autori

PARTAS (IRLANDA)

UNIVERSITÀ DI UTRECHT (PAESI BASSI)

SBH SÜDHOST GmbH (GERMANIA)

EURO-NET (ITALIA)

GODESK SRL (ITALIA)

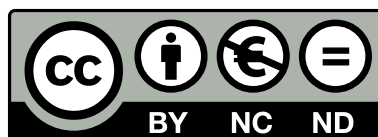
FA-MAGDEBURG GmbH (GERMANIA)

OMNIA (FINLANDIA)



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

IV4J Erasmus+ Projekt 2016-1-DE02-KA202-003271 Questo progetto è finanziato dalla Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Some materials, referred to in copyright law as “works”, are published under a Creative Commons Licence (licence type: Attribution-Non-commercial-No Derivative Works) and may be used by third parties as long as licensing conditions are observed. Any materials published under the terms of a CC Licence are clearly identified as such.

© This article was published by iv4j.eu and vetinnovator.eu/ under a Creative Commons Licence .
For more information, please visit www.bibb.de.

link to the direct Internet address (URL) of the material in question: <http://vetinnovator.eu/>

link to the Creative Commons Licence referred to: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

Contents

Panoramica	7
Introduzione/Sinossi	9
Capitolo 1. Politica e pratica di istruzione imprenditoriale su base europea e nazionale	11
1.1 Pan - Europeo	13
1.2 Finlandia	14
1.3 Italia	17
1.4 Paesi Bassi	17
1.5 Germania	18
1.6 Irlanda	19
1.7 Danimarca	21
Capitolo 2. Caratteristiche personali e competenze dell'imprenditore	23
2.1 EntreComp , il quadro delle competenze imprenditoriali	25
2.2 Studio di ricerca Harvard 2016 su abilità / competenze	26
2.3 Proposte IV4J	28

Capitolo 3. Consapevolezza dell'imprenditorialità come possibile opzione di lavoro / carriera	31
Capitolo 4.Kit di sopravvivenza	39
Capitolo 5. Consigli pratici e progetti	49
Capitolo 6. Note di implementazione	55

Panoramica

Panoramica

Lo scopo di questa realizzazione intellettuale è valutare lo stato generale dell'educazione imprenditoriale nell'IFP nei Paesi della Commissione Europea e, in particolare, identificare pratiche innovative all'interno dei singoli Paesi partner. A tal fine, è stato sviluppato un nucleo di competenze imprenditoriali e un quadro basato su recenti, influenti studi accademici e un kit di strumenti per insegnanti e studenti creati per facilitare l'apprendimento nelle parti interessate della formazione all'interno dei Paesi partecipanti.

La conclusione generale è che l'educazione all'imprenditorialità funziona meglio quando viene "insegnata" liberamente, in modo non convenzionale, dove l'apprendimento è basato sul lavoro e contestualizzato, dove chi apprende è autonomo nel suo processo di apprendimento imprenditoriale, e dove la politica e il supporto per l'educazione imprenditoriale è definita, prioritizzata e finanziata in modo ampio. La ricerca suggerisce che i Paesi scandinavi di Finlandia e Danimarca lo fanno meglio, ma i progetti in Irlanda e in Italia sono da rimarcare per la loro ambizione di trasferimento del pensiero imprenditoriale ai bambini, agli studenti senza background economico e al personale accademico.

Un nucleo di competenze imprenditoriali è stato articolato da fonti di ricerca - vale a dire, la prospettiva imprenditoriale, il senso emancipazione e autonomia economica. È stato sviluppato un kit di strumenti per assistere l'IFP nell'insegnare queste competenze agli studenti, attingendo principalmente al concetto di Business Model Canvas, ma incorporando anche elementi del progetto didattico finlandese "Me and My City", il processo di Hackathon oltre ad altri risultati di questo progetto IV4J quali le guide sul Creative Problem Solving e sulla Gamification.

A supporto, vengono fornite anche esaurienti note, consigli pratici e progetti correlati.

Introduzione/Sinossi

Le conclusioni generali della ricerca raccolta dai partner del progetto IV4J sull'educazione all'imprenditorialità, le politiche e le pratiche sono le seguenti:

1. Esistono differenze nazionali in materia di educazione imprenditoriale, politiche e pratiche e queste differenze hanno un impatto comprovato sui comportamenti e sull'occupabilità degli studenti IFP nei rispettivi Paesi. Molte di queste pratiche incorporano il "doppio modello" dell'apprendimento scolastico e quello basato sul lavoro, e
2. su base trans-europea, vi è un riorientamento della politica e della pratica educativa dall'impartire la conoscenza dell'imprenditorialità (per esempio, come avviare la propria attività) all'abilitare gli studenti allo sviluppo di una mentalità imprenditoriale e di comportamenti che possono essere usati in contesti di business e non. Questo riorientamento è radicato nelle politiche di sviluppo macro e microeconomico in tutta Europa.

Una valutazione nazionale complessiva del livello di educazione imprenditoriale a livello professionale, di formazione, universitario e accademico, contenuta nel monitoraggio globale dell'imprenditorialità 2016 (rapporto GEM) in Irlanda, è la seguente (solo per i Paesi):

Punteggio	Paese
Alto (7.5 to 8.5)	-
Alto (6.5 to 7.5)	-
Alto (5.5 to 6.5)	Estonia, Francia, Paesi Bassi, Svizzera
Medio (4.5 to 5.5)	Austria, Cipro, Finlandia, Italia, Lettonia, Macedonia, Portogallo, Slovacchia
Basso (3.5 to 4.5)	Germania, Irlanda, Grecia, Svezia, Regno Unito, Spagna, Slovenia, Ungheria, Bulgaria, Croazia
Basso (da 2,5 a 3,5)	Polonia
Paesi di confronto	Australia (4), Canada (5), USA (5)

La tabella di cui sopra, e le informazioni ricavate dalle interviste con leader e parti interessate all'istruzione nello spazio della cosiddetta 'istruzione all'imprenditorialità' (vedi nota 1 sotto) suggeriscono che i Paesi nordici Europei (Norvegia, Finlandia e Danimarca) sono considerati i migliori della classe in termini di offerta educativa specifica per argomento con benefici correlati per l'occupabilità degli studenti dell'IFP e la creazione di posti di lavoro.

In questo contesto, una credenza comune è che la ragione principale per le migliori prestazioni di questi Paesi è la creazione e l'attuazione di una strategia di istruzione nazionale interdipartimentale (inclusiva del settore imprenditoriale) tra istruzione primaria, secondaria e di terzo livello. Inoltre, di notevole importanza strategica, è l'esistenza di organizzazioni finanziate dal governo sia in Danimarca che a Londra, che forniscono materiali didattici e formazione per facilitare la strategia di educazione imprenditoriale, ad esempio la Fondazione Danese per l'imprenditorialità.

Altri fattori includono il contesto culturale ed economico per l'istruzione per le imprese e all'imprenditorialità. La ricerca del Knowledge Center in Danimarca, riguardante il valore dell'educazione

all'imprenditorialità, suggerisce che gli studenti IFP hanno più probabilità di frequentare la scuola, interagire con i colleghi e migliorare dopo la scuola se hanno ricevuto l'educazione imprenditoriale durante tutto il loro percorso di istruzione (vedi nota 2 sotto).

Inoltre, una delle principali minacce all'educazione imprenditoriale progressiva nell'IFP è la limitare l'impatto al solo trasferimento di conoscenze da parte di operatori tecnici d'impresa (es. avviare la propria attività) e la "etichettatura" dell'educazione imprenditoriale alla sola attività di creazione di nuove imprese piuttosto che al problem-solving laterale e allo spirito di iniziativa presente in vari dominio o aree tematiche.

NOTA 1:

Gli incontri del 2018 con i maggiori esperti e le principali parti interessate comprendono il professor Tom Cooney dell'Istituto di tecnologia di Dublino, Michael Moriarty e Joan Russell di ETBI Ireland e Paul Fitzsimmons (co-autore del GEM Report Ireland).

NOTA 2:

Impatto dell'educazione all'imprenditorialità in Danimarca - 2014

<http://eng.ffe-ye.dk/media/785760/impact-of-ee-in-denmark-2014.pdf>

Principali risultati della misurazione dell'impatto della Fondazione.

Conclusioni generali relative all'educazione all'imprenditorialità:

- l'impatto a un livello porta l'educazione all'imprenditorialità ai livelli successivi
- aumenta l'aspirazione tra gli alunni e gli studenti a diventare imprenditori
- influenza il comportamento imprenditoriale degli alunni e degli studenti al di fuori della scuola e degli studi
- porta a redditi più alti ma più tardi nella vita – sia per i lavoratori autonomi che per i dipendenti
- accresce la fiducia degli alunni e degli studenti nelle proprie capacità imprenditoriali
- aumenta la probabilità che l'individuo diventi un imprenditore
- aumenta la probabilità che il singolo desideri lavorare con l'innovazione in aziende consolidate
- aumenta la probabilità che l'individuo desideri lavorare come manager in un'azienda privata.

Capitolo 1. **Politica e pratica di
istruzione imprenditoriale su
base europea e nazionale**

1.1 Pan - Europeo

PIANO D'AZIONE IMPRENDITORIALITÀ 2020 della Commissione Europea - mira a portare in classe modelli pratici di apprendimento esperienziale ed esperienze reali.

Il Piano d'azione per l'imprenditorialità 2020 è la risposta della Commissione europea alle sfide poste dalle sfide economiche in tutta Europa nell'ultimo decennio. Ha lo scopo di facilitare la creazione di nuove imprese e di creare un ambiente molto più favorevole per gli imprenditori esistenti per prosperare e crescere.

Il Piano d'azione Imprenditorialità 2020 individua tre aree per l'intervento immediato:

1. educazione imprenditoriale e formazione per sostenere la crescita e la creazione di imprese;
2. rimozione delle esistenti barriere amministrative ed a sostegno agli imprenditori nelle fasi cruciali del ciclo di vita aziendale;
3. riaccensione della cultura dell'imprenditoria in Europa e coltivazione di una nuova generazione di imprenditori.

Il Piano d'azione con le sue azioni chiave saranno seguite dalla Commissione attraverso una politica di competitività ed industriale oltre ai meccanismi di governo per le piccole imprese.

Commissione europea - 'ISTRUZIONE ALL'IMPRENDITORIALITÀ - UNA STRADA PER IL SUCCESSO' (2015) - ampia indagine su pratiche e progetti nazionali

Nel 2013 il Dipartimento Generale (DG) Imprese e Industria ha incaricato ICF International (una società americana) di condurre un esercizio di mappatura degli esempi di ricerca sull'impatto dell'educazione imprenditoriale.

Questo rapporto presenta i risultati dell'esercizio di mappatura: sono stati identificati 91 studi di 23 Paesi. Ottantaquattro studi hanno affrontato le iniziative e le azioni intraprese a livello nazionale e sette esempi hanno analizzato gli effetti dei progetti transnazionali che operano in diversi Paesi.

La conclusione prevalente emersa dalle prove raccolte è che l'educazione all'imprenditorialità ha un impatto significativo sul successivo comportamento degli studenti. Gli studenti che partecipano all'educazione all'imprenditorialità sono più propensi ad iniziare la propria attività e le loro aziende tendono ad essere più innovative e più efficaci di quelli guidati da persone senza esperienza nell'educazione all'imprenditorialità. Gli ex allievi dell'educazione all'imprenditorialità sono a minor rischio di rimanere disoccupati e si trovano più spesso in condizioni di lavoro stabili. Rispetto ai loro coetanei, sono in possesso di un lavoro e un reddito migliore.

In particolare, gli effetti tendono a accumularsi e portare ad un'accelerazione: coloro che hanno partecipato ad un maggior numero di misure di educazione all'imprenditorialità ne hanno beneficiato maggiormente nel tempo. L'impatto positivo non è limitato a studenti e alunni. Oltre all'impatto sull'individuo, le prove degli esempi esaminati per questo studio mostrano anche l'impatto sulle istituzioni educative, sull'economia e sulla società.

EC - “RIPENSARE L’EDUCAZIONE” - La CE ha invitato gli Stati membri a promuovere le capacità imprenditoriali dall’istruzione primaria all’istruzione superiore (2012)

Nel documento della Commissione Europea intitolato “Rethinking Education” (rif. Ripensare l’Istruzione), la CE ha invitato gli Stati membri a promuovere le capacità imprenditoriali attraverso modi nuovi e creativi di insegnamento ed apprendimento dalla scuola primaria all’istruzione superiore, all’istruzione superiore, concentrandosi sulla creazione di imprese come alternativa professionale.

La conclusione chiave di questo rapporto è stata che l’esperienza del mondo reale, attraverso l’apprendimento basato sui problemi ed i collegamenti aziendali, dovrebbe essere integrata in tutte le discipline ed adattata a tutti i livelli di istruzione. In breve, tutti i giovani dovrebbero beneficiare di almeno una esperienza imprenditoriale pratica prima di terminare l’istruzione obbligatoria.

Il cosiddetto “doppio modello” di istruzione e formazione professionale - una combinazione sistematica di apprendimento scolastico e sul posto di lavoro - è diventato una parte importante dello sviluppo dell’istruzione professionale. Coinvolgendo le aziende nella progettazione e fornitura di programmi educativi e l’inclusione dell’esperienza pratica nei corsi può aiutare ad adeguare i curricula alle attuali ed emergenti esigenze del mercato del lavoro oltre a favorire l’occupabilità e l’imprenditorialità.

Ad esempio, in Italia, a seguito della riforma dell’istruzione in corso negli ultimi anni, la partecipazione all’apprendimento basato sul lavoro (Alternanza scuola-lavoro) è obbligatorio negli tre ultimi anni della scuola secondaria superiore.

1.2 Finlandia

Finlandia - “Imprenditorialità per l’educazione” (2017) - Ministero dell’educazione e della cultura, linee guida per l’imprenditorialità

Il Ministero dell’educazione e della cultura della Finlandia ha pubblicato nel 2017 le linee guida per l’imprenditorialità, il documento intitolato Imprenditorialità per l’istruzione: le linee guida in Finlandia coprono tutti i livelli di istruzione a partire dall’educazione della prima infanzia fino all’istruzione superiore. L’applicazione pratica degli orientamenti in materia di IFP è attuata attraverso il processo di riforma dell’istruzione e formazione professionale avviato a gennaio 2018.

L’obiettivo della riforma dell’IFP è di riorientare l’approccio guidato dall’offerta in uno basato sulla domanda, che renda la formazione trainata dalle competenze e orientata al cliente: ogni studente ha il diritto di progettare un percorso individuale appropriato per completare una qualifica completa o un insieme di competenze supplementari. È prevista una collaborazione più stretta e un’interazione attiva con la comunità imprenditoriale allo scopo di assicurare che i fornitori di servizi di istruzione diventino attenti ai cambiamenti in atto nella domanda di forza lavoro. Gli ambienti di apprendimento digitale ed i nuovi approcci alla pedagogia (ad esempio i moderni simulatori) avranno un ruolo più ampio nel futuro dell’apprendimento.

Il Ministero dell’Istruzione e della Cultura della Finlandia ha partecipato a un progetto di ricerca internazionale denominato Innovation Cluster for Entrepreneurship Education (ICEE). Il progetto, condotto tra gennaio 2015 e gennaio 2018, si è focalizzato nel comprendere cosa è necessario per raggiungere l’obiettivo fissato dalla Commissione europea: ogni giovane dovrebbe avere

un'esperienza imprenditoriale pratica prima di terminare l'istruzione obbligatoria. La relazione finale ICEE è stata pubblicata all'inizio del 2018.

<http://minedu.fi/yrittajyyslinjaukset> - in Finnish

<http://minedu.fi/documents/1410845/4363643/Entrepreneurship-for-Education-Guidelines.pdf/ad2a7ecc-ae1b-4460-8fc6-d394e9a0a23a/Entrepreneurship-for-Education-Guidelines.pdf.pdf> - in English

<http://jaeurope.org/education/eu-projects/41-innovation-cluster-for-entrepreneurship-education.html>

<http://icee-eu.eu/component/attachments/?task=download&id=623:ICEE-final-report>

http://minedu.fi/en/policies-and-development_vet

Finlandia, "Imprenditorialità e capacità innovativa nell'istruzione superiore e nell'istruzione e formazione professionale" (valutazione in corso del Centro di valutazione finlandese) - Revisione delle attuali pratiche e esigenze e tendenze di sviluppo

Lo scopo della valutazione è quello di rivelare i fattori che promuovono o ostacolano l'imprenditorialità e l'innovazione a livello di cultura operativa nell'istruzione e formazione professionale e nell'istruzione superiore. Verranno studiate le opinioni di studenti, fornitori di servizi educativi e imprenditori. Verranno create opportunità di dialogo per migliorare la comprensione reciproca e aumentare l'interazione tra vari operatori e livelli di operazioni. I risultati della valutazione in corso saranno pubblicati in tutto il progetto in eventi correlati e in forma di riepiloghi scritti e come feedback per i fornitori di servizi educativi. Il lavoro si svolge in quattro fasi. Le relazioni finali terranno conto delle esigenze specifiche di informazione delle parti interessate con l'obiettivo ultimo di formulare raccomandazioni su come affrontare le sfide e le opportunità emergenti.

<https://karvi.fi/en/event/entrepreneurship-innovative-capacity-higher-education-vocational-education-training/>

<https://karvi.fi/event/yrittajyys-ja-innovaatiotoiminta-amatillisessa-koulutuksessa-ja-korkeakouluissa-yrtti-hanke/>

<https://karvi.fi/app/uploads/2017/09/Hankesuunnitelma-Yrtti-final.pdf>

https://karvi.fi/app/uploads/2017/09/Yrtti_Twopager.pdf

Riforma dell'IFP in Finlandia: l'attenzione sarà focalizzata su approcci basati sulle competenze e orientati al cliente

Nell'ambito della nuova riforma IFP finlandese, il ruolo del WBL è fondamentale. L'obiettivo della riforma dell'istruzione e della formazione professionale è rispondere meglio ai cambiamenti che si verificano nel corso della vita lavorativa e soddisfare i futuri bisogni di competenze. Verranno creati percorsi di studio individuali per giovani e adulti già nella vita lavorativa. Il significato dell'apprendimento che si verifica nei luoghi di lavoro sarà aumentato e verranno applicati nuovi accordi di apprendimento. La guida degli studenti nei luoghi di lavoro sarà migliorata attraverso la collaborazione tra insegnanti e consulenti sul luogo di lavoro. Questo tipo di interazione è previsto per consentire alle parti di

apprendere gli uni dagli altri e creare un ambiente che promuova e supporti l'imprenditorialità e l'apprendimento reciproco. L'approccio imprenditoriale costituisce una componente chiave della riforma dell'IFP.

Una collaborazione più stretta e un'interazione attiva con la comunità imprenditoriale consentono agli istituti di formazione di rendersi conto dei cambiamenti nella domanda di forza lavoro. Le caratteristiche, particolarmente enfatizzate nella vita lavorativa, sono l'indipendenza nel modo di lavorare orientato allo sviluppo e la prontezza di iniziativa. Per navigare nella vita lavorativa mutevole e multidimensionale, è necessario un atteggiamento imprenditoriale. Deve esserci una possibilità per il pensiero creativo senza paura di sbagliare, questo permette agli studenti di adattarsi alla vita lavorativa reale. A tal fine, l'apprendimento funzionale è uno dei metodi pedagogici centrali.

http://minedu.fi/en/article/-/asset_publisher/ammattillisen-koulutuksen-reformi-uudistaa-koulutuksen-vastaamaan-opiskelijoiden-ja-tyoelaman-tarpeita

<https://www.omnia.fi/uutiset/veli-matti-lamppu-uutta-osaamista-tuettava-jatkuvasti>

Versioni inglesi dei contratti:

<http://minedu.fi/documents/1410845/5970275/Koulutussopimusmalli+EN/d0d124cf-c0e7-4e38-b626-013d7c7931d4/Koulutussopimusmalli+EN.pdf>

<http://minedu.fi/documents/1410845/5970275/Oppisopimusmalli+EN/cd041c8c-5a71-4904-9d53-eb57cc462221/Oppisopimusmalli+EN.pdf>

Finlandia - Nomina del primo professore di gamification

Dr. Juho Hamari (DSc, Econ) è stato nominato Professore di Gamification presso il Consorzio Universitario di Pori a gennaio 2017. Questa nuova cattedra universitaria dell'Università di Tecnologia di Tampere e dell'Università di Turku è la prima del suo genere in Finlandia. La 'gamification' riguarda l'inserimento di elementi e dinamiche tipiche del gioco, ad esempio, nei servizi online, nell'istruzione e nella vita lavorativa.

Secondo il professor Hamari, studiare la gamification è molto importante in quanto i giochi e le attività di gioco hanno assunto un ruolo centrale in diversi settori della vita e, ancora più ampiamente, nell'intera società. La gamification non è solo l'applicazione della meccanica di gioco nei servizi online, ma anche un fenomeno più ampio che permea la società e la cultura. Giocare crea nuovi modelli di pensiero in altre aree della vita e la gamification mira a influenzare le esperienze, le motivazioni e il comportamento delle persone in molte diverse ambiti di applicazione.

<https://www.utu.fi/en/news/news/Pages/First-Professorship-for-Gamification-in-Finland-to-University-Consortium-of-Pori.aspx>

<http://juhohamari.com/>

Articoli di ricerca: <https://scholar.google.com/citations?user=tKMIaegAAAAJ>

1.3 Italia

La riforma scolastica è stata implementata in Italia nel 2015 per migliorare i risultati dell'apprendimento ed aumentare l'equità. Ad esempio, gli aiuti agli studenti sono stati rafforzati con deroghe e riduzioni per più di 650.000 studenti.

Tuttavia, è stato osservato che i diplomati italiani impiegano più tempo a entrare nel mondo del lavoro (OCSE 2016) rispetto ai loro omologhi europei. Ciò riduce gli incentivi per i diplomati delle scuole secondarie per accedere all'istruzione superiore e incoraggia i laureati a lavorare all'estero. Il passaggio dall'istruzione al lavoro è difficile, anche per le persone altamente qualificate, causando un deflusso di disoccupati altamente qualificati. Il sistema di istruzione superiore deve affrontare anche la sfida dell'invecchiamento e del declino del personale docente.

Nell'ambito della riforma scolastica 2015, i tirocini sono diventati obbligatori per gli studenti negli ultimi tre anni dell'istruzione secondaria superiore (alternanza scuola-lavoro). Ci sono tuttavia delle sfide nel quadro strutturale come il sistema dei contratti, - mancanza di comprensione dell'interrelazione tra l'apprendimento all'interno e all'esterno dell'istituzione formativa.

L'FSE è il principale strumento europeo per sostenere l'occupazione, aiutare le persone a ottenere posti di lavoro migliori e garantire opportunità di lavoro più eque a tutti i cittadini dell'UE. Nell'ambito del FSE, la Regione Basilicata finanzia e ha avviato alcuni corsi post-laurea come i master. La regione della Basilicata intende dare una possibilità agli studenti, facilitando la partecipazione a corsi post-laurea di alto livello anche per coloro che vivono in condizioni economiche difficili attraverso la concessione di borse che coprono totalmente o parzialmente tasse scolastiche e costi di partecipazione.

Tutti i master sono finanziati in relazione alla capacità di trasferire conoscenze su modi efficaci per promuovere lo sviluppo locale fornendo educazione imprenditoriale, ad esempio Master in gestione turistica e marketing o promozione della produzione locale.

1.4 Paesi Bassi

Durante la prossima conferenza 3E - Conferenza sull'educazione all'imprenditorialità dell'ECSE a Enschede, 16-18 maggio 2018 - verrà lanciata un'agenda politica esplicita per promuovere l'educazione all'imprenditorialità a tutti i livelli. Per raggiungere questi obiettivi, si propone che i sistemi e i metodi educativi passino dai modelli educativi tradizionali a quelli creativi, interattivi e centrati sullo studente; in questo modo è possibile orientare le menti degli studenti verso l'identificazione e la creazione di opportunità lavorative.

In Olanda si è compreso che l'IFP innovativa ha la sua più grande minaccia nella mentalità aziendale dell'industria e dell'economia tradizionale di successo; se le imprese esistenti vanno bene, gli stakeholder educativi tengono fede al motto "non cambiare mai una squadra vincente". Dato il lasso di tempo che intercorre nel cambiamento derivante dal successo aziendale, i partner olandesi del progetto IV4J credono che i portatori di interesse dell'IFP dovrebbero assumere un ruolo più attivo nell'anticipare le tendenze di business / occupazione e proporre soluzioni educative pertinenti ed alternative.

Ad esempio, attualmente, grandi organizzazioni high-tech di successo predominano nella regione di Brainport (Eindhoven e dintorni), e il più grande bisogno di istruzione percepito è la fornitura di formazione professionale (non imprenditorialità). In alternativa, nell'area meno sviluppata di MRA (Amsterdam), nonostante i ritardi nelle infrastrutture e una risposta allo sviluppo di competenze educative, l'area è diventata nota per l'auto-organizzazione dal basso, abilitata dal flusso di persone e dalla densità di individui imprenditoriali.

1.5 Germania

Germania, RAPPORTO GEM 2016 ed Educazione all'imprenditorialità

L'Europa detiene i peggiori tassi di attività imprenditoriale. Secondo il Global Entrepreneurship Monitor (GEM) del 2014, solo il 6,9% degli europei era in procinto di iniziare un'attività.

A partire dal 2014, solo il 5,9% dei tedeschi ha dichiarato di avere in programma di avviare una nuova attività nel prossimo futuro. Degli 868.000 imprenditori nel 2013, il 53% ha iniziato le attività perché ha intravisto un'opportunità più che per necessità. Non solo le opportunità sono state colte, ma un numero record di nuove innovazioni sono state introdotte sul mercato nel 2013.

Mentre l'imprenditorialità totale in Germania potrebbe essere in aumento, l'imprenditoria a tempo pieno è ai minimi storici. I recenti guadagni in termini generali sono dovuti esclusivamente ai forti aumenti degli imprenditori part-time. La figura 4 mostra la ripartizione negli ultimi 5 anni. La quota di imprenditori a tempo pieno con dipendenti, tuttavia, è in aumento; comincia a migliorare l'importanza economica di questi nuovi settori.

La situazione tedesca dell'educazione all'imprenditorialità può essere descritta come un tema molto poco istituzionalizzato, ma in corso di discussione per quanto riguarda la formazione generale e professionale.

Gli obiettivi in Germania per l'educazione all'imprenditorialità sono "pensiero imprenditoriale e azione", come definito nell'idea tedesca di "unternehmerischer Kompetenz" (competenza imprenditoriale).

La combinazione a tre vie dell'educazione strutturata all'imprenditorialità nelle scuole di istruzione generale e di formazione professionale, il reclutamento più efficace da parte degli imprenditori per attirare la prossima generazione e una copertura mediatica più equilibrata e più sofisticata delle questioni relative al lavoro autonomo potrebbero certamente contribuire a creare una cultura imprenditoriale più forte in Germania.

[https://www.kfw.de/KfW-Group/Service/Download-Center/Research-\(EN\)/Focus-on-Economics-\(EN\)/](https://www.kfw.de/KfW-Group/Service/Download-Center/Research-(EN)/Focus-on-Economics-(EN)/).

Germania, doppio sistema di educazione all'imprenditorialità

In Germania, l'educazione all'imprenditorialità nella formazione professionale iniziale si colloca all'interno di un sistema duale.

All'interno del doppio sistema, gli aspetti dell'educazione all'imprenditorialità possono essere trovati nei diversi curricula per la formazione basata sulla scuola e sull'azienda. L'intenzione generale

per la parte della scuola professionale è quella di promuovere una competenza d'azione globale all'interno della professione. L'enfasi principale è sulla pianificazione, sulla azione e sulla riflessione indipendente e responsabile. Gli obiettivi sono descritti principalmente in termini di risultato per un dipendente.

In specifici programmi di formazione (ad es. vendita al dettaglio) le competenze per fondare un'impresa o il lavoro autonomo sono integrate come moduli opzionali. Per i curricula delle aziende l'intenzione generale è quella di promuovere abilità ed esperienze professionali qualificate. Non esiste una definizione esplicita dell'avviare un'attività in proprio, ma sono definiti i processi di gestione legati alle imprese e le competenze necessarie per tali processi.

1.6 Irlanda

Irlanda, RAPPORTO GEM 2016, Classifica dei Paesi dell'UE in termini di educazione all'imprenditorialità

Il rapporto Global Economic Monitor (GEM) è diffusamente considerato come la più importante indagine sul comportamento e le attitudini imprenditoriali in Irlanda, pubblicata ogni anno. Nel contesto di questa recensione, Paula Fitzsimmons, uno degli autori del rapporto, ha confermato quanto segue dal Rapporto GEM 2016:

- L'Irlanda si classifica al 5° posto in Europa per il tasso di imprenditorialità tra i soggetti con un'istruzione universitaria - molto alto
- I tassi di imprenditorialità in Irlanda sono generalmente più alti tra coloro che possiedono livelli più alti di istruzione
- 7 su 10 imprenditori nascenti e nuovi in Irlanda hanno una qualche forma di istruzione post-secondaria
- La stima di avere successo come imprenditore è più alta in Irlanda che negli Stati Uniti (83% vs 72%)
- In linea con i risultati della ricerca accademica (vedi nota 1 di seguito), il numero di imprenditori "di necessità" meno qualificati (a causa della disoccupazione e della mancanza di opportunità di lavoro) è aumentato in Irlanda durante la crisi economica, in genere come frutto della ricerca di opzioni di lavoro autonomo.
- La ricerca accademica suggerisce inoltre che gli imprenditori con maggiore competenze non sono influenzati da fattori esterni di recessione e sono tipicamente focalizzati sulle "opportunità" all'avvio di un'impresa. Nel rapporto GEM Irlanda 2016, utilizzando la categorizzazione binaria di "opportunità" rispetto a quella di "necessità", l'83% degli imprenditori irlandesi ha scelto la prima come orientamento iniziale.
- 1 su 13 dipendenti in Irlanda sono attivi nello sviluppo di nuove attività per il loro datore di lavoro (in Germania, Svezia, Regno Unito è anche superiore)

- Meno del 50% delle persone in Irlanda crede di avere le conoscenze e le capacità per gestire un'impresa (questa sono valori normali in Europa).
- Il 19% degli imprenditori in Irlanda ritiene di non avere attività in concorrenza (molto alta).

In sintesi, il Rapporto propone che i livelli di imprenditorialità in Irlanda siano positivamente supportati e migliorati dall'istruzione nei livelli secondario ed in quello dell'istruzione e formazione professionale. Questa affermazione contrasta in modo significativo con le convinzioni precedenti, secondo cui gli imprenditori vanno meglio se lasciano presto l'università e aggirano i percorsi tradizionali di istruzione / carriera.

Paula Fitzsimons (co-autrice del Rapporto GEM irlandese) ha anche affermato, durante un'intervista, che l'educazione post-laurea combinata con un intenso supporto ed educazione da parte della High Impact Unit of Enterprise Ireland (agenzia governativa per il supporto alle esportazioni) ha avuto un grande successo nello sviluppo di imprenditori ad alto potenziale negli ultimi 5-10 anni.

In terzo luogo, la maggior parte degli intervistati irlandesi è "orientata alle opportunità" e non è influenzata dalle condizioni economiche esterne. Ciò è in linea con gli alti livelli di istruzione universitaria irlandese e la percezione pubblica positiva dell'imprenditoria in Irlanda.

NOTA 1:

Ricerca sulla correlazione tra condizioni economiche e imprenditori "opportunità" e "necessità", di Fatma Deli, Florida International University (2011).

Strategia nazionale sulle competenze irlandesi 2025

La Strategia per l'Irlanda delle competenze nazionali fino al 2025 stabilisce finalità e obiettivi di governo nello sviluppare una forza lavoro in grado di soddisfare la domanda di lavoratori adeguatamente qualificati in una delle economie in più rapida crescita in Europa. Incluso in questo rapporto, è un calendario per lo sviluppo di una politica irlandese di educazione imprenditoriale che può essere attuata attraverso i livelli di istruzione primaria, secondaria e terziaria.

Il Dipartimento dell'Istruzione sta attualmente avviando questo lavoro e sta lavorando in collaborazione con le principali parti interessate nel settore dell'istruzione e delle imprese commerciali. Il Dipartimento ha anche espresso interesse per i risultati, le risultanze e le proposte di questo rapporto.

Irlanda - Anno della transizione (quarto anno della scuola secondaria), possibilità di sperimentare l'apprendimento basato sul lavoro.

L'attuale curriculum scolastico secondario in Irlanda offre agli studenti la possibilità di prendere un anno di "gap", in cui poter intraprendere uno stage di lavoro, inclusa l'opportunità di lavorare in piccole imprese o in un ambiente imprenditoriale. Questo sviluppo è stato generalmente accolto positivamente; tuttavia, gli stage legati all'imprenditorialità sono rari, improbabili anche se forniscono allo studente una significativa esposizione al mondo imprenditoriale.

Irlanda: tutte le principali università hanno docenti di imprenditorialità.

In Irlanda, tutti i principali college di terzo livello ora hanno professori di imprenditorialità (ad es. Trinity College, University College Dublin, Dublin Institute of Technology). Inoltre, nella Queens University di Belfast, c'è un professore a tempo pieno dedicato all'imprenditoria, e tutti i corsi (compresi quelli non professionali, infermieristici, sportivi ecc.) hanno un modulo di imprenditorialità integrato nel loro curriculum.

1.7 Danimarca

La politica di educazione all'imprenditorialità e le pratiche di insegnamento della Danimarca sono diffusamente considerate come una delle infrastrutture educative più avanzate per lo sviluppo delle capacità imprenditoriali in tutta Europa.

Al centro della loro reputazione e successo vi è una politica intersettoriale di istruzione interdipartimentale e una rete di supporto educativo.

L'educazione imprenditoriale è stata una caratteristica della politica e della pratica dell'istruzione in Danimarca da oltre vent'anni, con l'istituzione anticipata di una partnership di quattro ministri intitolata "Partnership per l'istruzione all'imprenditorialità" tra il Ministero della scienza, l'innovazione e l'istruzione superiore, il Ministero della cultura, il Ministero dell'infanzia dell'istruzione e il Ministero delle imprese e della crescita.

Ciò è stato consolidato dall'introduzione della "Strategia per l'istruzione e la formazione all'imprenditorialità" e la creazione della Fondazione danese per l'imprenditorialità - istituita nel 2010 - è un altro sforzo congiunto dei quattro ministeri danesi. La Fondazione sostiene lo sviluppo dell'educazione all'imprenditorialità a tutti i livelli, finanzia progetti imprenditoriali e intraprende attività di ricerca e analisi sul campo. Scuole, insegnanti e alunni hanno l'opportunità di impegnarsi con un gran numero di diverse iniziative, programmi e progetti, a causa dell'importante enfasi posta sull'educazione all'imprenditorialità e sull'atteggiamento e le capacità imprenditoriali a livello politico in Danimarca.

In particolare, la Fondazione Danese per l'imprenditorialità e l'impresa giovanile è il centro educativo di nazionale per lo sviluppo dell'insegnamento dell'imprenditoria. Istituito dal governo danese, la Fondazione ha il motto "dall'alfabeto al dottorato" per facilitare l'accesso degli studenti all'educazione all'imprenditorialità, dall'istruzione primaria al livello terziario.

I suoi tre obiettivi generali sono:

- Diffondere l'educazione all'imprenditorialità - gli alunni e studenti affrontano l'imprenditorialità almeno una volta in ogni ciclo di istruzione
- Migliorare la qualità dell'educazione all'imprenditorialità
- Facilitare le iniziative che si traducono in un numero maggiore di imprenditori ed impiegati innovativi.

La Fondazione pone l'accento sullo sviluppo di materiali e fornisce consigli sull'implementazione dell'imprenditorialità nell'insegnamento. Nuove conoscenze sono generate dalla Fondazione attraverso ricerche e studi sull'impatto dell'educazione all'imprenditorialità in Danimarca. La Fondazione utilizza un'ampia gamma di strumenti di attuazione, compresi fondi per progetti di sviluppo nell'educazione all'imprenditorialità, borse di studio per studenti, ecc..

Inoltre, fornisce modelli per l'educazione all'imprenditorialità, strumenti educativi e consente il collegamento in rete per insegnanti, formazione per i docenti e realizza misurazioni dell'impatto, dei progetti di sviluppo e degli studi oltre a promuovere vari programmi.

Da quando è stato lanciato, la Fondazione ha sviluppato quattro programmi, tra cui il programma Start-up, il programma aziendale, il livello successivo ed il Progetto Edison. Accanto a questi programmi, ci sono anche iniziative di supporto specializzate per il livello di formazione elementare, secondario e IFP, universitario e degli insegnanti.

Capitolo 2. **Caratteristiche
personali e
competenze
dell'imprenditore**

Panoramica

- UE - ENTRECOMP FRAMEWORK, definizione condivisa di imprenditorialità
- Harvard 2016 Studio di ricerca delle abilità / competenze - 1300 studenti - fondatori / non fondatori, maschio / femmina, seriale / non seriale
- Risultati WEBNET
- Proposte IV4J

Le caratteristiche e le abilità personali dell'imprenditore sono state oggetto di estese ricerche e di indagini esplorative educative per molti anni. Prevalentemente, la definizione di Entità imprenditoriale di Entrecomp Framework preparata dalla Commissione Europea e lo studio di ricerca Harvard 2016 su 1300 studenti ha influenzato il nostro modo di pensare e sono delineati in questo capitolo. Utilizzando i risultati di queste relazioni e altre ricerche accademiche, questo articolo propone un profilo imprenditoriale semplificato di 3 competenze chiave e 5 competenze auspicabili, oltre ad una scala di competenze a 5 livelli per gli studenti e i tutor dell'IFP.

I concetti sviluppati e proposti attraverso questo capitolo, sono stati successivamente utilizzati come risultati del kit di sopravvivenza proposto nel Capitolo 4 di questa realizzazione intellettuale.

2.1 EntreComp , il quadro delle competenze imprenditoriali

EntreComp, l'Entrepreneurship Competence Framework (Quadro delle competenze per l'imprenditoria), è un modello concettuale comune, volto a sostenere lo sviluppo delle competenze imprenditoriali a livello europeo.

L'imprenditorialità è descritta come una competenza trasversale applicabile da individui e gruppi a tutte le sfere della vita. La competenza implica lo sviluppo personale, la partecipazione attiva alla società, (ri) entrare nel mercato del lavoro come datore di lavoro o come lavoratore autonomo, avviando un'impresa culturale, sociale o commerciale.

Il quadro si compone di 3 aree di competenza (idee e opportunità, risorse, azione), 15 competenze, un modello di progressione a 8 livelli e un elenco completo di 442 risultati di apprendimento. EntreComp serve come riferimento nello sviluppo del curriculum sia per l'istruzione formale e la formazione, sia all'interno di contesti di apprendimento non formale. Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità, definiti in senso lato, possono essere rappresentati come la capacità di trasformare idee e opportunità in azioni che generano valore per gli altri.

Ci sono tre livelli di competenza che si applicano a tutti i cittadini: base, intermedio e avanzato. Il livello esperto dipende dal contesto e non è dettagliato nel quadro. Benché largamente condivisa, la struttura non è stata ancora adattata o testata in ambienti reali.



Fonte - <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp> 13 dicembre 2018.

2.2 Studio di ricerca Harvard 2016 su abilità / competenze

Ricerca 2016 presso la Harvard Business School (HBS) - Lynda Applegate, Janet Kraus e Timothy Butler si propongono di comprendere i comportamenti e le abilità associate a dei leader imprenditoriali.

Somministrato a 1300 laureati in HBS (ambiti imprenditoriali e non imprenditoriali) per distinguere i differenziali nella leadership imprenditoriale tra soggetti fondatori e non fondatori, fondatori seriali o non seriali, fondatori maschi e femmine.

Differenza tra leader fondatori e non fondatori dell'impresa

	Fondatore	Non fondatore
Identificazione delle opportunità	Significativamente più alto	
Visione e influenza	Significativamente più alto	
Comfort e incertezza	Significativamente più alto	
Assemblaggio e motivazione della squadra	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Processo decisionale efficiente	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Costruzione di reti	Significativamente più alto	
Collaborazione e orientamento al team	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Gestione delle operazioni	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Finanza e gestione finanziaria	Significativamente più alto	
Vendite	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Preferenza per la struttura stabilita	Significativamente inferiore	

Il rapporto mostra che le capacità di identificare le opportunità, creare una visione e influenzare gli altri, l'abilità nel lavorare in contesti di incertezza, il networking e le abilità finanziarie erano significativamente più alti nei fondatori di nuove imprese. L'unica categoria di abilità significativamente più bassa tra i fondatori era la preferenza per una struttura stabilita.

Differenza di genere dei fondatori

	Fondatore	Non fondatore
Identificazione delle opportunità	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Visione e influenza	Significativamente più alto	
Comfort e incertezza		Significativamente più alto
Assemblaggio e motivazione della squadra	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Processo decisionale efficiente	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Costruzione di reti	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Collaborazione e orientamento al team	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Gestione delle operazioni	Significativamente più alto	
Finanza e gestione finanziaria		Significativamente più alto
Vendite	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa
Preferenza per la struttura stabilita	Nessuna differenza significativa	Nessuna differenza significativa

I risultati di questa sezione della ricerca hanno suggerito che i fondatori donna mostrano abilità significativamente più elevate nel creare una visione, influenzare gli altri e la gestione operativa, mentre i loro equivalenti maschi avevano una predominanza di abilità con il comfort nel lavorare nell'incertezza e con le questioni finanziarie.

Differenza tra leader fondatori di aziende seriali o non seriali

	Fondatore	Non fondatore
Identificazione delle opportunità	Significativamente più alto su tutti gli articoli	
Visione e influenza	Significativamente più alto	Significativamente più alto
Comfort e incertezza	Significativamente più alto su tutti gli articoli	
Assemblaggio e motivazione della squadra	Significativamente superiore su alcuni articoli	
Processo decisionale efficiente	Significativamente più alto	Significativamente più alto
Costruzione di reti	Significativamente maggiore su alcuni articoli	
Collaborazione e orientamento al team	Significativamente più alto	Significativamente più alto
Gestione delle operazioni	Significativamente più alto	Significativamente più alto

Finanza e gestione finanziaria	Significativamente più alto su tutti gli articoli	
Vendite	Significativamente maggiore su alcuni articoli	
Preferenza per la struttura stabilita	Nessuna differenza	Nessuna differenza

Nell'ultima categoria di differenziazione tra fondatori seriali e fondatori non seriali, le tre principali aree di differenza erano le opportunità di identificazione, il comfort con l'incertezza e le questioni finanziarie e la gestione economica. Alcune aree di differenza significative sono state riscontrate nella creazione e motivazione di un team, nella costruzione di reti e vendite.

Fonte:

<https://hbswk.hbs.edu/item/skills-and-behaviors-that-make-entrepreneurs-successful>

13 dicembre 2018

2.3 Proposte IV4J

Sulla base di:

- le tre aree di competenza del Framework Entrecomp (idee e opportunità, risorse, in azione), e
- le conclusioni dello studio Harvard Research (identificazione delle opportunità, networking e collaborazione, vendite e marketing, pianificazione).

Si propone la seguente sinossi semplificata delle competenze e degli abilità imprenditoriali fondamentali e desiderabili, volte a facilitare la progettazione della successiva formazione imprenditoriale aziendale e della formazione imprenditoriale/non imprenditoriale.

Le principali capacità imprenditoriali proposte sono:

1. Percezione imprenditoriale
2. Autonomia potenziata
3. Acume finanziario.

Le capacità imprenditoriali desiderabili proposte sono:

1. Spiccata volontà di seguire una visione
2. Vendite e marketing
3. Capacità di ottenere finanziamenti
4. Gestione finanziaria
5. Negoziazione

6. Networking ed intelligenza emotiva

7. Abilità manageriali.

La scala delle competenze per gli studenti e gli insegnanti dell'IFP, proposti per il conseguimento del diploma delle abilità e degli attributi sopra delineati sono:

1. Capacità di visione
2. Capacità potenziata di agire
3. Capacità di definire e attrarre risorse adeguate
4. Capacità di sviluppare e perfezionare un modello di pratica commerciale / contestuale
5. Capacità di persistere e far crescere in modo sostenibile business / concetti.

Il punto di partenza da questo quadro è l'identificazione e la valutazione delle opportunità. Tutti gli studi selezionati distinguono chiaramente il requisito imprenditoriale di vedere opportunità imprenditoriali indipendentemente dai sottostanti ostacoli economici o culturali. In Irlanda, ad esempio, nel bel mezzo della recente crisi economica, l'industria dei birrifici artigianali ha registrato un'enorme crescita delle loro entrate percentuali e del numero di fornitori che sono entrati nel mercato. Analogamente, in tutta Europa, la crescita degli acquisti online nella maggior parte dei segmenti di vendita al dettaglio è aumentata enormemente (circa il 40% delle vendite di abbigliamento al dettaglio in tutta Europa).

La capacità potenziata di agire, mette in evidenza le capacità imprenditoriali nel progettare, creare, pilotare e lanciare nuovi servizi e prodotti. Questo può essere difficile per chi non ha una cultura imprenditoriale autonoma o imprenditoriale nelle proprie comunità familiari o di riferimento. L'approccio di start-up contemporaneo di un'azienda "boot-strapping" (ovvero l'avvio di un'attività senza capitale o assistenza esterna) offre un'opzione a basso rischio per gli imprenditori principianti / poco esperti / studenti, che sono motivati a sperimentare idee di business, prima definendo il processo ed assicurandosi le risorse necessarie e poi espandendo successivamente l'attività.

Nella sezione del Kit di sopravvivenza di questo documento (capitolo 4), vengono delineate alcune piattaforme ed opzioni volte alla promozione dell'acquisizione graduale da parte degli studenti di visione, di comportamenti auto-potenziati ed orientati all'azione.

Le tre fasi finali della scala delle competenze imprenditoriali proposte consistevano nel prendere il prodotto o il servizio aziendale embrionale e svilupparlo in un'entità economica sostenibile.

La capacità di definire e attrarre risorse è una pietra miliare di tutte le forme di gestione efficace del progetto. In un contesto imprenditoriale, gli studenti dovranno attingere all'acume finanziario, alla capacità di preparare budget e preventivi, attingere alle vendite e alle capacità negoziali per fornire una visione aziendale. Come è stato articolato, questa è un'abilità radicata che molte donne imprenditrici possono usare a loro vantaggio.

La capacità di definire e perfezionare un modello di business sostenibile oltre ai mezzi di realizzazione costituiscono il livello successivo per lo sviluppo dell'acume finanziario definito nel profilo del kit di sopravvivenza (capitolo 4).

Infine, la capacità di perseverare e far crescere l'organizzazione richiede alcuni valori, abilità e capacità diverse, come la capacità di definire strategie, pianificare e valutare, negoziare efficacemente con i fornitori, i dipendenti ed i clienti oltre alle capacità di risoluzione dei problemi e dei processi decisionali volti a garantire che l'azienda raggiunga i suoi obiettivi e le sue mete iniziali o cambi rotta o approccio per raggiungere degli obiettivi più realistici.

Capitolo 3.

Consapevolezza dell'imprenditorialità come possibile opzione di lavoro / carriera

Panoramica

In tutta Europa, i governi, i soggetti interessati all'istruzione e i professionisti sono pronti a sposare la questione dell'imprenditorialità come possibile opzione di lavoro / carriera. A livello nazionale, la creazione di nuovi posti di lavoro alla base della crescita economica sono incentrati sullo sviluppo dei talenti imprenditoriali. Gli educatori, d'altra parte, si trovano di fronte a un numero crescente di laureati incerti sulle prospettive di lavoro al termine del loro percorso di formazione. La giustificazione economica per investire a livello nazionale nell'istruzione dipende quindi dall'imprenditorialità e dall'impresa.

I dati di ricerca per sostenere una tendenza nell'aumento di consapevolezza dell'imprenditorialità come possibile opzione di lavoro / carriera sono stati difficili da identificare. In Irlanda, il più recente rapporto del Global Economic Monitor (2016) suggerisce che la percezione pubblica dell'imprenditorialità come opzione di carriera risulta elevata. Analogamente, un rapporto sull'istruzione superiore del 2009 su "Educazione all'imprenditorialità in Irlanda" ha suggerito che il 78% degli studenti universitari hanno espresso interesse ad avviare una propria attività in futuro. Questi studenti riferiscono che la loro percezione è stata per lo più influenzata da membri della famiglia che hanno iniziato un'attività (33%) e da imprenditori di alto profilo (22%).

Dal punto di vista dell'offerta formativa, il 42% dei rettori dei college ha dichiarato che l'imprenditorialità si rifletteva nella loro mission; tuttavia, erano anche pronti a sottolineare le barriere strutturali all'attuazione pratica delle loro intenzioni, nominando specificatamente la rigidità nelle strutture organizzative; la mancanza di risorse per lo sviluppo ed il lavoro multidisciplinare limitato; la limitazione in termini di orario e modalità formative; e purtroppo, ancora, una mancanza di consapevolezza dei benefici che derivano dalla formazione inclusiva di curricula differenziati.

Tuttavia, vi sono forti prove riscontrate nei singoli Paesi / progetti che suggeriscono che è in atto un cambiamento e che sebbene non vi sia una unilaterale consapevolezza, vi è una chiara tendenza verso una crescente comprensione dell'importanza dell'educazione all'imprenditorialità.

In particolare, alcuni dei principali progetti di sensibilizzazione identificati nel corso di questo studio hanno incluso:

- Progetto EDISON (Irlanda) - Programma di formazione attuato dagli ETB irlandesi, a seguito di un progetto Europeo
- EntrepreneurialSprint (Finlandia) - programma di coaching sviluppato da Omnia, valutazione delle competenze, reti, fattibilità dell'idea
- Motiivi (Finlandia) - nuovi metodi di lavoro per supportare i giovani - digitalizzazione e gamification
- I migliori servizi (Parasta Palvelua), Finlandia, Omnia fa parte di un consorzio che crea pratiche relative ai contratti di apprendimento e all'apprendimento basato sul lavoro
- Scuole di produzione tedesche per giovani disoccupati
- Programma Enterprise per studenti (Irlanda) - Programma di premialità gestito da uffici aziendali locali in Irlanda per studenti della scuola secondaria.

Dettagli di questi programmi innovativi e del loro potenziale di sensibilizzazione sono i presentati di seguito.

Progetto EDISON (Irlanda)

- Programma di formazione attuato dagli ETB irlandesi, a seguito di un Progetto Europeo

Il corso EDISON è un programma di sviluppo professionale gestito dall'ETBI (ente di formazione degli insegnanti dell'IFP in Irlanda) per addestrare gli insegnanti dell'IFP a sviluppare l'insegnamento ed a re-immaginare le loro scuole e università da una prospettiva imprenditoriale. Il corso è stato sviluppato da un progetto dell'UE per riflettere le migliori pratiche di IFP in tutta Europa nel campo dell'educazione all'imprenditorialità.

Il modello di formazione utilizzato è / era un processo di formazione per formatori in cui 38 docenti provenienti da diversi college ETB hanno frequentato un corso di formazione pilota basato su 3 moduli durante dei fine settimana. Il rilancio del programma EDISON è previsto per l'anno di insegnamento 2018/19.

I tre moduli principali dei programmi sono:

- I. Comprendere l'imprenditorialità e l'educazione all'imprenditorialità
- II. Sviluppare una classe imprenditoriale
- III. Strumenti e risorse per le scuole.

L'esercizio finale per i partecipanti-insegnanti era presentare - in stile competizione tra pari - a un gruppo di esperti come la loro scuola possa diventare una scuola imprenditoriale.

EntrepreneurialSprint (Finlandia)

- programma di coaching sviluppato da Omnia, valutazione delle competenze, reti, fattibilità dell'idea

EntrepreneurialSprint è un programma di coaching che mira a generare e migliorare la competenza imprenditoriale nello sviluppo del business. Fornisce allo studente una migliore comprensione dell'imprenditorialità e delle possibilità connesse ad essa.

Questo servizio di coaching migliora le capacità di lavoro in team degli studenti e la capacità di elaborare idee di business per offerte di servizi e prodotti. Anche se uno studente non si concentra sulla creazione di un'impresa, questa formazione prepara gli studenti a lavorare in una squadra, identificare e riconoscere i propri punti di forza e mettere in pratica le idee.

Le idee di business degli studenti sono discusse e testate in team durante lo Sprint con il supporto di un coach per migliorare le capacità di sviluppo del business degli studenti. Il risultato del lavoro di squadra è presentato ai coach ed agli altri team al termine dell'iniziativa.

Le competenze chiave acquisite dagli studenti durante lo Sprint implicano la capacità di valutare e riconoscere le proprie competenze ed i punti di forza, la capacità di valutare le idee di business e gli obiettivi di sviluppo conseguenti, la capacità di stimare le proprie possibilità di diventare imprenditori e rivedere le reti professionali. Lo studente sarà inoltre in grado di riconoscere i principi delle imprese redditizie e stimare l'importanza dell'imprenditorialità per il proprio benessere e per l'economia finlandese in generale. Ai partecipanti vengono offerti diversi percorsi e opzioni per continuare i loro studi imprenditoriali nell'ambiente di apprendimento imprenditoriale di Omnia.

In questo contesto, gli studenti avanzati possono, ad esempio, condurre i loro studi seguendo il tutoraggio del Progetto Me&MyCity o partecipare al Concorso Nazionale delle Competenze.

<https://www.omnia.fi/opiskelijansivut/avoinomnie-omnialaisille/ytot/ytot-1-jakso>

<https://www.omnia.fi/opiskelijansivut/avoinomnie-omnialaisille/ytot/ytot-3-jakso>

<https://www.omnia.fi/hae-oppimaan/ammattilliset-koulutukset/teemapolut/yrittajyyden-oppimaisema> (Ambiente di apprendimento imprenditoriale)

Motiivi (Finlandia)

- nuovi metodi di lavoro per supportare i giovani: digitalizzazione e gamification

Motiivi - nuovi metodi per i giovani per affrontare il futuro - è un programma che introduce nuovi metodi di lavoro per supportare i giovani che si trovano in una posizione vulnerabile. Il supporto è dato ai gruppi target con l'obiettivo di trovare un posto nella società attraverso studi e lavoro. Gli strumenti applicati comprendono, ad esempio, la digitalizzazione e la gamification.

I giovani al di fuori della vita lavorativa o dell'istruzione non possono riconoscere gli ostacoli e gli elementi promotori del loro sviluppo professionale e, di conseguenza, non possono dirigere attivamente le loro azioni verso obiettivi professionali realistici. Il progetto, realizzato da un consorzio guidato dalla Università di scienze applicate Metropolia, sviluppa modelli operativi di workshop per giovani, associazioni per l'immigrazione e centri di assistenza Navigator (Ohjaamo), i cui clienti e partecipanti costituiscono il principale gruppo target. I modelli, da mettere a disposizione in forma digitale, rafforzano le opportunità professionali di questi giovani per migliorare la partecipazione attiva alla comunità, l'integrazione, la salute, l'accesso ed il coinvolgimento nel mercato del lavoro.

Il gruppo target, composto da giovani di età compresa tra 16 e 29 anni, a rischio di essere esclusi dal sistema educativo o dal mercato del lavoro a causa della vulnerabilità della posizione svantaggiata, viene sostenuto, congiuntamente ai giovani affetti da disoccupazione di lunga durata.

Uno dei messaggi chiave del progetto è che, quando si ponderano tra le diverse opzioni di carriera, i fattori decisivi dovrebbero essere le caratteristiche individuali e non delle assunzioni basate sul genere o su altri stereotipi. Vengono utilizzati strumenti digitali progettati per i giovani, come lo strumento individuale NäytönPaikka che consente agli utenti di visualizzare la loro vita e gestire i propri dati e la documentazione online.

<http://www.metropolia.fi/tutkimus-kehittaminen-ja-innovaatiot/hankkeet/motiivi/>

<https://www.naytonpaikka.fi/> (service available also in English)

<https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/motiivi-nuorten-tulevaisuustyoskentelyn-uudet-menetelmat/>

Best Services (Parasta Palvelua), Finlandia, Omnia fa parte di un consorzio che crea delle pratiche relative all'apprendimento basato sul lavoro ed ai contratti di apprendimento

Omnia è membro del consorzio che sviluppa e adatta l'apprendimento basato sul lavoro nel periodo novembre 2017 - dicembre 2019.

Il progetto intitolato Best Services (Parasta Palvelua), guidato da Keuda Group, crea pratiche operative relative all'apprendimento e prepara e rivede i contratti relativi all'apprendimento. I processi sono razionalizzati e armonizzati allo scopo di consentire al servizio educativo di effettuare la riforma

dell'IFP in modo efficiente. Attraverso quattro reti regionali, questo programma di sviluppo supporta i fornitori di servizi educativi nell'introduzione e nell'implementazione di nuovi modelli operativi.

Il progetto si concentra sullo sviluppo di tali metodi di lavoro e dei processi di servizio che i clienti - studenti e comunità imprenditoriale - troveranno chiari, efficienti e al servizio dello scopo. Il progetto fa parte di un insieme di progetti sotto il titolo "il migliore" all'interno del quale l'orientamento digitale, il supporto digitale e lo sviluppo delle competenze vengono indirizzati per supportare i fornitori di servizi educativi nella riforma del loro lavoro. Si stanno cercando nuovi e più stretti legami con la vita lavorativa per assicurare una formazione professionale di alta qualità e la comunicazione verrà utilizzata in modo determinato per condividere i risultati dello sviluppo.

<https://www.oppisopimus.fi/parasta-palvelua-kehittamisohjelmalle-okmn-rahoitus/>

<https://www.omnia.fi/tietoa-omniaasta/hankkeet/osaamisen-kehittaminen/parasta-palvelua>

Scuole di produzione tedesche per giovani disoccupati

Le German Productions Schools, o società di impresa sociale per i giovani disoccupati, fornisce sia una formazione in ambiente supportato, sia lavoro attraverso la realizzazione di prodotti reali in un ambiente commerciale. I giovani hanno imparato che se non pianificano, preparano e organizzano correttamente il loro ristorante o il loro negozio, non sono in grado di aprire, e il loro contratto ad es. per curare i giardini di un hotel o per dipingere la facciata di una casa potrebbe andare perso. Si imparano le vere competenze di squadra, di progetto, di marketing, di produzione e di servizio ai clienti durante la preparazione. Tutti i tirocinanti lavorano per un anno, molti per un tempo più lungo, mantenendo i loro benefici sociali e di solito ricevono una piccola somma dai profitti, per poi passare ad un lavoro completamente retribuito.

Questo modello fornisce:

- formazione ed esperienza di lavoro reale per i giovani affetti da disoccupazione
- fornitura locale su piccola scala per cogliere specifiche opportunità di vendita sul mercato locale attraverso un'impresa sociale.

Programma Enterprise per studenti (Irlanda)

- Premio gestito da uffici aziendali locali in Irlanda per studenti della scuola secondaria.

Il Programma Enterprise per studenti sponsorizzato e gestito dalla rete locale dell'Irish Enterprise Office (un'iniziativa della comunità locale sponsorizzata dal governo) è la più grande competizione imprenditoriale studentesca d'Irlanda. Ogni anno oltre 22.000 studenti della scuola secondaria, provenienti da 620 scuole, partecipano a questo programma creando e gestendo la propria attività commerciale.

Gli studenti arrivano a fare tutto ciò che fa un imprenditore nella vita reale durante la creazione di un'impresa: dall'idea e dal nome dell'azienda alla creazione e alla fornitura di un prodotto o servizio ed anche la gestione dei clienti. Gli studenti che partecipano possono partecipare a seminari, ricevere assistenza a scuola da parte di tutor aziendali, beneficiare di visite ad imprese locali e partecipare ad una Finale di contea per avere la possibilità di rappresentare la loro regione alla finale nazionale di Croke Park (stadio sportivo nazionale).

Il programma è aperto a tutti gli studenti del secondo livello dal 1° anno al 6° anno ed il periodo va da settembre a maggio di ogni anno.

Yong Social Innovators (Irlanda)

Young Social Innovators (YSI), fondata nel 2001 da Rachael Collier e dalla suora Stanislaus Kennedy, fornisce istruzione e formazione per aiutare i giovani a impegnarsi efficacemente in problemi sociali. Realizza due principali programmi per docenti e studenti, in particolare, un programma junior (per bambini 12-15 anni) e un programma senior (per ragazzi di 15-18 anni), utilizzando un 'percorso' a squadre che ripropone dei modelli realistici.

Nel 2018, oltre 200 scuole (400 squadre) hanno partecipato al programma Scuole Senior, con il culmine in una cerimonia di premiazione ad aprile, per la migliore squadra / idea scaturita sulla base di una serie di problemi sociali. YSI gestisce anche un programma in stile competizione, in cui le squadre di studenti competono per ottenere mentoring e supporto.

<https://www.youngsocialinnovators.ie/>

Junior Entrepreneur Program (Irlanda)

Il programma Junior Entrepreneur per bambini della scuola primaria è stato istituito nel 2016 da Jerry Kennelly, amministratore delegato di Tweak.com (e già fondatore / proprietario di Stockbyte e Stockdisc). Con sede a Killorglan, nella contea di Kerry, il programma è stato adottato da 400 scuole primarie in tutta l'Irlanda, con una cerimonia di premiazione finale a giugno di ogni anno (a Dublino nel 2018). Il programma fornisce materiali per la formazione degli insegnanti, supporto e tutoraggio, ed ha dei piani per ulteriori attività di sensibilizzazione ed espansione già previsti per il 2019.

<http://www.juniorentrepreneur.ie/>

Capitolo 4. **Kit di
sopravvivenza**

Panoramica

Questo capitolo utilizza la ricerca e le informazioni raccolte nei capitoli precedenti sotto forma di kit di strumenti per studenti imprenditori (o “kit di sopravvivenza” come descritto nel titolo del capitolo. Il toolkit è destinato a vantaggio sia degli studenti che degli insegnanti dell’istruzione e della formazione professionale.

Il toolkit si basa su tre strumenti o moduli che insieme cercano di ispirare o trasferire le competenze chiave ed i comportamenti degli imprenditori definiti nel Capitolo 2.

Questi moduli sono:

- a) Come creare un Business Canvas.
- b) Come usare il Design Thinking per generare la percezione imprenditoriale.
- c) Come realizzare un evento hackathon.

Inoltre, queste idee sono state strutturate in connessione con altre tematiche di pratiche innovative - affrontate nell’ambito del partenariato IV4J – con lo scopo di facilitare una comprensione olistica delle migliori pratiche nell’istruzione imprenditoriale.

Riepilogo delle competenze chiave e dei comportamenti degli imprenditori del Capitolo 2

Nel Capitolo 2 di questa realizzazione intellettuale sono state proposte alcune delle principali o più rilevanti abilità e comportamenti imprenditoriali.

Le **principali** capacità imprenditoriali proposte sono:

1. Percezione imprenditoriale
2. Autonomia potenziata
3. Acume finanziario.

Le capacità imprenditoriali **desiderabili** proposte sono:

1. Spiccata volontà di seguire una visione
2. Vendite e marketing
3. Capacità di ottenere finanziamenti
4. Gestione finanziaria
5. Negoziazione
6. Networking ed Intelligenza emotiva

7. Abilità manageriali

La scala delle competenze per gli studenti e gli insegnanti dell'IFP proposti per il conseguimento delle abilità e degli attributi sopraelencati sono:

1. Capacità di visione
2. Capacità potenziata di agire
3. Capacità di definire e attrarre risorse adeguate
4. Capacità di sviluppare e perfezionare un modello di pratica commerciale / contestuale
5. Capacità di persistere e far crescere in modo sostenibile business / concetti.

Data l'ampiezza del materiale proposto, il contenuto che segue si concentrerà sui processi di insegnamento e sui materiali relativi alle tre principali capacità imprenditoriali oltre alle primi due abilità della scala imprenditoriale.

Percezione imprenditoriale

Il primo gradino nella scala delle competenze imprenditoriali è "la capacità esercitata di vedere". Pochi, a quanto pare, hanno la capacità creativa innata di identificare le opportunità nell'ambito di modelli normalizzati di comportamento nella vita lavorativa e di tendenze e schemi commerciali convenzionali. Pensare "fuori dagli schemi" per idee, differenziazione e innovazione, mentre per alcuni è normale, è una enorme sfida creativa per gli studenti principianti in tema di impresa e imprenditorialità.

Il punto di partenza proposto per facilitare l'abilità alla base della "percezione imprenditoriale" è il design-thinking / business canvas. Il design thinking è un metodo di problem solving creativo che mira a mettere le opinioni e le percezioni dell'utente finale (cioè del cliente) come obiettivo o punto di riferimento per lo sviluppo successivo di soluzioni (ad es. prodotti o servizi).

Modulo A - Come creare un Business Model Canvas

Il concetto di Business Model Canvas è stato sviluppato da Alexander Osterwalder e Yves Pigneur, due ricercatori / consulenti accademici che lavorano presso l'Università di Losanna, in Svizzera, riportato quindi nel loro testo su "Business Model Generation" (Wiley, 2010). La tela (canvas) è descritta come "un linguaggio condiviso per descrivere, visualizzare, valutare e modificare i modelli di business". In questo contesto, gli autori propongono che "un modello aziendale descrive la logica di come un'organizzazione crea, organizza ed acquisisce valore".

All'interno di una classe / sala di formazione, un grafico a muro (il canvas) con gli elementi che compongono un modello di business viene utilizzato come punto focale delle attività di un gruppo di piccole dimensioni. I post-it vengono utilizzati, assemblati, disposti e riorganizzati sul canvas in un processo creativo di definizione del modello di business che si evolve.

Ulteriori indicazioni per gli studenti che utilizzano l'approccio del Business Canvas per sviluppare l'abilità di base della "percezione imprenditoriale" sono le seguenti:

- Lo studente dovrebbe assumere un ruolo guida nella definizione della proposta di valore dell'impresa imprenditoriale (in termini di tempo, costi o prestazioni)
- Chi studia imprenditorialità dovrebbe inserire la comprensione del mercato e la ricerca sul "lato destro" del canvas, affrontando tematiche quali i segmenti di clienti, flussi di entrate, canali di distribuzione e mezzi per costruire relazioni con i clienti (sia online che offline)
- dovrà utilizzare le sue conoscenze / prodotti o servizi per determinare in modo creativo il "lato sinistro" dell'area del canvas, specificando argomenti quali attività di produzione, partner e fornitori / vendite chiave, struttura dei costi e definizione dei requisiti delle risorse
- dovrebbe anche assumere un ruolo guida nella definizione e ridefinizione del valore aggiunto dell'impresa, dato il più ampio contesto delle tendenze del mercato, delle nicchie e dell'ambiente competitivo del prodotto o del servizio che si vuole offrire.

Lo studente ha anche bisogno di rivedere in modo creativo il canvas in termini di abilità, ambizione e risorse.

Modulo B - Come utilizzare il Design Thinking per generare la percezione imprenditoriale

Il Service Design è un metodo utilizzato per sviluppare una nuova offerta di servizi o migliorare un'offerta di servizi esistente. L'obiettivo è sviluppare un servizio che soddisfi le esigenze sia degli utenti che dei fornitori del servizio, nella maniera più efficace ed efficiente possibile. Un'offerta di servizi creata dalla pratica del design si basa su diversi valori fondamentali:

- Le persone sono al centro
- Le soluzioni scaturiscono da collaborazioni
- Il contesto completo merita di essere esaminato dettagliatamente
- Le tecniche di progettazione assicurano un pensiero concreto e orientato alla soluzione.
- Si tratta di un processo passo dopo passo che viene regolarmente testato e valutato.

Il Service Design Toolkit creato durante il progetto Europeo S.P.I.D.E.R (Supporting Public Service Innovation using Design Regions), si incentra sul seguente processo di progettazione, articolato in 8 fasi:

1. Quadro di formulazione
2. Informazioni sugli utenti
3. Personas

4. Ambito di progettazione

5. Ideazione

6. Concetto di “servizio”

7. Prototipo e prova

8. Fattibilità.

L'assunzione di ciascuna di queste fasi può aiutare a sviluppare le opportunità e le capacità di valutazione dell'imprenditore studente. Utilizzando il toolkit di Service Design, emergono domande e problemi quali:

- Cosa si vuole ottenere con questa impresa?
- A chi verrà offerto questo servizio?
- Quali tendenze supportano il servizio? Quali sono i vettori, le frustrazioni e le motivazioni alla base oggi?
- Quale valore aggiunto si offrirà al gruppo target?
- Quanto sono gli utenti tipici? Cosa li motiva? Secondo la loro visione, quali sono i problemi chiave?
- Quale servizio o elemento del servizio si desidera migliorare di più? Qual è la più grande sfida di design?
- Quali sono le idee per possibili soluzioni?
- Come si sentiranno gli utenti quando faranno questa esperienza nell'utilizzo del servizio?
- Cosa verrà controllato e testato?
- Cosa funziona bene? Cosa potrebbe esserci di meglio?

Altre fonti di informazioni e materiali per l'utilizzo del Service Design per lo sviluppo del pensiero imprenditoriale degli studenti, includono il materiale degli strumenti di Artssquarelab.net (una società di formazione imprenditoriale con sede a Lussemburgo, specializzata in Design-Thinking / Business Canvas), la Business Academy of Entrepreneurship, una scuola di formazione professionale in Danimarca e Paul Thurston (Design Thinking).

Autonomia potenziata

Una differenza fondamentale - in termini di orientamento e di atteggiamenti - tra imprenditori e non imprenditori è la capacità autoindotta a prendere l'iniziativa e far crescere un'impresa grazie ad un'ostinata determinazione. Ciò si riflette nel secondo dei gradini nella scala delle abilità chiave dei comportamenti imprenditoriali.

Come notato nel capitolo 2, un approccio di start-up contemporaneo, popolare tra gli imprenditori e gli studenti principianti, è il cosiddetto “boot-strapping”, cioè di chi cerca di avviare un’idea imprenditoriale in assenza di capitale o supporti esterni.

Le caratteristiche tipiche dell’approccio boot-strapping sono:

- Proprietario / fondatore personalmente coinvolto nella gestione / fornitura del servizio aziendale
- Affidamento a mezzi basati sul web per promuovere / organizzare il business, oltre ad una struttura concreta e basilare con associati requisiti di investimento / flusso di cassa
- Una preferenza per il lavoro di coworking e di collaborazione, che minimizza la necessità di pagamenti fissi di rendite, salari, altre uscite. Inizialmente, la fornitura di servizi tra le start-up può essere barattata e scambiata piuttosto che basato sulla retribuzione tradizionale per servizi oppure relativa ad accordi di prodotto, per facilitare le uscite di cassa
- Una antipatia per i tradizionali metodi di pianificazione aziendale che pongono l’enfasi sul lungo processo di ricerca di mercato e sulle previsioni finanziarie, piuttosto che buttarsi nell’incerto, agire e formare relazioni
- Ristrutturazione delle opportunità di business come progetto / contratto a breve termine, piuttosto che lo sviluppo di un piano strategico aziendale di 3-5 anni. Ad esempio, nel mondo del commercio al dettaglio, si registra una tendenza crescente verso i negozi temporanei di natura stagionale o basati sugli eventi
- Un focus finanziario sulla gestione dei flussi di cassa mensili / settimanali piuttosto che sui processi o programmi di profitto o di ritorno dell’investimento.

Inoltre, l’apprendimento basato sul lavoro è ora percepito a livello di politica educativa e a livello operativo come la migliore pratica auspicabile. Il riferimento precedente al sistema di istruzione duale praticato in Europa attraverso l’IFP fa riferimento a questa politica.

Modulo C - Come realizzare un hackathon

Un hackathon è un’attività di risoluzione dei problemi creativi basata sul team, in genere, che coinvolge una serie di partecipanti al team (sia tecnici che non tecnici), utenti finali, consulenti e parti interessate. Gli eventi classici di hackathon implicano in genere un elemento di squadra competitivo (con un potenziale premio di finanziamento e / o supporto di mentoring), che si svolge in 48 ore con una soluzione associata / termine di presentazione, a un gruppo di valutatori / giudici di hackathon. Alcune presentazioni possono includere un prototipo funzionante di un sito Web e / o prodotto fisico che i valutatori possono valutare alla luce delle sfide / problemi presentati.

Molto è stato scritto sull’implementazione delle migliori pratiche di un evento di hackathon, incluso <https://hackathon.guide/>

Nel contesto di un evento di hackathon per l'IFP e dello sviluppo delle competenze imprenditoriali correlate di "autonomia potenziata", potrebbero essere aggiunte le seguenti linee guida:

- Allo studente dovrebbe essere richiesto di fornire la definizione del problema, spiegando le prove e il contesto di difficoltà o le sfide che l'utente / i deve affrontare
- Lo studente dovrebbe controllare la lista dei partecipanti dell'hackathon, per facilitare lo sviluppo di soluzioni pertinenti a una visione imprenditoriale
- Lo studente dovrebbe assumersi la responsabilità finale del progetto, la gestione ed i risultati. Se ci sono disaccordi nella squadra, lo studente deve assumersi la responsabilità di affrontare questi problemi e guidare e/o influenzare la squadra attraverso le sfide presentate
- Lo studente dovrebbe assumere un ruolo guida nella definizione dei requisiti economici della soluzione e della sostenibilità del caso aziendale relativo a qualsiasi prototipo di soluzione. In genere, anche in questa valutazione, lo studente deve proporre un piano di ricerca incluso, se possibile, un impegno diretto di ricerca con gli utenti finali
- Lo studente dovrebbe assumersi la responsabilità di presentare la soluzione ai giudici dell'evento/ della competizione
- Lo studente dovrebbe definire quali risorse aggiuntive (economiche, umane e tecniche) sono necessarie per avanzare la produzione della soluzione adatta per soddisfare la domanda del mercato
- Lo studente dovrebbe definire e guidare il processo creativo attraverso il quale gestisce il processo di problem-solving dal problema alla soluzione da pianificare.

Acume finanziario

La terza competenza principale dell'imprenditore è l'acume finanziario, ovvero la capacità di determinare in modo efficace ed efficiente i requisiti e la redditività dell'impresa commerciale proposta.

Data la natura tecnica e pratica delle questioni finanziarie, la maggior parte degli argomenti finanziari aziendali sono spiegati meglio utilizzando approcci pedagogici tradizionali insegnante-studente (ad esempio per il trasferimento di conoscenze di indici finanziari, preparazione dei flussi di cassa, definizione dei termini, processi contabili e preparazione di conti). Tuttavia, data che l'importanza della redditività finanziaria è una competenza fondamentale nella sfera dell'approccio finanziario, si propone un processo di insegnamento e l'esercizio degli studenti come descritti di seguito.

L'esercizio chiede agli studenti di calcolare il valore di pareggio dell'impresa commerciale proposta.

- a. Calcolare i costi fissi dell'impresa, vale a dire il costo annuale e assegnato degli elementi fissi non variabili quali affitto, riscaldamento e luce, assicurazione, tasse, ecc.. I salari e le imposte relative (dell'imprenditore e del personale) devono essere classificati tra i costi fissi
- b. Calcolare il margine lordo per unità di prodotto o servizio chiave (ossia il prezzo di vendita meno i costi variabili, che sono i costi che variano direttamente con l'importo venduto).

- c. Dividere i costi fissi stimati in a. dal margine lordo o contributo b., per determinare il numero di unità / prodotti / servizi necessari per la produzione e la vendita, in pareggio nel prossimo anno. Per facilitare la gestione del focus delle vendite successive, questo può essere ulteriormente suddiviso in obiettivi mensili, settimanali e giornalieri.
- d. Laddove il volume di pareggio è irraggiungibile in termini di proiezioni previsionali (basate su ricerche di mercato), i costi devono essere ridotti o il prezzo / proiezione della vendita deve essere aggiustato fino a quando il modello di business complessivo indichi la sostenibilità sotto tutti i punti di vista.
- e. Un ulteriore aggiustamento può essere fatto per la produzione e la vendita di più prodotti / servizi, in genere riducendo la quota di vendita dei prodotti principali e tuttavia raggiungendo i costi previsti. Il modello di business può anche essere valutato in termini di facilitazione della crescita (attraverso l'estensione di mercati o prodotti) e stima dei relativi costi di crescita.

Capitolo 5. **Consigli
pratici e progetti**

Panoramica

- Creazione di reti / Apprendimento nel sociale (WEBNET)
- Apprendimento basato sul lavoro / Autonomia potenziata (Io e la mia città)
- Sviluppo delle competenze (Vet4Start-Up)
- Gamification (TOMPIM Start-Up)
- Utilizzo delle risorse OER (e-Omnia)

WEBNET – Imprenditoria femminile (Irlanda)

Partas, un'importante impresa sociale irlandese, sta attualmente realizzando un progetto triennale di imprenditoria femminile di tre anni per il Dipartimento di Giustizia ed Equità del Governo irlandese, volto a sostenere e formare circa 100 imprenditrici per avviare la loro impresa e / o un lavoro autonomo. Lo scopo di questa iniziativa è affrontare le questioni di disuguaglianza di genere relative alla percentuale di donne che iniziano un'attività in Irlanda e si misura in termini, sia di difficoltà (studenti che avviano un'impresa e/o che trovano lavoro) sia di risultati soft (fiducia, capacità di networking, abilità comunicative, acume finanziario).

<http://www.partas.ie/Projects/WEBNET.aspx>

<https://www.facebook.com/Webnet-Partas-173263689870039/>

Il programma WebNet (per donne che entrano in una rete commerciale) sarà realizzato in 6 cicli, ogni sessione della durata di sei mesi (con una certa sovrapposizione dei cicli). All'interno di ciascuna sessione, ci sono tre moduli accreditati secondo il sistema nazionale irlandese della qualità e delle qualifiche (QQI):

- Livello 4 Pianificazione della carriera
- Livello 5 Avvio della propria attività
- Livello 6 Vendite e marketing.

Ogni modulo accreditato prevede un trasferimento di conoscenze, uno sviluppo delle competenze e una componente di apprendimento basato sul lavoro, ad esempio durante il modulo Livello 5 (Avvio della propria attività), ai partecipanti è stato chiesto di preparare un piano aziendale triennale ed una previsione finanziaria di un anno. Durante il modulo di pianificazione della carriera al livello 4, gli studenti sono tenuti a guidare un gruppo di ricerca di mercato. Il modulo Livello 5 richiedeva la preparazione di un piano di vendita e marketing e una presentazione in stile competizione ad un gruppo di imprenditori esterni e al personale finanziario.

Durante le componenti di valutazione e di revisione del programma, i responsabili del corso hanno identificato una serie di sfide di apprendimento / sviluppo affrontate dagli studenti, insieme a strategie di apprendimento e suggerimenti appropriati applicati per superare gli ostacoli descritti.

Sfida	Strategia di apprendimento	Suggerimenti
Perdita di motivazione, mancata frequenza delle lezioni, abbandono del corso	Creare il tempo per la formazione relazioni, networking	Presentazione dell'esercizio di rete e prolungamento del tempo di interazione sociale
Idea imprenditoriale insostenibile	Modulo sull'analisi di pareggio di bilancio	Mentoring, promemoria del "Busy Fool"
Previsioni di vendita non realistiche	Modulo sulla ricerca di mercato	Mentoring, utilizzo del gruppo per scopi di ricerca
Mancanza di fiducia nelle vendite e nel marketing	Modulo sulla vendita e la creazione di un piano di marketing	Vendita di giochi di ruolo durante l'addestramento alle vendite
Mancanza di fiducia nelle capacità accademiche	Stabilire obiettivi raggiungibili e suddividere i compiti in parti facili	Mentoring, gestione delle prestazioni accademiche
Priorità concorrenziali (vita domestica, figli, problemi finanziari)	Modulo sulla gestione del tempo e attenzione alla sostenibilità	Sviluppare la rete, incoraggiando il supporto peer-to-peer
Molteplici idee in competizione, spesso scarsamente ricercate, insostenibili	Scrivere un business plan costruito attorno ad un'idea sostenibile	Mentoring, consulenza su misura per soddisfare lo studente (creativo e pratico)
Gli studenti fanno pochi progressi nell'attuazione delle loro idee	Creare incarichi che facilitano l'implementazione di idee	Guidare gli studenti verso gli aspetti di vendita e marketing del lancio aziendale
Le donne vedono il mondo degli affari come prevalentemente maschile	Presentazione di un tutor maschile sul programma per promuovere l'equilibrio di genere	Avere un equilibrio tra tutor maschio-femmina
Preoccupazioni relative al sostegno finanziario del Social Welfare (cioè del Governo)	Modulo sull'ammissibilità ai sussidi di assistenza sociale	Mentoring per quanto riguarda i tempi di inizio dell'attività e l'ammissibilità ai benefici del programma di assistenza sociale
Mancanza di familiarità con gli ambienti di vendita Business-To-Business (B2B)	Modulo su ambienti di vendita B2B	Creazione di esercizi di competizione tipo Dragon's Den (Shark Tank in Italia) dove gli studenti devono presentare la propria attività ad altre imprese
Preoccupazioni per i regolamenti e le procedure fiscali e contabili	Modulo su tasse e contabilità	Mentoring intorno a specifici problemi fiscali o contabili
Pochi modelli di ruolo femminili da attingere nella loro vita domestica e lavorativa.	Introdurre modelli di ruolo dell'imprenditoria femminile come relatori esterni e come esempi durante il corso	Organizzare delle presentazioni di ospiti femminili

Me & MyCity (Finlandia)

- rivolto a studenti del nono anno della scuola primaria (16 anni) - che si occupa di economia aziendale e globale, con rilievo nella società, vita lavorativa e imprenditorialità

Me & MyCity è un concetto di apprendimento, rivolto a studenti dal 6° al 9° anno della scuola primaria (dai 14 ai 16 anni), che offre una istruzione con riflessi sulla società, sulla vita lavorativa e sull'imprenditorialità.

Il concetto riguarda un'innovazione educativa riconosciuta a livello internazionale e raggiunge oltre 60.000 studenti in un semestre, coprendo 8 diverse regioni in Finlandia. Il concetto di apprendimento consiste nella formazione degli insegnanti, dieci lezioni sotto la guida di un docente e una visita all'ambiente di apprendimento Me & My City.

L'ambiente di apprendimento Me & MyCity per la sesta classe primaria è una città in miniatura in cui gli studenti lavorano in una professione e operano come consumatori e membri della società. Me & MyCity per la nona classe primaria è un concetto di apprendimento all'interno del quale gli studenti formano gruppi per gestire un'attività soggetta a cambiamenti all'interno dell'economia globale ed apprendere l'economia, la vita lavorativa oltre ad alcuni temi trasversali. Vengono impartite lezioni di storia, studi sociali e orientamento professionale.

Il concetto culmina con un gioco nell'ambiente di apprendimento Me & MyCity. Il sistema di gioco è digitale, ma il gioco costringe gli studenti a interagire intensamente tra loro. L'ambiente è accuratamente pianificato e pedagogicamente di alta qualità; ogni attività ha un obiettivo di apprendimento. Le attività di Me&MyCity sono coordinate dall'ufficio informazioni economiche (TAT).

<https://yrityskyla.fi/en>

<https://yrityskyla.fi/en/me-mycity>

<https://yrityskyla.fi/en/for-schools/>

<https://yrityskyla.fi/en/way-mycity-immigrant-youths-miniature-society/>

<https://yrityskyla.fi/mika-yrityskyla/>

VET4Start-Up (Italia)

- una piattaforma di apprendimento online gratuito volto a migliorare il livello di abilità e le competenze degli studenti in tema di imprenditorialità.

www.vet4startup.eu Il progetto mira a formare chiunque sia interessato alle start-up grazie a una piattaforma di e-learning MOOC (Massive Open Online Course) e altri materiali specifici e risorse utili. VET4Start-UP mira a migliorare, in ambito IFP, il livello delle competenze chiave e delle competenze degli imprenditori, attraverso programmi di base, avanzati e settoriali. Gli argomenti trattati comprendono la creatività, il Business Model Canvas, la creazione di valore, il networking ed un'ampia analisi settoriale.

“TOPSIM-Startup” - gioco di simulazione aziendale, gestito da università

tedesche

Il gioco di simulazione aziendale supportato dal computer „TOPSIM-Startup“ rappresenta la complessità e le variabili rilevanti in diverse situazioni di start-up e copre tutte le fasi di un'impresa start-up dalla raccolta di informazioni, dalla verifica dell'idea di business alla trasformazione dell'idea di business in azienda di successo in una situazione concorrenziale (Auchter , 2003; Auchter & Keding, 2004).

„**TOPSIM-Startup**“ è una simulazione strategica dell’imprenditorialità sviluppata congiuntamente dall’Università di Scienze Applicate di Regensburg, TATA Interactive Systems e dall’istituto Hans Lindner, una fondazione creata da un imprenditore di successo per sostenere l’idea di start-up. L’impostazione modulare degli scenari di simulazione offre un’ampia varietà di usi in diverse aziende (www.TOPSIM.com): commercio (e-commerce), servizio (studio fitness), produzione (articoli sportivi ad alta tecnologia). Una forte enfasi viene posta su una simulazione realistica delle fasi di start-up nei primi 2 anni di una nuova impresa.

https://www.researchgate.net/profile/Alex_Maritz3/publication/298257445_Effects_of_personality_trait_on_perceived_risk_and_travel_intention_in_tourism_industry/links/57be00ab08ae2f5eb32de277/Effects-of-personality-trait-on-perceived-risk-and-travel-intention-in-tourism-industry.pdf#page=39

EOmnia

- **piattaforma digitale** - offre agli studenti l’opportunità di intraprendere parte dei loro studi in modalità online

Mentre gli strumenti e le competenze di apprendimento digitale costituiscono una parte essenziale dei piani di studio dell’IFP, in Omnia la digitalizzazione è vista come un mezzo per implementare la strategia pedagogica, sottolineando la necessità fondamentale di intensificare l’uso di strumenti e metodi digitali, il rafforzamento dei processi interattivi e sociali nella produzione e la distribuzione di informazioni, la documentazione sistematica dei prodotti, l’accesso gratuito alle informazioni e una cultura della conoscenza e della condivisione delle informazioni. Questo concetto è fondamentale anche nell’apprendimento imprenditoriale. Il progetto intitolato eOmnia si propone di offrire nel 2018, a tutti gli studenti di Omnia, l’opportunità di condurre almeno parte degli studi online. Le attuali opzioni di studio online comprendono corsi di educazione liberale degli adulti, istruzione secondaria superiore di tipo generale, istruzione e formazione professionale secondaria superiore ed ulteriore formazione.

<https://www.omnia.fi/hae-oppimaan/verkko-opetus>

<https://www.omnia.fi/hae-oppimaan/espoon-aikuislukio/tietoa-opiskelusta/lukion-verkko-ja-monimuotokurssien-opiskeluohjeet>

<https://oppiva.omnia.fi/wp-content/uploads/2016/04/Digiloikka.pdf>

<https://oppiva.omnia.fi/>

Capitolo 6. **Note di
implementazione**

Crediti

Prefazione	University of Utrecht
Introduzione	Partas Irlanda
Capitolo 1	SBH Südost GmbH EURO-NET FA-Magdeburg GmbH University of Utrecht OMNIA GODESK S.R.L. Partas
Capitolo 2	Partas
Capitolo 3	Partas
Capitolo 4	Partas
Capitolo 5	Partas
Capitolo 6	Partas
Elaborato da	Partas
Revisione dei contenuti	OMNIA University of Utrecht FA-Magdeburg GmbH GODESK S.R.L. SBH Südost GmbH Partas
Approccio metodologico	Partas
Revisione grammaticale e del testo	Partas
Design e layout	FA-Magdeburg GmbH
Pubblicato da	Partnership di progetto Innovation in VET for Jobs and Employment (IV4J)
Pubblicato a	febbraio 2019



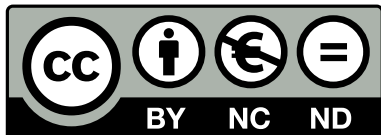
Innovation in VET for Jobs and Employment (IV4J): Erasmus+ Azione Chiave 2 Partenariati strategici per l'istruzione e la formazione professionale Progetto n. 2016-1-DE02-KA202-003271.

Ulteriori informazioni sul progetto sono disponibili su: <http://iv4j.eu/>



Questo progetto è finanziato dalla Commissione Europea.

L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



La Guida "ISTRUZIONE ALL'IMPRENDITORIALITA'" è stata sviluppata nell'ambito del partenariato strategico Erasmus+ Azione Chiave 2 Partenariati strategici per l'istruzione e la formazione professionale (IV4J) ed è rilasciata sotto licenza Creative Commons.

[Licenza internazionale Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale \(CC BY-NC-SA 4.0\).](#)

A white graphic on a green background. At the top, a hand is shown holding a plug. The hand is positioned on the right side, with fingers curled around the plug. A thick white line extends from the hand, curving upwards and to the left, ending at the plug. The plug is a simple, rounded shape with a small protrusion. The overall composition is minimalist and modern.

let's get
connected

iv4j.eu

vetinnovator.eu
