



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



Erasmus+



OUTPUT 1

Analisi delle buone pratiche e degli strumenti per sviluppare
l'imprenditorialità

Versione breve



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



AUTHORS:

Massimiliano Costa, PhD. Professor (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Daniele Morselli, PhD. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Cristiano Chiusso, PhD. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Yvonne Vezzoli, MS. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Gilles Giovannangeli (*Coopérative d'activité et d'emploi Work In SCOP – Sc'Opara, France*)

Pauline Lemaire (*Coopérative d'activité et d'emploi Work In SCOP – Sc'Opara, France*)

Cristina Stefan, PhD. Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Constantin Stefan, MSc. Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Andrei-Cristian Stefan, Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Elsa Pehkonen (*Innoventum OY, Finland*)

Riina Korhonen (*Innoventum OY, Finland*)

Janne Leinonen (*Innoventum OY, Finland*)

Sara Diodato (*Civiform società cooperativa sociale, Italy*)

Francesco Cavallo (*Civiform società cooperativa sociale, Italy*)



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



Sommario Esecutivo

La priorità principale del progetto REACT (www.reactproject.online) è l'inclusione sociale e il miglioramento dell'accesso alla formazione e alle qualifiche per tutti, dando così l'opportunità agli adulti poco qualificati di rafforzare le capacità imprenditoriali che sono utili per migliorare la loro qualità di vita, compresa la ricerca di un lavoro e il loro reinserimento nella società. Tuttavia, poiché i centri di formazione per adulti necessitano di alcuni nuovi strumenti educativi per garantire a questo target i benefici di cui hanno bisogno per essere meglio integrati nella società e nel mondo del lavoro, il progetto REACT intende migliorare la partecipazione nella società degli adulti poco qualificati fornendo loro strumenti innovativi e metodi utili, come l'educazione tra pari e il gioco. Questi ultimi sono infatti in grado di rafforzare l'imprenditorialità intesa come una competenza che abbraccia tutte le sfere di vita in una prospettiva di apprendimento permanente.

Le skill, termine generico in ambito internazionale usato per indicare ciò che un individuo può fare, capire e conoscere, sono un percorso verso la prosperità e l'occupabilità. In un'economia globale in rapida evoluzione, sono le skill che determinano la capacità di guidare l'innovazione e la competitività. Non solo sono fondamentali per gli investimenti, ma contribuiscono anche al circolo virtuoso della crescita e della creazione di posti di lavoro. "A new skills Agenda for Europe" è uno dei programmi di lavoro più significativi della Commissione europea. Con riferimento al documento "A new skills Agenda for Europe", la Commissione europea ha avviato una revisione delle competenze chiave e particolare interesse sarà dato alla promozione delle mentalità imprenditoriali e orientate all'innovazione, compreso l'incoraggiamento ad affrontare esperienze imprenditoriali concrete.

Nella letteratura non c'è dubbio che l'imprenditorialità possa essere appresa. Il vero significato dell'imprenditorialità va ben oltre la creazione o la gestione di un'impresa e gli imprenditori sono persone rappresentate con idee che colgono le opportunità di generare benessere o valore nella società. Esistono atteggiamenti imprenditoriali che sono particolarmente importanti per l'imprenditorialità e che dovrebbero essere sviluppati sia nella fase dell'apprendimento che durante la valutazione. Per aumentare l'autonomia del discente dovrebbe essere necessario un passaggio dalla pedagogia all'andragogia e all'eutagogia. Mentre in pedagogia i compiti di apprendimento sono definiti dall'insegnante, in andragogia il controllo è condiviso e lo studente mantiene un certo grado di autodeterminazione.

Il Capability Approach si basa sul concetto di funzionamento. Ciò comporta una serie di attività (ad es. andare a scuola, andare in bicicletta) e di stati (ad es. essere sicuri, essere istruiti) che costituiscono la vita delle persone. Le capacità si riferiscono alle libertà sostanziali di cui le persone godono nel condurre il tipo di vita che hanno motivo di apprezzare. La libertà ha un valore intrinseco: l'essere umano apprezza la libertà e la possibilità di scegliere in sé stesso. Le situazioni, i bisogni, le aspirazioni e gli obiettivi delle persone sono diversi. L'istruzione è considerata un elemento cruciale per l'espansione delle capacità: permette alle persone di scoprire l'esistenza di diverse possibilità e opportunità e questa conoscenza di scelte e libertà (precedentemente sconosciute) è il primo passo per raggiungerle. Attraverso l'istruzione e la formazione le persone acquisiscono un funzionamento prezioso che consente loro di ottenere posti di lavoro che portano a una maggiore libertà. L'educazione all'imprenditorialità è un modo per sviluppare le capacità



imprenditoriali che si traducono in una crescita del benessere individuale e sociale. Gli individui possono diventare imprenditori della propria carriera senza necessariamente avviare un'impresa. Questo permette loro di avere e vedere un impatto molto maggiore del loro lavoro non solo sui profitti, ma anche sul loro benessere multidimensionale.

L'Educazione tra pari (peer-Education) è il processo attraverso il quale i coetanei formati e motivati sviluppano attività di apprendimento organizzate con i loro pari. Queste attività si svolgono in un determinato periodo di tempo e mirano a sviluppare precise competenze per migliorare la qualità della vita. Rispetto alla Peer Education, il Peer Mentoring può essere definito come una forma di supporto non strutturato e incondizionato, basato su un insieme di attività improvvisate, e focalizzato principalmente sul supporto fornito da un mentore o pari attraverso una relazione positiva e confidenziale di lunga data.

Attraverso la peer-Education le persone che affrontano situazioni difficili ottengono il sostegno attivo dei loro pari. Le situazioni difficili riguardano l'entrata nel mercato del lavoro, le occasioni di apprendimento e/o occupazione, o la mancanza di adeguate competenze personali. Lo scopo degli educatori non è quello di fornire una serie di lezioni prestabilite, ma di ideare sessioni che siano basate sulle esigenze individuali dei partecipanti. Al fine di implementare l'educazione tra pari nelle organizzazioni di educazione degli adulti, gli educatori tra pari dovrebbero aiutare i coetanei nelle questioni sociali, educative, emotive e/o professionali.

I giochi sono un paradigma emergente nell'Apprendimento Tecnologico Avanzato e possono essere definiti come simulazioni di apprendimento basate su computer che coinvolgono i giocatori in attività realistiche progettate per aumentare la conoscenza, migliorare le abilità e consentire risultati di apprendimento positivi. Pur avendo una componente di intrattenimento, queste simulazioni sono progettate per promuovere l'apprendimento, principalmente sfruttando una narrazione o una storia incentrata su un ambiente imprenditoriale. Come approccio pedagogico, i giochi si allineano con il paradigma educativo socio-costruttivista di natura esperienziale che coinvolgono i giocatori nell'interazione, nella risoluzione dei problemi, nelle scelte e nelle narrazioni. I giochi collocano gli studenti in ambienti virtuali interattivi che permettono di testare le decisioni e costruire la preparazione imprenditoriale in un ambiente sicuro e privo di rischi, e hanno aspetti di problem-solving collegati a feedback che promuovono forme di apprendimento riflessivo.

Le buone prassi identificate in questo intellectual output sono state raccolte basandosi su un modello tratto dalla ricerca nei campi delle scienze della formazione e dell'educazione imprenditoriale. Una teoria del curriculum è infatti necessaria per analizzare l'educazione imprenditoriale e questo intellectual output si basa sulla teoria dell'allineamento costruttivo per comprendere in profondità le buone pratiche. I risultati d'apprendimento, le attività di apprendimento e insegnamento (tra cui le didattiche utilizzate), e le pratiche di valutazione sono fondamentali per comprendere le buone prassi dal punto di vista formativo. Dal punto di vista dell'educazione imprenditoriale, gli elementi che aiutano a comprendere le buone prassi sono i seguenti: tipo di formazione e approccio all'imprenditorialità. Combinando le dimensioni formative e imprenditoriali si determina quale pratica educativa meglio funziona per quale tipo di educazione imprenditoriale. I quadri EntreComp e DigiComp, infine, sono utilizzati come parametri riassuntivi, ma anche come riferimento di fatto di qualsiasi iniziativa volta a favorire la competenza imprenditoriale o digitale dei cittadini europei.



Il risultato dell'analisi è che le buone prassi di educazione all'imprenditoriale raccolte dai partner del progetto REACT sono coerenti rispettivamente con un approccio "about" (circa), "for" (per), o "through" (attraverso) l'imprenditorialità. Questo significa che gli obiettivi possono variare: sviluppo di una comprensione del fenomeno imprenditoriale e del ruolo degli imprenditori nella società ("about"); preparazione delle abilità (skill) per diventare imprenditori e avviare un business ("for"), diventando il piccolo imprenditore di sé stesso in qualunque ambito della propria vita ("through"). Questi approcci si incentrano su diversi componenti della competenza: conoscenze per gli approcci "about", abilità per gli approcci "for", e atteggiamenti per gli approcci "through" di educazione all'imprenditorialità. Molte buone prassi riguardano l'approccio "for" all'imprenditorialità: comportano come risultato finale lo sviluppo di un business plan, con una valutazione di tipo formativo fanno uso del mentoring come metodo d'insegnamento, e sviluppano un discente autonomo che alla fine della formazione è in grado di avviare un'impresa. Diverse pratiche tuttavia hanno un approccio misto "about", "for" o "through", assumendo così una prospettiva olistica di competenza imprenditoriale, e sviluppando un discente autonomo in grado di effettuare scelte secondo il Capability Approach. Le buone prassi di educazione all'impresa (anche nominata imprenditività) adottano un approccio "through" con l'intento di sviluppare attitudini verso l'impresa e l'essere intraprendenti in una prospettiva di apprendimento permanente. Il gaming viene spesso utilizzato all'interno dell'approccio "for" con l'obiettivo di avviare un'impresa o gestirne una esistente. Per quanto riguarda la Peer Education, essa è spesso utilizzata per la formazione d'impresa con un approccio "through", mirando così a sviluppare un atteggiamento intraprendente del discente collegato al mondo dell'impresa, cittadinanza e occupazione.

L'analisi delle migliori pratiche suggerisce che i metodi di insegnamento sono più adatti tra loro. Inoltre, i risultati dell'apprendimento delineati all'interno del documento EntreComp Framework e con il metodo Capability Approach: "prendere l'iniziativa", "mobilitare le risorse", "creatività", solo per citare un esempio e può essere considerato parte di un insieme di capacità che viene trasformato in funzioni attraverso il metodo fattori di conversione. Inoltre, essere imprenditori implica la possibilità di "sfruttare le opportunità", "valorizzare le idee" e questo è possibile solo se il contesto lo consente: le opportunità devono essere colte solo se esistono, in modo che le idee possano essere valutate solo se è probabile che possano essere trasformate in linee d'azione.

Nel complesso, il Capability Approach fornisce il quadro teorico con cui analizzare la competenza imprenditoriale in quanto permette di andare oltre la semplice performance verso una riflessione sui fattori contestuali che permettono o negano l'espressione della competenza imprenditoriale. Quando il discente ha acquisito una maggiore consapevolezza dei fattori locali e generali (politici, sociali o legati alla cittadinanza), può esprimere appieno e in modo appropriato la propria competenza imprenditoriale nel contesto. La consapevolezza di questi fattori permette all'individuo di fare scelte secondo i propri valori e a quei fattori ambientali che incoraggiano o limitano la propria azione imprenditoriale. In questo modo, il Capability Approach consente di collegare meglio la competenza imprenditoriale all'autodeterminazione dell'individuo.



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



innoventum



Università
Ca' Foscari
Venezia



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.