EntreComp per l‘occupazione giovanile e l'apprendimento non formale

EntreComp 360

Cosa c'è all'interno?

Come può EntreComp sostenere l'apprendimento non formale e l'empowerment dei giovani?

1. Agire sulle opportunità e sulle idee

2. Mobilitare le diverse risorse

3. Misure di impatto sociale, culturale o economico

Creato nel progetto EntreComp 360, coordinato da Haskoli Island, sostenuto dall'Unione Europea. www.entrecomp360.eu

Con il contributo di Democracy and Human Rights Education in Europe, Haskoli Island, Bantani Education, Consorzio Materahub Industrie Culturali e Creative, Innogate to Europe SL, The Women's Organisation Ltd (UK), e Not a Bad Idea Ltd.

Editore: Nils-Eyk Zimmermann, DARE network; Le Reykjavík/Bruxelles, 2021
Traduzione: Materahub

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea

Come può EntreComp sostenere l'apprendimento non formale e l'empowerment dei giovani??

In tempi di cambiamenti fondamentali la proattività e l'innovazione sono cruciali per lo sviluppo futuro delle società democratiche e resilienti. L'impegno civile e la partecipazione sono elementi importanti della cittadinanza attiva, una condizione fondamentale per un'Europa innovativa e democratica. La Carta del Consiglio d'Europa sull'educazione per la cittadinanza democratica e l'educazione ai diritti umani afferma che "fornire ai giovani conoscenze, abilità, comprensione e sviluppare i loro atteggiamenti e comportamenti", permette loro di "svolgere un ruolo attivo nella vita democratica".[1]

Allo stesso modo, nel contesto del mercato del lavoro, sviluppi nuovi e talvolta dirompenti, richiedono risposte attive. Stiamo assistendo a diverse crisi economiche che colpiscono soprattutto i giovani.

In generale, la trasformazione digitale sta sfidando i lavoratori e le imprese a ripensare ai loro business, a come sono governati e strutturati e a come aggiornare le competenze e innovare. I giovani devono trovare il modo di essere cittadini attivi e di trovare la loro strada nel mercato del lavoro, sia come impiegati che come imprenditori.

L'educazione può aiutare il processo di (ri)orientamento attivo adottando un approccio olistico, centrato sull'uomo e sull'apprendimento sistemico. Su misura invece che a taglia unica. Responsabilizzando e abilitando. Incoraggiando il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.

Nella New Skills Agenda for Europe la Commissione europea ha evidenziato l'importanza di una comprensione dell'apprendimento incentrata sulle competenze: "L'istruzione formale e la formazione dovrebbero dotare tutti di un'ampia gamma di competenze che aprano le porte alla realizzazione e allo sviluppo personale, all'inclusione sociale, alla cittadinanza attiva e all'occupazione. Queste includono l'alfabetizzazione, il calcolo, le scienze e le lingue straniere, così come le abilità trasversali e le competenze chiave come quelle digitali,

1 Council of Europe: Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education

l'imprenditorialità, il pensiero critico, il problem solving o l'imparare ad imparare, e l'alfabetizzazione finanziaria."[2]

In linea con il concetto UE di competenze chiave per l'apprendimento permanente (rivisto nel 2018)[3], il quadro europeo delle competenze imprenditoriali: EntreComp[4] si concentra su una di queste aree chiave. EntreComp riconosce l'imprenditorialità come l'importante processo di creazione di valore per gli altri, richiedendo quindi un livello di impegno civile come parte di tale processo. Il valore creato può essere sociale, culturale o finanziario. Questo è in contrapposizione con la visione convenzionale dell'imprenditorialità che si concentra solo sul guadagno economico. In EntreComp, "imprenditorialità" comprende l'acquisizione di un'alfabetizzazione economica o di una mentalità economica (=educazione economica classica), e copre altri tipi di attività sociali, culturali ed economiche che intendono creare un valore o un impatto nella società. La lente EntreComp riconosce come imprenditoriali anche la pedagogia culturale attiva e l'educazione alla cittadinanza attiva.[5]

L'imprenditorialità come competenza è definita come la capacità di agire su opportunità e idee per creare valore per gli altri. Il valore creato può essere sociale, culturale o finanziario.

EntreComp fornisce anche una soluzione a un problema comune in tutta l'istruzione e l'apprendimento europeo, in quanto spesso la proattività, l'impegno e l'imprenditorialità sono percepiti come conseguenze ovvie dell'insegnamento incentrato sulla conoscenza. Nonostante le dichiarazioni di intenti, può essere impegnativo per gli educatori e gli insegnanti aiutare gli studenti a riconoscere le loro competenze, sviluppare i loro punti di forza e a fornire opportunità per l'apprendimento esperienziale e la costruzione dell'autoefficacia.

"Concentrandosi sullo sviluppo delle competenze attraverso l'effettiva creazione di valore imprenditoriale, il modello rompe i confini tra istruzione, lavoro e impegno civile." EntreComp

Il quadro EntreComp è un riferimento che può aiutare a creare attività e ambienti di apprendimento che riconoscono che la "creazione" inizia con la "creatività" e che la "co-creazione" è una condizione fondamentale per l'innovazione sociale, culturale o economica.

---

2 Communication from the Commission to the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: A New Skills Agenda for Europe - Working together to strengthen human capital, employability and competitiveness COM/2016/0381 final

3 Bacigalupo, M. & Kampylis, P. & Punie, Y. & Van den Brande, L.. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxemburg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN. https://doi.org//10.2791/593884

4 Council Recommendation of 22 May 2018 on key competencies for lifelong learning (Text with EEA relevance.) ST/9009/2018/INIT OJ C 189, 4.6.2018, p. 1–13

5 McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., EntreComp into Action: get inspired, make it happen (M. Bacigalupo & W. O'Keeffe Eds.) , EUR 29105 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018. ISBN 978-92-79-79360-8, https://doi.org/10.2760/574864 ; JRC109128; p. 13

COME USARE I QUADRI DI COMPETENZA?

L'apprendimento può avvenire ovunque, a qualsiasi età e in qualsiasi situazione. L'applicazione pertinente e di successo dell'apprendimento avviene quando gli individui attivano e applicano le loro conoscenze, attitudini e abilità in una situazione specifica. Conoscenza, abilità e attitudini si completano e si sostengono a vicenda e così facendo possono aiutare le persone a padroneggiare sfide complesse in situazioni di vita privata, sociale e professionale.

Dal punto di vista dell'apprendimento permanente, il tempo che le persone trascorrono nelle istituzioni educative, è breve. Ma l'apprendimento stermina davvero dopo? Probabilmente no. Anche quelli che non si impegnano in un ulteriore apprendimento formale, molto spesso stanno imparando "informalmente": Il termine descrive "forme di apprendimento che sono intenzionali o deliberate ma non istituzionalizzate" [6].

Al di fuori dei contesti di apprendimento formale come le scuole, i college o le università, le persone continuano il loro sviluppo personale. Impariamo a scuola, nella società, nel lavoro, nelle famiglie, attraverso i libri, nella formazione e nell'impegno civile. La combinazione di apprendimento informale con una decisione consapevole di imparare è considerata molto efficace. Questo tipo di apprendimento è non formale : "Apprendimento che è integrato in attività pianificate non esplicitamente designate come apprendimento (in termini di obiettivi, di tempo o supporto all'apprendimento). L'apprendimento non formale è intenzionale dal punto di vista del beneficiario."

Dal punto di vista del lavoro con i giovani, le competenze chiave europee stanno diventando sempre più evidenti nei contesti di apprendimento informale e non formale.

"Il lavoro giovanile è un termine ampio che copre un'ampia varietà di attività di natura sociale, culturale, educativa, ambientale e/o politica da, con e per i giovani, in gruppo o individualmente.Il lavoro con i giovani è dispensato da operatori giovanili retribuiti e volontari e si basa su processi di apprendimento non formali e informali incentrati sui giovani e sulla partecipazione volontaria.Il lavoro con i giovani è per natura una pratica sociale, lavorare con i giovani e le società in cui vivono, facilita la partecipazione attiva e l'inclusione dei giovani nelle loro comunità e nel processo decisionale"[7]. Imparare a prendere l'iniziativa, la proattività o altre competenze trasversali si manifestano grazie all'interazione di diverse attività ed esperienze, che hanno luogo in spazi di apprendimento dedicati, così come anche durante l'autoapprendimento o in situazioni in cui l'apprendimento non è intenzionale.

I quadri di competenza sono strumenti per dare un orientamento agli educatori e agli studenti anche in assenza della struttura a capitoli tipica di un libro scola-

6 UNESCO-UNEVOC, Centre for technical and vocational education and training TVETipedia Glossary

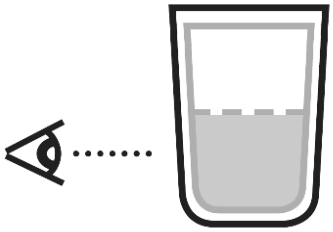
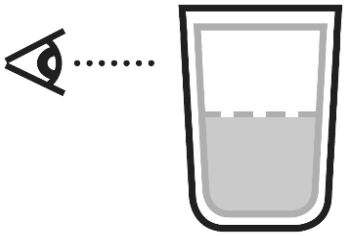
7 European Union (2020) Resolution of the Council and of the Representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on the Framework for establishing a European Youth Work Agenda 2020 (EU (2020/C 415/01). OJ C 415, 1.12.2020, p. 1–8

stico. Invece di seguire una logica tematica troppo forte, il filo d'oro in un approccio centrato sulle competenze è la capacità individuale.

Invece di pensare a - quali elementi devo insegnare? La domanda si sposta piuttosto su: "Cosa dovrebbero essere in grado di fare gli studenti dopo? Dal punto di vista del discente, l'obiettivo legittimo di avere voce in capitolo su ciò che si considera rilevante viene in primo piano.

Questo non significa che il contenuto sia meno importante. Piuttosto l'idea di un apprendimento centrato sulle competenze risponde al fatto che l'apprendimento è più efficace quando viene trattato come un processo non lineare che coinvolge testa, cuore e mano (conoscenza, attitudine e dimensione delle abilità allo stesso modo), che ha luogo in un'area tra il ragionamento teorico e l'esperienza pratica, e che viene praticato in un mix di forme individuali e sociali. La riflessione è riconosciuta come cruciale, fornendo un approccio costruttivo alle sfide e ai fallimenti, e costruendo la capacità degli studenti di percepire e trattare le situazioni cognitive-emotive-pratiche della vita reale come opportunità di apprendimento.

L'adozione di un tale approccio può spostare l'attenzione sui punti di forza dei singoli studenti. LLe domande che sorgono da una prospettiva così orientata alle risorse (piuttosto che al deficit) sono: Cosa esattamente stanno riuscendo a fare bene? Dove esattamente vedono il potenziale o sentono il bisogno di migliorare? L'obiettivo è quello di formare allievi forti, e di concentrarsi su ciò che possono fare piuttosto che su ciò che non sono in grado di fare. Questo richiede che gli educatori o gli insegnanti capiscano il loro ruolo di facilitatori . L'apprendimento centrato sulle competenze permette e richiede, allo stesso tempo, che l'educatore o l'insegnante consideri se stesso come un discente (costante) e consideri il processo di insegnamento come un'esperienza di apprendimento.

Orientamento alle risorse	Orientamento al deficit
Tiene conto delle conoscenze e delle competenze esistenti dei partecipanti Si concentra su opzioni e possibilità Si concentra sugli sviluppi Identifica il materiale di apprendimento all'interno del processo 	Basato sulle conoscenze e competenze degli insegnanti o degli esperti Approfondisce le complessità e gli svantaggi delle varie opzioni Enfasi sul materiale di apprendimento Definisce in anticipo il materiale di apprendimento 

Dunque, la sfida degli educatori è quella di costruire progetti di apprendimento che diano a questi aspetti sopra citati un'attenzione appropriata, che forniscano ricche opportunità di apprendimento che siano incorporate nel curriculum o nell'attività di studio. I quadri di competenze aiutano a rendere esplicito questo

apprendimento. La definizione e la descrizione delle competenze aiuta gli educatori e i discenti a cogliere la sfida, a descrivere la crescita e a riflettere sul viaggio di apprendimento.

APPRENDIMENTO CENTRATO SULLE COMPETENZE
Considera rilevante l'esperienza di tutti gli studenti in diverse situazioni, ruoli e fasi della vita.
Va oltre l'apprendimento centrato sulla conoscenza, lavorando anche su atteggiamenti, valori e abilità, e riflette su come interagiscono.
Prende sul serio il singolo studente e adatta le attività di apprendimento ai suoi bisogni.
Vede l'apprendimento come un processo cooperativo e sociale - tra classe e vita reale, apprendimento formale, non formale e informale - e altri settori della società.
Rafforza la consapevolezza dell'individuo sul proprio apprendimento, incoraggia il lavoro sulla capacità personale e la costruzione della abilità di imparare ad imparare.

Le competence EntreComp sono

Le competenze sono trasversali, cioè sono utili in diverse situazioni. Per esempio, una competenza EntreComp è la "creatività" che è rilevante in diverse situazioni e quindi in altri quadri di competenze. Non esiste un unico quadro di competenze che includa tutte le competenze trasversali, così gli educatori e i facilitatori possono avere bisogno di sviluppare attività di apprendimento che mettano insieme gli ingredienti di diversi quadri di competenze per soddisfare gli obiettivi di apprendimento specifici della loro organizzazione o istituzione educativa per creare un insieme significativo.

Questo richiede un approccio di pensiero sistemico in cui impariamo come le cose si relazionano e interagiscono, e ciò aiuta a capire meglio la natura di una competenza. Questo è parte integrante del quadro EntreComp, con le 15 competenze riconosciute come "interrelate e interconnesse e dovrebbero essere trattate come parti di un tutto".

Trasformare idee e opportunità	Mobilitare le risorse	In azione
Individuare le opportunità Creatività Visione Valorizzare le idee Pensiero etico e sostenibile	Autoconsapevolezza e autoefficacia Motivazione e perseveranza Mobilitare le risorse Alfabetizzazione finanziaria ed economica Mobilitare gli altri	Prendere l'iniziativa Pianificazione e gestione Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio Lavorare con gli altri Imparare attraverso l'esperienza

Una descrizione degli obiettivi di apprendimento e dei risultati basata sulle competenze aiuta gli educatori e gli studenti a (auto)valutare, riconoscere e descrivere il livello di competenza e a progredire attraverso un processo di apprendimento più preciso, poiché invita a considerare attentamente i punti di forza individuali e le aree di sviluppo. Alla base del processo di apprendimento, un quadro delle competenze può fornire una buona cornice per una riflessione costante, così come per la valutazione. Gli allievi possono spiegare meglio i loro punti di forza e la loro esperienza agli altri descrivendo esempi specifici di come hanno dimostrato di possedere delle competenze in diverse situazioni. Le descrizioni scritte sono di solito basate su un dialogo/riflessione tra l'allievo e l'educatore che si svolge durante il percorso di apprendimento in diverse fasi, e che coinvolge l'auto-riflessione e il feedback. Esempi di questo nella pratica sono Youthpass, o per gli educatori di GRETA model, Council of Europe Youth Work Portfolio Tool, SALTO ETS Competence Model for Trainers o lo SALTO ETS Competence Model for Youth Workers to Work Internationally. L'opuscolo di SALTO Strumenti per iniziare è stato progettato per ispirare gli educatori a fare uso dei quadri di competenza in modi diversi per loro stessi - e anche per gli studenti.

Dopo un'attività di apprendimento, una descrizione delle competenze fornisce un quadro realistico e più ricco delle capacità di un discente, aggiungendo valore e profondità di comprensione a un certificato di risultato. Permette anche agli allievi di spiegare meglio le loro capacità ed esperienze agli altri quando comprendono il concetto di competenze (esempio: il modello di Competendo).

Per EntreComp, la guida EntreComp in azione: Get inspired, make it happen è anche una buona fonte di ispirazione.

ENTRECOMP: LIVELLI DI COMPETENZA	
Base	Fare affidamento sul sostegno degli altri
⇩	
Intermedio	Costruire l'indipendenza
⇩	
Avanzato	Assumersi la responsabilità
⇩	
Esperto	Guidare la trasformazione, 'innovazione e la crescita

La maggior parte dei quadri di competenza distingue tra livelli di competenza. I livelli descritti ci ricordano che gli studenti potrebbero non necessariamente hanno bisogno di raggiungere il livello esperto in ogni settore. Piuttosto, i quadri di competenza permettono una visione realistica dei propri punti di forza e delle proprie potenzialità.

CARATTERISTICHE DELLE ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO NON FORMALE

Volontario;
Accessibile (idealmente per tutti);
Processo organizzato con obiettivi educativi e facilitazione orientata al processo;
Partecipativo e centrato sul discente;
Basato sull'esperienza, sull'azione e sui bisogni degli studenti;
Fornisce competenze di vita e prepara gli studenti al loro ruolo imprenditoriale, per esempio come cittadini attivi;
Include sia l'apprendimento individuale che l'apprendimento in gruppo.

IMPRENDITORIALITÀ, PARTECIPAZIONE, CITTADINANZA ATTIVA

La definizione di EntreComp di "imprenditorialità" - creare valore per gli altri – è inclusa in molte pratiche:

CITTADINANZA ATTIVA: Essere informati! Essere consultati! Partecipa! (Passaporto europeo per la cittadinanza attiva)

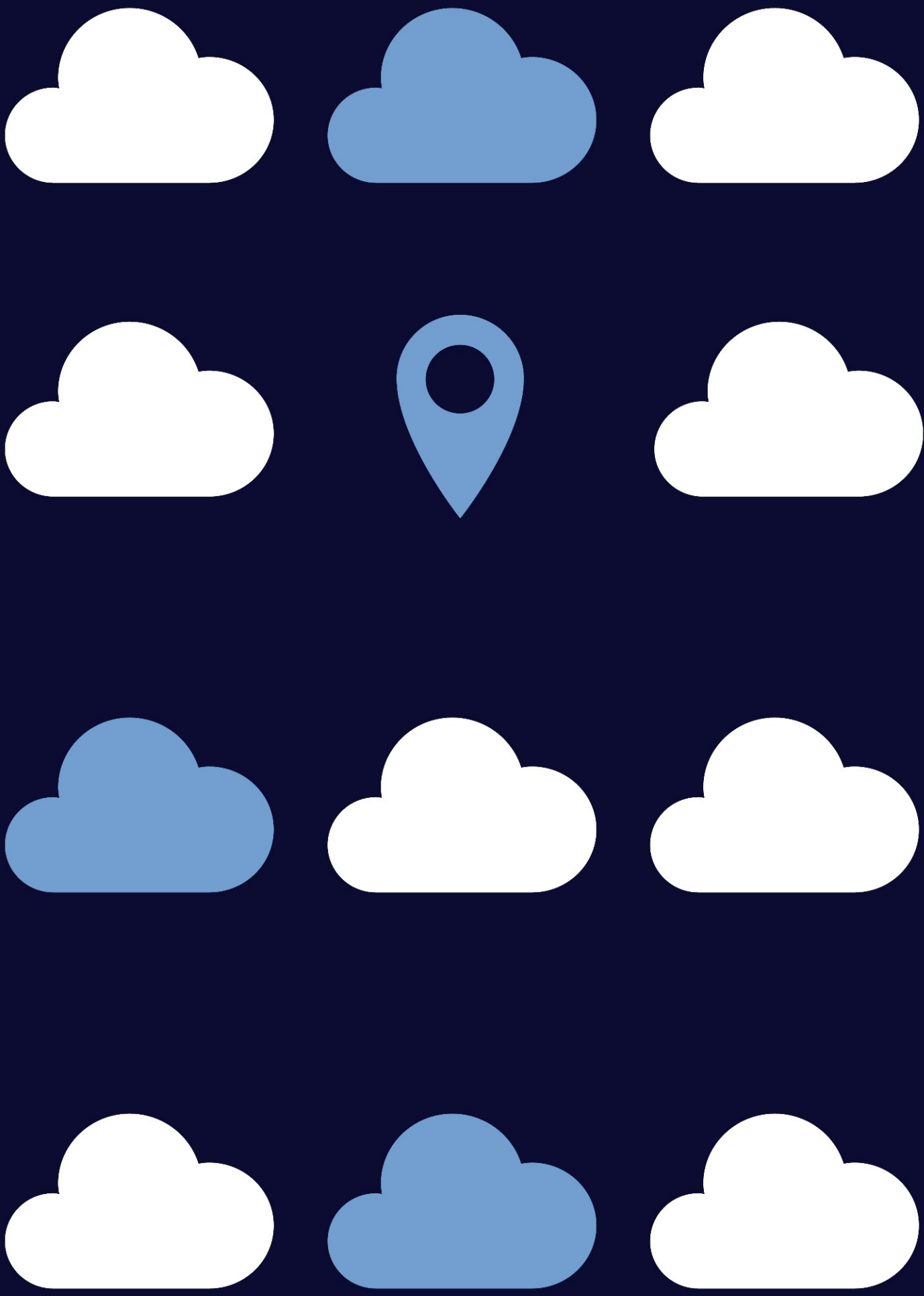
PARTECIPAZIONE: Esprimere opinioni, esercitare influenza e controllo democratico, decidere, co-creare soluzioni.

CITTADINANZA DEMOCRATICA: Svolgere un ruolo attivo nella vita democratica, al fine di promuovere e proteggere la democrazia e lo stato di diritto (CoE)

EDUCAZIONE ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE: Azioni responsabili per l'integrità ambientale, la vitalità economica e una società giusta, per le generazioni presenti e future (UNESCO).

COMPETENZE TRASFORMATIVE PER IL 2030: Dare forma a un mondo in cui il benessere e la sostenibilità - per se stessi, per gli altri e per il pianeta – siano raggiungibili (OCSE).

COMPETENZA GLOBALE: Impegnarsi in interazioni aperte, appropriate ed efficaci con persone di culture diverse, e agire per il benessere collettivo e lo sviluppo sostenibile (PISA).



Agire su idee e opportunità

1

EntreComp comprende 3 aree principali: idee e opportunità; risorse; e in azione. La prima di queste si concentra sulla capacità di essere fantasiosi, di essere creativi e di vedere il valore in un'idea. Riconosce non solo la capacità di individuare le opportunità, ma valuta anche la comprensione dell'impatto (positivo o negativo) - etico, ambientale o sociale. Quando un singolo studente sta iniziando un percorso imprenditoriale, le competenze EntreComp possono aiutarlo a considerare la sua visione strategica per il valore che vuole creare, i diversi percorsi disponibili per raggiungerlo e l'impatto delle sue scelte. Vedere molte opzioni come potenziali soluzioni a un problema e apprezzare la varietà di esse è cruciale (pensiero divergente), così come la capacità di analizzarle, dare priorità e incanalarle (pensiero convergente).

Competenze EntreComp rilevanti

INDIVIDUARE LE OPPORTUNITÀ

- Usare l'immaginazione e le diverse capacità per identificare le opportunità per creare valore.
- Identificare, creare e cogliere le opportunità.
- Concentrarsi sulle sfide.
- Scoprire i bisogni.
- Analizzare il contesto.

CREATIVITÀ

- Sviluppare idee creative e propositive.
- Essere curiosi e aperti.
- Sviluppare idee.
- Definire i problemi.
- Crea valore.
- Essere innovativi.

VISION

- Lavorare per la propria visione di futuro.
- Immaginare.
- Pensare strategicamente.
- Guida all'azione.

PENSIERO ETICO E SOSTENIBILE

- Valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni.
- Comportarsi in modo etico.
- Pensa in modo sostenibile.
- Valutare l'impatto.
- Essere responsabile.

VALORIZZARE LE IDEE

- Sfruttare al massimo le idee e le opportunità.
- Riconoscere il valore delle idee.
- Condividere e proteggere le proprie idee.

Ideare e individuare le opportunità è un passo fondamentale per il cambiamento sociale. Richiede approcci creativi - caotici ma strutturati, divergenti e convergenti, pianificati e spontanei. Inoltre, la creatività è un processo sia sociale che individuale. Quindi la progettazione di attività o programmi di apprendimento deve contribuire a ciascuna di queste dimensioni.

Dato che una maggiore creatività negli spazi di apprendimento è il desiderio maggiormente condiviso da molti studenti ed educatori in tutta Europa, anche la comunità di pratica EntreComp 360 si sta sforzando di condividere esperimenti, approcci ed esperienze in questo senso. Totalmente in linea con la richiesta dei 1.000 partecipanti alla 3a Convenzione europea sul lavoro giovanile (EU, 2020/C 415/01, p. 10).

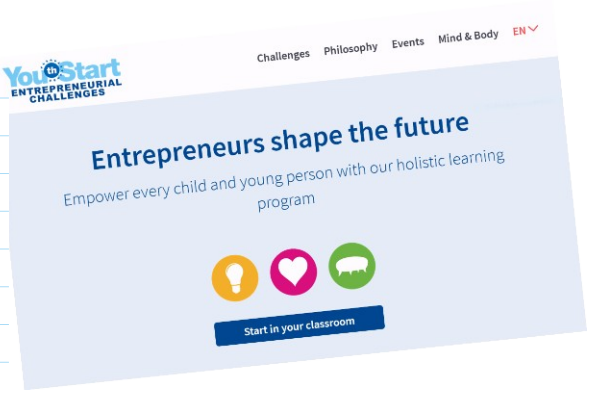
"La co-creazione e il coinvolgimento di tutte le qualità della comunità giovanile sono prerequisiti fondamentali per sviluppare pratiche e politiche di lavoro per i giovani di qualità. Ciò richiede l'offerta di spazi per esplorare, scambiare e costruire sugli esempi di buone pratiche, mediante reti (digitali), piattaforme e altri mezzi, dal livello locale a quello europeo".

Esempi di progetti e risorse che sostengono i giovani a sviluppare idee e individuare opportunità includono:

METODI: UKIDS

Un progetto in cui i partner di sei paesi (Austria, Danimarca, Finlandia, Ungheria, Paesi Bassi e Portogallo) hanno creato e studiato lezioni per le scuole elementari e programmi di formazione per insegnanti sull'imprenditoria sociale. Le sfide e i metodi sono stati raggruppati in una cassetta degli attrezzi digitale.

Sito web



MANUALE DI SCRITTURA CREATIVA

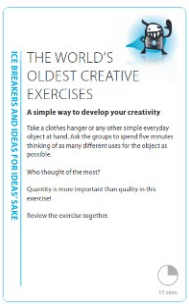
Una pubblicazione nel progetto Erasmus+ "Creative Learning Cookbook". Il team ha sviluppato ciascuno un ricettario di scrittura creativa, facilitazione visiva e storytelling.

Scaricare

CARTE CREATIVE

Creative Cards consiste in un set di 54 carte che contengono una serie di idee ed esercizi incentrati sul problem solving che offrono ispirazione per la collaborazione e il pensiero creativo.

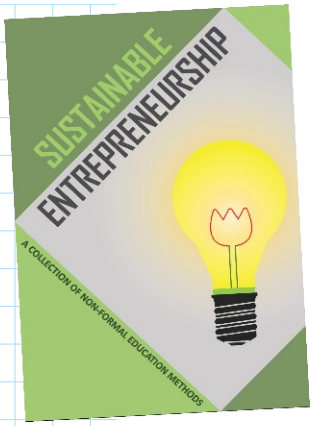
Scaricare



MANUALE: SOSTENIBILE IMPRENDITORIALITÀ

Metodi di educazione non formale raccolti nel progetto Growing Green di Fora Copenhagen. Il progetto promuove l'approccio dell'imprenditorialità sostenibile. Il libro offre metodi per pensare nei tre domini correlati – creatività, imprenditorialità, e sostenibilità.

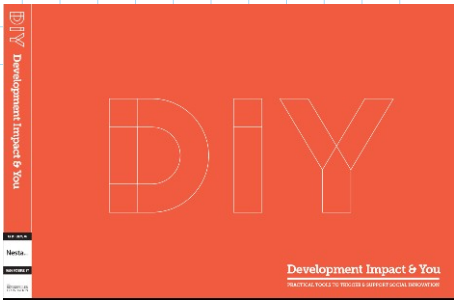
Scaricare



KIT DI STRUMENTI PER IL FAI DA TE

Development Impact & You. Un toolkit sviluppato da Nesta su come inventare, adottare o adattare idee che possono fornire risultati migliori. È veloce da usare, semplice da applicare, e progettato per aiutare le persone impegnate che lavorano nello sviluppo. È disponibile in 9 lingue.

Sito web



APPROCCIO: HACKATHON

Avendo la sua origine nella scena tecnologica, gli hackathon stanno diventando un metodo riconosciuto per l'ideazione e l'innovazione sociale, spesso intersettoriale.

Il principio è quello di riunire persone con prospettive, competenze e prospettive diverse per un tempo limitato, diciamo 1 giorno, in un ambiente stimolante per trovare una soluzione a un problema sociale.

L'attenzione è incentrata sulla creazione di un risultato concreto in team di qualcosa di fattibile o anche di un prototipo.

Spesso le soluzioni includono elementi digitali poiché l'origine del concetto è nel settore tecnologico - ma non deve necessariamente esserlo. Gli esempi includono hackathon locali come a Bamberg, e l'iniziativa paneuropea We vs. Virus hackathon con 28.000 partecipanti.

ENTRELEARN

Toolkit di apprendimento imprenditoriale per gli insegnanti sviluppato dal progetto EU I-Linc

Scaricare

BARCAMP

Un formato digitale per la collaborazione in grandi gruppi, che delega una grande quantità di responsabilità ai partecipanti. Il BarCamp è un'agenda digitale vuota. I partecipanti suggeriscono i contenuti, li decidono e sono responsabili della loro realizzazione e della documentazione del BarCamp. Esistono alcuni strumenti già pronti, gratuiti e protetto dai diritti (tedesco) Camper.

Scaricare

STÍLL – CONCORSO DI DESIGN E STILE IN ISLANDA

Un concorso nazionale per adolescenti nel campo del design della moda, parrucchiere, trucco, aspetto e design. Il concorso è organizzato da Samfés (Youth Work Iceland), l'associazione nazionale dei centri comunitari e dei club giovanili e dal Consiglio Nazionale della Gioventù, insieme ai club giovanili locali e alle scuole. L'iscrizione al concorso avviene nei club giovanili, inviando due gruppi ciascuno. Il tema dell'edizione 2021 era "Circo".

Gli obiettivi del concorso sono quelli di incoraggiare i giovani a creare arte e allo stesso tempo dare loro più opportunità di pensiero originale e creatività.

Sito web

ENTRECOMP PLAYBOOK

Il playbook mira ad aiutare i facilitatori dell'apprendimento non formale, che operano al di fuori del sistema di istruzione formale, a progettare e facilitare le attività di apprendimento imprenditoriale in modo significativo. È inteso come un esercizio di apprendimento per coloro che hanno poca o nessuna esperienza nella progettazione di esperienze imprenditoriali pratiche.

Il playbook è costruito sugli esperimenti, la perseveranza e le lezioni apprese dagli utenti di EntreComp!

Scaricare

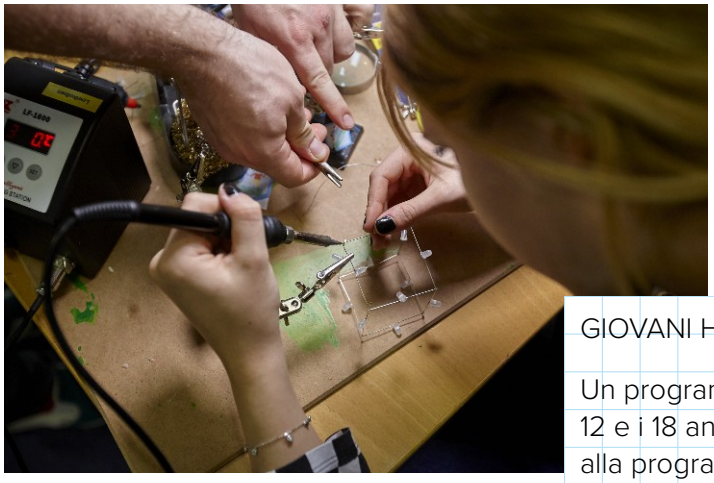


Foto: CC BY 4.0 Holger Dorn (Jugend hackt)

GIOVANI HACK

Un programma educativo per giovani tra i 12 e i 18 anni interessati alla tecnologia e alla programmazione. Sotto il motto "Improving the world with code", i partecipanti lavorano insieme con l'aiuto di mentori volontari su prototipi, strumenti digitali e concetti per la loro visione di una società migliore.

Il programma è fornito da Open Knowledge Foundation Germany e Mediale Pfade. Offre tre diversi formati: Youth Hacks Events, Labs e Networked Worlds internazionali.

Sito web

YOUTH GOALS PROJECT LAB

25 JUNE - 30 SEPTEMBER 2021 | CYPRUS

YOUTH GOALS PROJECT LAB

I workshop per lo sviluppo di progetti e la creazione di reti sono spesso offerti ad educatori e professionisti. In genere, questi workshop non includono processi lunghi di capacity building e lavoro concettuale. Lo Youth Goal Project Lab è una serie di workshop digitali-fisici per giovani adulti che ha come fine quello di sviluppare idee di progetto insieme. Il laboratorio è stato avviato dallo Youth Board di Cipro.

Sito web

MANUALE DI SVILUPPO DEL PROGETTO NOW

Istruzioni passo dopo passo su diversi aspetti della creazione di progetti di cambiamento sociale, pubblicate dall'organizzazione svizzera NOW.

Scaricare

Mobilitare le risorse

2

Le attività di successo richiedono risorse. Alcuni attingono alle loro risorse personali come il tempo, la passione, le reti e sono in grado di realizzare idee senza finanziamenti o con un piccolo budget iniziale. Altri possono sono bravi nella raccolta di fondi, mentre altri preferiscono conservare o costruire qualcosa sulla base delle risorse esistenti. Questi esempi mostrano l'importanza di adottare un approccio imprenditoriale alle risorse, qualunque esso sia - denaro, tempo, reti, attenzione. EntreComp riconosce sia le risorse interne che quelle esterne e il quadro sottolinea l'importanza delle risorse personali come la consapevolezza di sé e l'autoefficacia insieme alla motivazione e alla perseveranza che sono 2 delle 5 competenze in quest'area. Le altre competenze rilevanti sono: mobilitazione delle risorse; alfabetizzazione finanziaria ed economica; e mobilitare gli altri.

Competenze EntreComp rilevanti

AUTOCONSAPEVOLEZZA E AUTOEFFICACIA

- Credere in se stessi.
- Seguire le proprie aspirazioni.
- Identificare i propri punti di forza e di debolezza.
- Credere nelle proprie capacità.
- Dare forma al tuo futuro.

MOTIVAZIONE E PERSEVERANZA

- Rimanere concentrati e non arrendersi.
- Rimanere motivati.
- Essere determinato.
- Concentrarsi su ciò motiva.
- Essere resilienti.
- Non arrendersi.

ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA ED ECONOMICA

- Sviluppare il know-how finanziario ed economico.
- Comprendere i concetti economici e finanziari.
- Bilancio.
- Trovare finanziamenti.
- Capire la tassazione.

MOBILITARE GLI ALTRI

- Ispirare, coinvolgere e far salire a bordo gli altri.
- Ispirare e farsi ispirare.
- Persuadere.
- Comunicare efficacemente.
- Usare i media in modo efficace.

MOBILITARE LE RISORSE

- Ottenere e gestire le risorse di cui si ha bisogno.
- Gestire le risorse (materiali e non materiali).
- Usare le risorse in modo responsabile.
- Sfruttare al massimo il proprio tempo.
- Chiedere supporto

Il passo dall'ideazione alla realizzazione è condizionato fortemente da sentimenti di autoefficacia positiva, cioè dal credere nella propria capacità di influenzare, di agire con successo e di contribuire al cambiamento sociale. Un processo di apprendimento motivante e coinvolgente non si ferma al concetto cognitivo o all'idea, ma include il passo nella pratica come una caratteristica specifica dell'apprendimento esperienziale.

Molte persone proattive si sentono messe alla prova nell' affrontare le questioni finanziarie, anche se sono molto creative nell'identificare ampie risorse sociali e non monetarie. Succede spesso che nel lavoro con i giovani e con le comunità locali i team di progetto seguano con successo un approccio a basso budget o addirittura senza budget. Altri hanno la competenza opposta. Qual è il tuo modo preferito di impiegare le risorse? Per un impatto sociale sostenibile, tuttavia, tutte le competenze nella mobilitazione e nella gestione delle risorse sono necessarie e l'apprendimento dovrebbe dare loro la stessa importanza.

Le abilità e i punti di forza degli studenti emergono in attività pratiche con sfide reali. Alcuni esempi di applicazione di progetti reali ai programmi di apprendimento includono lo sviluppo di un piano finanziario o di una strategia di mobilitazione delle risorse per organizzazioni locali, o progetti comunitari o piccole imprese. Questo approccio permette anche agli studenti di esplorare e riconoscere le proprie aree di interesse e i propri fattori di auto-motivazione, e li aiuta a costruire abilità nel lavorare con gli altri. Impegno civico, culturale o economico inteso come spazio di apprendimento.

Esempi di progetti e risorse che supportano i giovani a costruire le loro competenze di risorse includono:

YOUNG ENTREPRENEURS:
SE NON TU, ALLORA CHI?

Metodologia per insegnare ai giovanip giovani le competenze imprenditoriali in spagnolo, inglese e turco. Sviluppato grazie ad una partnership tra la Asociación Jóvenes Solidarios con London Borough of Hackney e Hacettepe University.

Scaricare

PROGETTO SEED:IMPRENDITORIALITÀ SOCIALE NELLE SCUOLE

SEEd promuove l'iniziativa e l'imprenditorialità sociale dei giovani nelle scuole in una parte settentrionale e meridionale della Germania.

Il programma introduce nelle scuole nuovi metodi di apprendimento e un approccio socialmente imprenditoriale e rafforza l'autoefficacia dei giovani e le loro capacità di risolvere i problemi. L'obiettivo del progetto è quello di dare agli studenti l'opportunità di sperimentare l'educazione economica sulla base di progetti (propri) legati al mondo della vita. Il focus del progetto è impostato sulle attuali sfide sociali e sull' accompagnare gli studenti nella creazione di idee per le sfide che vorrebbero affrontare.

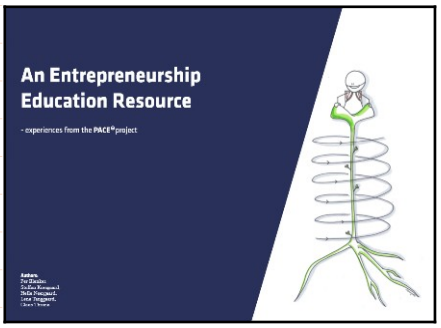
Info

PACE PROMUOVERE UNA CULTURA DELL'IMPRENDITORIALITÀ

Per coltivare il talento della generazione futura, sono necessarie nuove pratiche educative e gli insegnanti dovrebbero diventare più imprenditoriali nelle loro scelte di interventi didattici efficaci. Il progetto PACE mira ad esplorare ciò che funziona e ciò che non funziona in specifici ambienti educativi per contribuire allo sviluppo basato sull'evidenza della formazione imprenditoriale.

Le osservazioni del progetto sono pubblicate in diversi articoli di ricerca e nel "PACE work book". Il progetto è coordinato dalla Aarhus University insieme alla Aalborg University e alla Aalto University School of Economics.

Scaricare



ENTRECOMP TEACHERS CARDS

Un semplice documento su ciascuna delle competenze EntreComp per consentire agli insegnanti di vedere il cosa, il perché, la progressione, i risultati dell'apprendimento e le idee di attività per ogni competenza. E' stato sviluppato in risposta alla necessità di spiegare queste competenze in modo semplice, ed è disponibile in otto lingue.

Ogni competenza EntreComp è suddivisa in pacchetti di informazioni facili da consultare.

Scaricare

ACTIVECO: SUSTAINABILITY IN ACTION

Un programma educativo per i giovani della Moldavia, Romania e Ucraina. Il loro obiettivo principale è quello di fornire alle persone creative e motivate la possibilità di concentrarsi sulla transizione della nostra società verso una società sostenibile. L'enfasi del programma è di includere l'intera gamma di risorse sociali. Al di là del solo apprendimento del fundraising "classico", questo significa anche dare importanza alle risorse non monetarie nell'impegno civico. I partecipanti sono accompagnati durante un semestre con una serie di formazioni e incontri su misura, una borsa di finanziamento per micro progetti di volontariato, mentoring e la rete EcoVisio. Info

BNEST: PROGRAMMA DI INCUBAZIONE DELL'IMPRENDITORIA SOCIALE

Progettato da Social Impact Ireland e Kemmy Business School per favorire la creazione di imprese sociali sostenibili. Il target di questo programma è costituito da persone che intendono avviare una nuova impresa sociale, imprenditori sociali, che guidano imprese sociali esistenti o che lavorano in imprese sociali. Si concentra sulla dualità dello sviluppo personale dell'imprenditore sociale allineato con un'enfasi sulla creazione e scalata dell'impresa sociale.

Durante il programma i partecipanti hanno la possibilità di incontrare esperti in tutte le aree del business sociale. Alla fine del programma, una presentazione online celebra gli sforzi e i progressi fatti dai partecipanti.

Info

CORPO EUROPEO DI SOLIDARIETÀ - PROGETTI DI SOLIDARIETÀ LOCALE

Peri gruppi che vogliono creare un cambiamento positivo nella loro comunità locale, il programma del Corpo europeo di solidarietà della CE sostiene la prima fase dei progetti di solidarietà che hanno un impatto sociale nei quartieri locali. I progetti possono durare da 2 a 12 mesi e i gruppi devono contenere almeno 5 persone (tra i 18 e i 30 anni) che risiedono legalmente nello stesso paese (non c'è un numero massimo di persone).

Info

ERASMUS PER GIOVANI IMPRENDITORI

Un programma transfrontaliero che facilita lo scambio di esperienze imprenditoriali e di gestione. Lo scambio si realizza con un soggiorno di un imprenditore, di recente costituzione o potenziale, con un imprenditore che possiede già una buona esperienza che gestisce una piccola o media impresa (PMI) in un altro paese.

Info

EUROPEAN YOUTH FOUNDATION PILOT ACTIVITIES

Le borse di studio sostengono azioni che affrontano i bisogni o le sfide dei giovani a livello locale. Queste attività dovrebbero essere basate sull'innovazione o sulla riproduzione di buone pratiche, avere una chiara dimensione di lavoro giovanile ed essere basate su principi di educazione non formale. Il legame tra l'azione e l'impatto previsto sulla comunità dovrebbe essere chiaramente definito.

Info

--

In azione sociale, culturale o economica

3

La terza area di competenze EntreComp è "in azione" la quale riconosce l'importanza di essere capace di 'fare le cose', un processo attivo di apprendimento esperienziale. Per applicare il quadro nella realtà del lavoro giovanile, le competenze in quest'area collegano pratiche sociali e organizzative reali, tra cui la gestione e la cooperazione, con approcci pedagogici esperienziali - incoraggiando così il learning by doing. Gli aspetti della competenza relativa al "sé" sono anche parte integrante di quest'area di competenza, che riconosce l'importanza di avere un atteggiamento positivo verso nuove esperienze, verso l'apprendimento e il prendere l'iniziativa. Le competenze EntreComp possono essere sviluppate, costruite e descritte attraverso il ciclo di apprendimento di esperienza, riflessione, pensiero e azione (apprendimento esperienziale).

Competenze EntreComp rilevanti

PRENDERE L'INIZIATIVA

- Assumersi la responsabilità.
- Lavorare in modo indipendente.
- Agire.

IMPARARE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA

- Riflettere.
- Imparare a imparare.
- Imparare dall'esperienza.

AFFRONTARE L'INCERTEZZA, L'AMBIGUITÀ E IL RISCHIO

- Affrontare l'incertezza e l'ambiguità.
- Calcolare il rischio.
- Gestire il rischio

PIANIFICAZIONE E GESTIONE

- Definire gli obiettivi..
- Pianificare e organizzare.
- Sviluppare piani di business sostenibili.
- Definire le priorità.
- Controllare i propri progressi.
- Essere flessibile e adattarsi ai cambiamenti.

LAVORARE CON GLI ALTRI

- Accettare la diversità (le diversità delle persone).
- Sviluppare l'intelligenza emotiva.
- Ascoltare attivamente.
- Fare Squadra.
- Lavorare insieme.
- Espandi la propria rete.

Essere attivi significa imparare facendo ed esplorare i punti di forza e le sfide in condizioni reali. Dobbiamo permettere agli allievi di fare nuove e ricche esperienze. Allo stesso tempo, è compito dei formatori aiutarli ad impegnarsi in situazioni nuove e non familiari e ad aumentare la loro tolleranza all'ambiguità, l'apertura alle novità. A volte siamo intrinsecamente motivati e impariamo incidentalmente e con piacere, a volte impariamo attraverso cose spiacevoli. L'educazione all'imprenditorialità può aiutare, in entrambi i casi, a non andare fuori strada. Molto importante qui diventa la capacità di riflettere, indipendentemente o insieme ad altri coetanei. È la condizione per trarre conclusioni, affrontare nuove sfide e allineare flessibilmente i piani originali ai cambiamenti. Esempi di pratiche e risorse sono condivisi qui sotto.

URBAN COMMONS COOKBOOK

Strategie e idee per creare e conservare i beni comuni urbani. Il libro si concentra su esempi pratici di ciò che rende i progetti di beni comuni urbani, dai giardini comunitari ai co-housing, di successo o cosa no. Combina un quadro teorico sui beni comuni urbani con spunti provenienti del mondo pratico, consigli utili e metodi testati per la creazione e la conservazione di beni comuni da veri progetti.

Scaricare

Children
Mit Kindern. Für Kinder!

YOUTH HELPS – YOUTH ENGAGEMENT

Children for a better World (DE) sostiene i giovani fino a 21 anni con piccole sovvenzioni per progetti (max. € 2.500) e coaching. Il programma si concentra sul lavoro di progetto individuale e mirato nel campo dell'impegno politico/civile, sociale o ecologico.

Info

SKILLOON ASSESSEMENT

Una

piattaforma di auto-apprendimento basata sulla ricerca che segue il modello EntreComp di Not a bad idea (Finlandia) e il ministero dell'istruzione finlandese. SKILLOON consiste in quattro diversi moduli concreti, apprendimento pratico, autovalutazione, compiti individuali e di gruppo e un portfolio digitale. Il contenuto di questi moduli è basato sulla ricerca sull'apprendimento imprenditoriale, diviso in sei parti di competenza: Fiducia, conoscere se stessi, cooperazione, imparare a fissare obiettivi, praticare il successo, e il percorso verso gli studi futuri e la vita lavorativa.

Info

COOPERATIVE DI STUDENTI

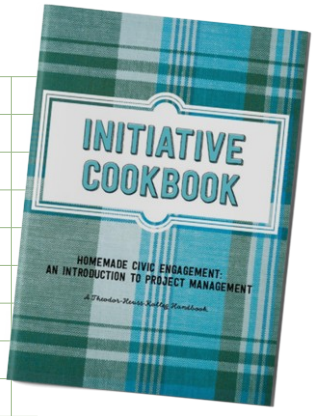
Il programma è organizzato da tre federazioni di cooperative tedesche e promuove l'apprendimento imprenditoriale nelle scuole con particolare attenzione al tipo economico delle cooperative basate sui soci. Il progetto supporta la creazione di nuove cooperative con consigli e mette in contatto cooperative guidate da studenti a cooperative partner regionali.

Info

AZIENDE GESTITE DA STUDENTI

Le aziende gestite dagli studenti sono progetti che forniscono servizi agli altri studenti o al pubblico. Il loro obiettivo di solito non è quello di fare profitto, ma di fornire uno spazio di apprendimento o di preservare l'azienda.

INITIATIVE COOKBOOK – HOMEMADE CIVIC ENGAGEMENT



Un'introduzione alla gestione dei progetti. Il ricettario supporta coloro che vogliono modellare la loro società attraverso l'iniziativa civile comune. Copre una vasta gamma di argomenti: ideazione, pianificazione, lavoro di squadra, gruppi target, relazioni pubbliche, raccolta di fondi e gestione finanziaria.

Scaricare

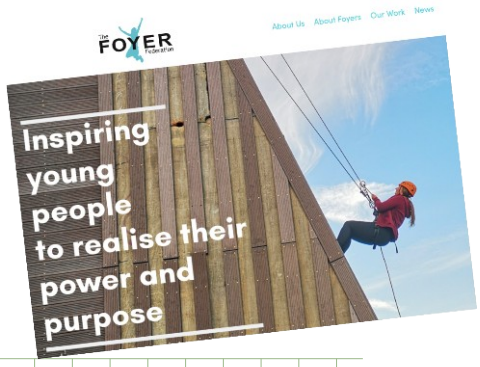
YOUR THING: PROGETTI PER LA DIVERSITÀ E L'INCLUSIONE

La lotteria sociale nazionale tedesca Aktion Mensch sostiene progetti guidati da giovani con un massimo di 500,00 € e consulenza, supporto personalizzato e coaching e networking.

I progetti sono selezionati da una giovane giuria.

Info

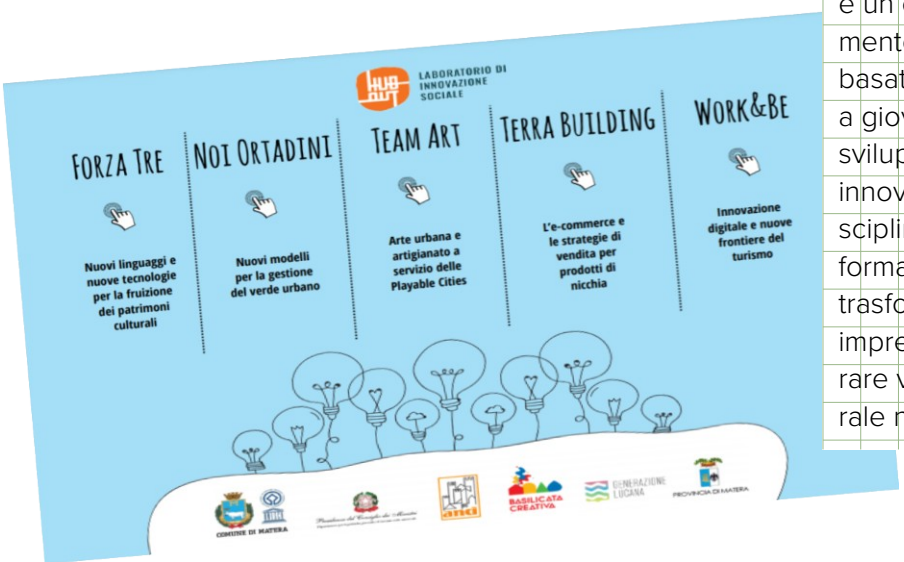
FEDERAZIONE FOYER



I senzatetto di età compresa tra i 16 e i 25 anni o a rischio di diventarlo ottengono un foyer, un posto dove stare in una delle strutture della federazione con sede nel Regno Unito. Questo è accompagnato dal sostegno ai giovani per riconnettersi con l'apprendimento, aumentare la loro occupabilità, migliorare la loro salute e il loro benessere, e sviluppare il potenziale di leadership. Il concetto pedagogico di base è l'approccio unico di applicare il "Advantaged Thinking", in contrasto con l'attaccamento alle categorie disvantaggio.

Info

ENTRECOMP LAB SENIOR



L'EntreComp Lab Senior di Matera (Italia) è un corso di formazione per il miglioramento delle competenze imprenditoriali basato sul framework EntreComp rivolto a giovani adulti, che sono interessati a sviluppare la propria idea di business innovativa e place-based. Team multidisciplinari sono supportati attraverso una formazione fortemente orientata alla trasformazione di idee innovative in imprese o start-up che mirano a generare valore economico, sociale e culturale nella propria comunità.

Collegare e condividere: EntreComp 360

QUESTA GUIDA MIRA A...

spiegare perché EntreComp è rilevante per il lavoro con i giovani e per te, come facilitatore nell'educazione alla cittadinanza, educatore per l'apprendimento globale, operatore giovanile che fa educazione culturale, o come soggetto influente e agente di cambiamento positivo per i giovani, qualunque sia il tuo ruolo.

Per ispirare su come i quadri di competenza - in particolare EntreComp - possono essere utilizzati per progettare l'apprendimento per i vostri studenti e il vostro sviluppo personale.

Introdurre le aree di competenza di EntreComp e fornire esempi di strumenti e pratiche che possono essere trasferiti e applicati per affrontare le esigenze dei giovani con cui si lavora.

MA SOPRATTUTTO...

Vorremmo motivarvi a esplorare come la moderna pedagogia interattiva nel lavoro con i giovani e nell'apprendimento non formale potrebbe sostenere la proattività, aiutare i vostri studenti ad avere un impatto sociale, politico, economico o culturale

Il progetto EntreComp 360 sostiene gli attori in tutti i settori del sistema di apprendimento permanente per migliorare lo sviluppo, la convalida e il riconoscimento della competenza chiave dell'imprenditorialità.

Con la nostra piattaforma Entrepreneurship360 costruiamo una comunità di pratica interdisciplinare, intersettoriale e diversa. La pratica incontra la ricerca. La politica incontra la pedagogia. Teniamoci in contatto.

www.entrecomp.com

www.entrecomp360.eu

EntreComp 360 è un progetto di

HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ

BANTANI
EDUCATION

INNOGATE
TO EUROPE

The Women's Organisation

materahub
industrie
culturali
e creative

dare
Democracy and
Human Rights Education
in Europe