

# DEAL

## Imprenditorialità digitale per studenti adulti

### POSITION PAPER

Deliverable ufficiale dell'output intellettuale 4

[www.projectdeal.eu](http://www.projectdeal.eu)

Con il sostegno del Programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Il presente documento e il suo contenuto riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

### Sommario

Introduzione.....	2
Il progetto DEAL.....	5
OBIETTIVI DEL PROGETTO.....	5
ATTIVITA' DEL PROGETTO.....	6
RISULTATI CHIAVE DEL PROGETTO E IMPATTO, in breve... ..	6
I nostri messaggi chiave.....	7
INNOVAZIONE.....	7
IMPATTO.....	7
TRASFERIBILITÀ.....	7
Conclusioni.....	8
<i>Allegato 1 – DigComp: Il quadro delle competenze digitali per i cittadini.....</i>	<i>9</i>
<i>Allegato 2 – EntreComp: Il quadro delle competenze imprenditoriali.....</i>	<i>10</i>

## Introduzione

L'obiettivo di un position paper è quello di raccogliere ragioni convincenti e significative che convincano i lettori che le opinioni presentate siano valide e di utilità pratica. Un principio guida alla base delle attività dei partner del progetto DEAL è l'equità e questo si riflette in ogni aspetto del progetto, dall'idea alla produzione. Contestualmente DEAL si adatta bene alle principali priorità politiche dell'UE in materia di competenza digitale e inclusione sociale, affrontando al contempo l'obiettivo cruciale dell'innovazione.

Al fine di inquadrare meglio la scala e l'ambito di questa iniziativa transnazionale è essenziale fornire alcune coordinate che siano indicative del contesto politico nel campo della digitalizzazione degli adulti combinata con l'imprenditorialità e lo sviluppo del senso di iniziativa.

La primissima pietra miliare può essere fatta risalire nel 2006, con la pubblicazione sulla Gazzetta ufficiale dell'Unione europea da parte del Consiglio dell'UE e del Parlamento europeo di una serie dettagliata di raccomandazioni rivolte sia agli Stati membri che alla Commissione europea per l'integrazione, la promozione e la valorizzazione, a livello nazionale e dell'UE, delle Competenze Chiave per il Lifelong Learning così definite (d'ora in poi, LLL).

Il framework originale (aggiornato nel maggio 2018 su iniziativa del Consiglio dell'Unione europea) aveva lo scopo di orientare meglio i policy makers locali degli Stati membri in:<sup>1</sup>

- Individuare le competenze chiave che conferiscono ai cittadini nuove skills, conoscenze e attitudini e che a loro volta contribuiscono a nuove opportunità di lavoro e allo sviluppo culturale, economico e democratico delle società dell'UE nel loro complesso.<sup>2</sup>
- Fornire ulteriori riferimenti su come sostenere lo sviluppo di tali competenze chiave per il Lifelong Learning per tutti gli SKK nel campo dell'AE e dell'LLL, tra cui la società civile, i rappresentanti del settore privato, i servizi pubblici per l'impiego e la società civile in generale.
- Sostenere la valorizzazione e lo sfruttamento su larga scala di una "prospettiva di Lifelong Learning dell'UE", che certamente tenga conto delle diverse caratteristiche delle società dell'UE pur mantenendo una sorta di denominatore comune riconoscibile dai professionisti e dai responsabili politici coinvolti nel settore.

Le competenze chiave per LLL sono identificate come segue:

1. Comunicazione nella lingua madre
2. Comunicazione in lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare

<sup>1</sup> Aggiornamento ufficiale di: RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO, del 18 dicembre 2006 , relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

<sup>2</sup> Dove "Competenza" è una combinazione di •KNOWLEDGE, fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e supportano la comprensione di una certa area o argomento. •ABILITÀ, la capacità e la capacità di eseguire processi e utilizzare le conoscenze esistenti per ottenere risultati. •ATTITUDINES, la disposizione e la mentalità ad agire o reagire a idee, persone o situazioni

6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito d'iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

Senza sorpresa, tra le 8 competenze chiave, è possibile individuare al posto n. 4 e 7 le due competenze specificamente affrontate e valorizzate dal progetto. Una definizione piuttosto semplice dei due è fornita dallo stesso framework:

- La competenza digitale implica l'uso sicuro e critico delle tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. È sostenuto da competenze di base nelle TIC: l'uso dei computer per recuperare, valutare, archiviare, produrre, presentare e scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative via Internet.
- Lo spirito d'iniziativa e imprenditorialità si riferisce alla capacità di un individuo di trasformare le idee in azione. Comprende creatività, innovazione e assunzione di rischi, nonché la capacità di pianificare e gestire progetti al fine di raggiungere gli obiettivi. Ciò supporta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana a casa e nella società, ma anche sul posto di lavoro nell'essere consapevoli del contesto del loro lavoro e nell'essere in grado di cogliere le opportunità, ed è una base per competenze e conoscenze più specifiche necessarie a coloro che stabiliscono o contribuiscono all'attività sociale o commerciale. Ciò dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

È rilevante menzionare anche il fatto che, nel corso degli anni, ciascuna di queste competenze è stata associata a un relativo framework di sviluppo delle capacità, specificamente progettato per sostenere i professionisti nel campo dell'istruzione e della formazione per promuovere un programma pedagogico sintonizzato e adattato alla competenza data.

Nel contesto specifico delle competenze digitali, abbiamo DigComp: The Digital Competence Framework for Citizens (l'ultima versione disponibile è [DigComp 2.2](#), pubblicata nel 2022), e per spirito d'iniziativa e imprenditorialità, abbiamo [EntreComp](#): The Entrepreneurship Competence Framework, pubblicato dal Joint Research Centre della Commissione europea nel 2016.<sup>3</sup>

La struttura di questi framework è "onion inspired", nel senso che partiamo da macro-aree di interesse (es. Aree di Formazione) e da lì un elenco di competenze, o come nel caso di EntreComp anche sub-competenze, associate a ciascuna delle aree di formazione e con relativi risultati di apprendimento. Da un punto di vista metodologico, le aree formative rappresentano le coordinate chiave dell'esperienza di apprendimento dei target: l'homerun senza il quale non potrebbe esserci una comprensione essenziale e fondamentale della competenza sottostante.

Entrambi i frameworks sono stati integrati dai partner DEAL nella progettazione, preparazione, sviluppo e consegna dei curricula di formazione preparati in concomitanza con l'implementazione di Intellectual Output 3: questo per garantire coerenza, integrità e conformità ai riferimenti a livello dell'UE che trovano applicazione in qualsiasi iniziativa

<sup>3</sup> Per un'introduzione concisa e completa a entrambi struttura, consultare gli allegati 1 e 2.

relativa all'istruzione e alla formazione. Inoltre, questo allineamento è stato accolto con favore anche dai partner in quanto ha semplificato e facilitato, per l'organizzazione partecipante, l'identificazione a livello di mappatura di un divario di competenze e di una valutazione delle esigenze chiara e ben riconoscibile assumendo come parametro di riferimento le suddette aree di formazione.

Detto questo, l'obiettivo di base è quello di consentire agli adulti poco qualificati di raggiungere l'empowerment economico. Lo fa dotandoli di una suite di moduli coesivi che sono sia innovativi che empirici, e trasmessi su una Open Education Resource (OER) gratuita, progettata per una facile navigabilità e contenente non solo i moduli, ma anche strumenti ausiliari tematici come un glossario, casi di studio e domande interattive a scelta multipla allegate alla fine di ciascun modulo.

Le OER e gli strumenti sono progettati per attirare l'utente attraverso un layout attraente, una base teorica e una prassi personalizzata derivata dalle migliori pratiche di andragogia/eutagogia. Le OER rimarranno disponibili per un minimo di due anni dopo il completamento del progetto (fino al 2024)<sup>4</sup>.

Questo position paper di DEAL fornisce input basati sulle evidenze per il policymaking e trigger politici basati sull'evidenza nel campo dell'Istruzione degli Adulti, delle Competenze Digitali per Adulti Scarsamente Qualificati, dell'Inclusione Sociale e dell'Inabilità Autonoma, con particolare attenzione al Positive Ageing. In quanto tale, questo Position Paper è la linea guida politica che informa gli stakeholders sulle dinamiche degli adulti poco qualificati e sul loro impegno con l'imprenditorialità digitale, utilizzando l'esperienza e i risultati del progetto come prova per informare la policy e la pratica.

DEAL presenta una metodologia multidimensionale con una gamma olistica e curata di offerte di conoscenze pratiche e strumenti educativi pertinenti - per migliorare l'empowerment socio-economico degli adulti poco qualificati. È intenzione degli autori che questo Position Paper incoraggi la sostenibilità di DEAL e attendiamo con impazienza il suo lancio e la sua implementazione in molteplici contesti futuri.

## Il progetto DEAL

Il contesto e/o il background del progetto DEAL sono il deficit di competenze digitali imprenditoriali identificate dalla Commissione europea, le statistiche sulla disoccupazione associate (vedi sotto) e l'opportunità offerta dalla digitalizzazione, in particolare nell'area dello sviluppo del lavoro autonomo - opportunità imprenditoriali in particolare per le lavoratrici rurali più anziane.

DEAL sostiene gruppi target particolarmente vulnerabili che si stanno preparando per l'impatto inevitabile della digitalizzazione. I driver globali esterni del cambiamento, come le tecnologie in rapida evoluzione, la globalizzazione, i cambiamenti climatici e l'urbanizzazione, hanno un impatto significativo sulle imprese a livello nazionale ed europeo.

<sup>4</sup> Disponibile gratuitamente e in formato open access tramite: [www.projectdeal.eu](http://www.projectdeal.eu)

## OBIETTIVI DEL PROGETTO

Un obiettivo chiave nella fase di Testing e Validation prevede il reclutamento di 150 partecipanti mirati, provenienti da coorti rurali, donne a basso reddito, più anziane. L'obiettivo è quello di offrire a questi partecipanti un programma di istruzione e formazione appositamente progettato per fornire loro conoscenze, abilità e competenze identificate per sviluppare la fiducia in sé stessi necessaria per trarre vantaggio dalla digitalizzazione allo scopo di sviluppare opportunità di imprenditorialità di lavoro autonomo.

## ATTIVITA' DEL PROGETTO

### STRUTTURA DI RIPARTIZIONE DEL LAVORO

#### Output intellettuale 1

Sviluppare una piattaforma di risorse educative aperte, di facile utilizzo, con lo scopo di ospitare il nostro programma di istruzione e formazione e le risorse associate a beneficio del gruppo target. Disponibile presso: <https://www.projectdeal.eu/>

#### Output intellettuale 2

Mappatura delle Dinamiche e delle Tendenze della Silver Economy e dell'Invecchiamento Attivo al fine di garantire, attraverso la produzione di una comparativa Country Map, utilizzando una metodologia comune, le dinamiche e le tendenze esistenti ed emergenti della silver economy e dell'invecchiamento attivo, in modo da garantire che la diffusione, la pertinenza e la praticità del programma di istruzione e formazione proposto rispondano alle esigenze effettive e non percepite del gruppo target. I risultati della mappatura sono disponibili su: <https://www.projectdeal.eu/mapping.php>

#### Output intellettuale 3

Toolkit di Formazione e Risorse allo scopo di impartire Conoscenze, Abilità e Competenze al gruppo target. Un totale di 52 corsi e 52 schede di formazione sono disponibili in tutte le lingue (13 per lingua) con video esplicativi, più di 900 utenti hanno utilizzato il DEAL Training, 48 casi studio sono disponibili in tutte le lingue (12 per lingua), 202 voci di glossario sono state incluse in tutte le lingue con oltre 40000 visite uniche raccolte finora.

#### Output intellettuale 4

Produrre il Manuale Operativo DEAL e il Position Paper che si sta leggendo per consentire ad altre organizzazioni e utenti di comprendere, rendere operativi e beneficiare degli outcomes e degli outputs dei progetti nel prossimo futuro. Entrambi i documenti sono disponibili su: <https://www.projectdeal.eu/op-manual.php>

### RISULTATI CHIAVE DEL PROGETTO E IMPATTO, in breve...

- Consegna riuscita in tempo e come originariamente descritto.
- Pieno rispetto dei requisiti dell'Agenzia di Finanziamento.
- Una coorte di individui formati, tratti dal gruppo target che hanno le conoscenze, le abilità e le competenze, nonché la fiducia in sé stessi per sviluppare opportunità di lavoro autonomo attraverso l'imprenditorialità.
- Un programma di formazione e istruzione pertinente (nel settore dell'imprenditorialità digitale e delle opportunità di lavoro autonomo) e risorse associate liberamente disponibili per tutti.
- Manuale Operativo e Position Paper che rendono gli outcomes e gli outputs del progetto veramente trasparenti e disponibili per un ulteriore sfruttamento.
- Una riduzione del numero di cittadini dell'UE che non hanno competenze digitali.

- Un aumento del numero di cittadini dell'UE che esercitano un'attività autonoma grazie ai propri sforzi e grazie alla possibilità di aver beneficiato del programma di istruzione e formazione originato dal progetto DEAL
- Gruppi specifici come le donne, gli abitanti delle zone rurali e le persone anziane trarranno particolari benefici da DEAL poiché il progetto supporta queste coorti ad affrontare le sfide molto specifiche che devono fronteggiare.

## I nostri messaggi chiave

I sette partner provenienti da cinque paesi hanno erogato la formazione DEAL in diversi contesti operativi, rappresentati dal partenariato multidisciplinare e complementare: ambienti di apprendimento formale e non formale, istruzione e formazione professionale, contesti imprenditoriali, strutture di istruzione per adulti, aree urbane e rurali. Mentre la metodologia era uniforme, nell'implementazione della formazione durante la fase di test e convalida, non sono stati posti vincoli ai partner che erano liberi di scegliere il tempo, il programma, il formato e la durata più adatti alle attività di insegnamento e apprendimento. Ogni partner ha raccolto il feedback e le intuizioni sia degli studenti che dei tutor / facilitatori attraverso un modello di feedback che è stato sviluppato come parte del Validation Plan. In un processo di messa a punto, il feedback di utenti / studenti e tutor ha quindi informato la versione finale del Toolkit di formazione e risorse, oltre a fornire input per IO4 (Manuale Operativo e Position Paper) per le linee guida al fine di integrare e promuovere l'adozione della formazione DEAL.

### INNOVAZIONE

DEAL è la prima risorsa di formazione pratica e operativa volta a migliorare le competenze degli adulti poco qualificati per supportare le loro aspirazioni imprenditoriali attraverso le TIC e l'educazione digitale. Attualmente non ci sono risorse educative aperte con questo focus e DEAL colma una lacuna operativa con strumenti e risorse di formazione innovativi. Un'altra innovazione significativa sta nel fatto che DEAL è estremamente pratico, pragmatico e operativo, fornendo fin dall'inizio soluzioni operative che non sono solo informative ma di sviluppo ed educative.

### IMPATTO

Intellectual Output 3 (il Toolkit di formazione) è sia interno che esterno. Internamente, i partner sono dotati di un programma di formazione nuovo e innovativo che include risorse ausiliari per servire meglio le loro circoscrizioni, le entità associate e gli studenti. Esternamente, l'impatto è sui gruppi target che sono stati coinvolti nella fase di convalida. Sono stati i primi a beneficiare dei contenuti di formazione su misura e di alta qualità, pertinenti e facili da usare. La loro segnalazione dalla fase di Test e Validation garantisce la Quality Assurance e, in modo critico, ciò garantisce che gli utenti finali possano interagire in modo significativo con l'OER senza ponteggi, ad esempio l'interazione e il supporto del tutor /facilitatore.

### TRASFERIBILITÀ

Intellectual Output 3 ha un notevole potenziale di trasferibilità. Questo grazie ai suoi contenuti multilingue e al fatto che sarà disponibile, attraverso la piattaforma OER dedicata, senza restrizioni (OPEN ACCESS) e senza alcun costo. Rilevante da menzionare è anche il fatto che:

1. le risorse e i deliverable del progetto sono disponibili in versione multilingua, questo per facilitare la diffusione e la validazione del progetto anche tra relatori che non conoscono bene la lingua inglese (come potrebbe essere nel caso di adulti poco qualificati).
2. Anche se il progetto è specificamente rivolto agli anziani, vi è un ampio margine per la replicabilità e la trasferibilità all'interno di altri settori dell'istruzione e della formazione mirati a diverse coorti (si veda il caso dei NEET, dei neolaureati e dei

giovani aspiranti imprenditori in generale). Naturalmente questo richiederà sicuramente azioni mirate che prendano in considerazione l'istruzione e il background culturale dei partecipanti.



## Conclusioni

Il DEAL Position Paper fornisce input basati sulle evidenze per il policymaking nei settori dell'AE, della Competenza Digitale per Adulti poco Qualificati, dell'Inclusione Sociale, dell'Autorealizzazione e dell'Auto-lavorabilità. È la linea guida politica che informa i responsabili politici e gli stakeholders sulle dinamiche intersezionali degli adulti poco qualificati e dell'imprenditorialità digitale, traducendo l'apprendimento esperienziale, gli outcomes e gli outputs del progetto per informare la politica e le prassi. Il Position Paper stabilisce il nesso operativo e politico tra il progetto e la definizione dell'agenda di politica pubblica.

Il progetto DEAL è altamente innovativo in quanto produce un impatto a livello sistemico nei domini collegati di AE e Digital Entrepreneurship, integrandolo al di fuori del partenariato e oltre il completamento del progetto. Il position paper rafforza la rilevanza dell'empowerment digitale per l'attività autonoma e imprenditoriale degli adulti poco qualificati, consentendo a questa priorità politica strategica di diventare un elemento operativo e politico per la discussione e il dibattito. Il suo impatto sarà sia quello di responsabilizzare e dotare gli stakeholders e i responsabili politici di pianificare e realizzare meglio le iniziative di sviluppo delle capacità, sia di modellare politiche tenendo conto dei risultati forniti dal progetto. Il Position Paper sostiene l'ampliamento dell'impatto, la visibilità del progetto e sostiene gli outcomes e gli outputs di DEAL al di là del cofinanziamento Erasmus+.

Fondamentalmente il Position Paper intende essere strumentale nel promuovere la trasferibilità e l'adattabilità dei risultati del progetto ad altri attori (sia nell'istruzione che nella formazione e nella politica). Ciò sarà ottenuto rendendo disponibili i risultati del progetto in 4 lingue (inglese, islandese, italiano e spagnolo), tutte con versioni OPEN ACCESS e FREE.

Infine, il Position Paper eleva DEAL a un plateau di implementazione, non solo dal punto di vista dell'apprendimento, ma anche a livello di politica e pratica. Esso mira a fungere da catalizzatore per la promozione del dialogo politico, delineando una convergenza tra l'istruzione e la formazione degli adulti e l'occupazione digitale. Dimostra che nella sua traiettoria DEAL offre una risposta curata alle priorità politiche chiave della CE di coinvolgimento dei cittadini, di promozione di un'economia che funziona per tutti e di preparazione delle persone all'era digitale.

Ultimo ma non meno importante, gli obiettivi che desiderano integrare l'esperienza di DEAL nel suo complesso nei loro settori sono sicuramente raccomandati per valorizzare e integrare l'iniziativa portata avanti dai partner come prodotto pratico del programma Erasmus +. La nostra esperienza nell'attuazione del progetto, e la consultazione informale che abbiamo avuto con gli STCH e i gruppi di interesse, hanno confermato una generale mancanza di consapevolezza sulle concrete opportunità di istruzione e formazione di origine europea. I partner del settore della pratica (vale a dire, altre organizzazioni di base, piccole cooperative stabilite e operanti a livello locale) raramente avevano in qualche modo familiarità con il concetto di "finanziamento dell'UE" e programma europeo centralizzato, ma non tanto in relazione agli obiettivi e alla struttura del programma E + in particolare.

A nostro avviso, ciò rappresentava un chiaro ambito di intervento politico (vale a dire, l'integrazione e la valorizzazione delle opportunità di accesso a programmi centralizzati e collaborazioni internazionali) in modo da migliorare notevolmente le pratiche, il know-how e le competenze di professionisti e fornitori applicati a livello locale e regionale.

## Allegato 1 – DigComp: Il quadro delle competenze digitali per i cittadini

### Aree di formazione e competenze correlate

Area di formazione	Competenze
<b>1. Alfabetizzazione informatica e dei dati</b>	1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestione di dati, informazioni e contenuti digitali
<b>2. Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestione dell'identità digitale
<b>3. Creazione di contenuti digitali</b>	3.1 Sviluppo di contenuti digitali 3.2 Integrazione e rielaborazione dei contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
<b>4. Sicurezza</b>	4.1 Protezione dei dispositivi 4.2 Protezione dei dati personali e della privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protezione dell'ambiente
<b>5. Risoluzione dei problemi</b>	5.1 Risoluzione dei problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali 5.4 Identificare le lacune nelle competenze digitali

La progressione e le prestazioni degli studenti sono valutate sulla base di un modello a 8 livelli proposto dal framework come riferimento chiave per identificare i principali risultati di apprendimento e gli impatti attesi:

### Modello di progressione generico

Livello di competenza	Complessità delle attività	Autonomia	Dominio cognitivo
<b>Livello 1</b>	Compito semplice	Con guida	Ricordare
<b>Livello 2</b>	Compito semplice	Autonomia e con guida dove necessario	Ricordare
<b>Livello 3</b>	Attività ben definite e di routine, problemi semplici	Da solo	Comprensione
<b>Livello 4</b>	Compiti e problemi ben definiti e non di routine	Indipendente e secondo le mie esigenze	Comprensione
<b>Livello 5</b>	Diversi compiti e problemi	Guidare gli altri	Applicazione
<b>Livello 6</b>	Compiti più appropriati	In grado di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione
<b>Livello 7</b>	Risolvi problemi complessi con soluzioni limitate	Integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creazione
<b>Livello 8</b>	Risolvi problemi complessi con molti fattori interagenti	Proporre nuove idee e processi al campo	Creazione

## Allegato 2 – EntreComp: Il quadro delle competenze imprenditoriali

Competenza (idee e opportunità)	Suggerimento	Descrizione
<b>1.1 Individuare le opportunità</b>	<i>Usa la tua immaginazione e le tue capacità per identificare le opportunità per creare valore</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificare e cogliere le opportunità per creare valore esplorando il panorama sociale, culturale ed economico</li> <li>Identificare i bisogni e le sfide che devono essere soddisfatti</li> <li>Stabilire nuove connessioni e riunire elementi sparsi del paesaggio per creare opportunità per creare valore</li> </ul>
<b>1.2 Creatività</b>	<i>Sviluppare idee creative e propositive</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppa diverse idee e opportunità per creare valore, comprese soluzioni migliori alle sfide esistenti e nuove</li> <li>Esplora e sperimenta approcci innovativi</li> <li>Combina conoscenze e risorse per ottenere effetti preziosi</li> </ul>
<b>1.3 Visione</b>	<i>Lavora per la tua visione del futuro</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagina il futuro</li> <li>Sviluppa una visione per trasformare le idee in azione</li> <li>Visualizza gli scenari futuri per guidare gli sforzi e le azioni</li> </ul>
<b>1.4 Valorizzare l'idea</b>	<i>Sfrutta al massimo le idee e le opportunità</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Giudica quale valore ha in termini sociali, culturali ed economici</li> <li>Riconosci il potenziale di un'idea per creare valore e identificare i modi adatti per trarne il massimo vantaggio</li> </ul>
<b>1.5 Pensiero etico e sostenibile</b>	<i>Valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valuta le conseguenze delle idee che portano valore e l'effetto dell'azione imprenditoriale sulla comunità target, sul mercato, sulla società e sull'ambiente</li> <li>Rifletti su quanto siano sostenibili gli obiettivi sociali, culturali ed economici a lungo termine e sulla linea d'azione scelta</li> <li>Agisci responsabilmente</li> </ul>

Competenza (RISORSE)	Suggerimento	Descrizione
<b>2.1 Autoconsapevolezza e autoefficacia</b>	<i>Credere in sé stessi e continuare a svilupparsi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rifletti sui tuoi bisogni, aspirazioni e desideri a breve, medio e lungo termine</li> <li>Identifica e valuta i tuoi punti di forza e di debolezza individuali e di gruppo</li> <li>Credi nella tua capacità di influenzare il corso degli eventi, nonostante l'incertezza, le battute d'arresto e i fallimenti temporanei</li> </ul>
<b>2.2 Motivazione e perseveranza</b>	<i>Rimani concentrato e non arrenderti</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sii determinato a trasformare le idee in azione e soddisfare il tuo bisogno di raggiungere</li> <li>Preparati ad essere paziente e continua a cercare di raggiungere i tuoi obiettivi individuali o di gruppo a lungo termine</li> <li>Sii resiliente sotto pressione, avversità e fallimenti temporanei</li> </ul>
<b>2.3 Mobilitazione delle risorse</b>	<i>Raccogli e gestisci le risorse di cui hai bisogno</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ottieni e gestisci le risorse materiali, immateriali e digitali necessarie per trasformare le idee in azione</li> <li>Sfrutta al massimo le risorse limitate</li> <li>Ottieni e gestisci le competenze necessarie in qualsiasi fase, comprese le competenze tecniche, legali, fiscali e digitali</li> </ul>
<b>2.4 Alfabetizzazione finanziaria ed economica</b>	<i>Sviluppare il know-how finanziario ed economico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stimare il costo di trasformare un'idea in un'attività che crea valore</li> <li>Pianificare, mettere in atto e valutare le decisioni finanziarie nel tempo</li> <li>Gestisci i finanziamenti per assicurarti che la tua attività di creazione di valore possa durare a lungo termine</li> </ul>
<b>2.5 Mobilitare gli altri</b>	<i>Ispira, entusiasma e coinvolgi gli altri</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ispira ed entusiasma le parti interessate</li> <li>Ottieni il supporto necessario per ottenere risultati preziosi</li> <li>Dimostra comunicazione, persuasione, negoziazione e leadership efficaci</li> </ul>

Competenza (IN AZIONE)	Suggerimento	Descrizione
<b>3.1 Prendere l'iniziativa</b>	<i>Provaci</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avvia processi che creano valore</li> <li>Accetta le sfide</li> <li>Agisci e lavora in modo indipendente per raggiungere gli obiettivi, attenersi alle intenzioni e svolgere i compiti pianificati</li> </ul>
<b>3.2 Pianificazione e gestione</b>	<i>Priorità, organizzazione e follow-up</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stabilisci obiettivi a lungo, medio e breve termine</li> <li>Definisci priorità e piani d'azione</li> <li>Adattarsi a cambiamenti imprevisti</li> </ul>
<b>3.3 Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio</b>	<i>Prendere decisioni affrontando l'incertezza, l'ambiguità e il rischio</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prendi decisioni quando il risultato di tale decisione è incerto, quando le informazioni disponibili sono parziali o ambigue o quando vi è il rischio di esiti indesiderati</li> <li>All'interno del processo di creazione di valore, includere modi strutturati di testare idee e prototipi fin dalle prime fasi, per ridurre i rischi di fallimento</li> <li>Gestisci situazioni in rapido movimento in modo rapido e flessibile</li> </ul>
<b>3.4 Lavorare con gli altri</b>	<i>Fai squadra, collabora e fai rete</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lavorare insieme e cooperare con gli altri per sviluppare idee e trasformarle in azione</li> <li>Rete</li> <li>Risolvi i conflitti e affronta positivamente la concorrenza quando necessario</li> </ul>
<b>3.5 Imparare attraverso l'esperienza</b>	<i>Impara facendo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizza qualsiasi iniziativa per la creazione di valore come opportunità di apprendimento</li> <li>Impara con gli altri, inclusi colleghi e mentori</li> <li>Rifletti e impara sia dal successo che dal fallimento (tuo e degli altri)</li> </ul>