



IO3-A1: QUADRO DI COMPETENZE PER L'IMPRENDITORIA SOCIALE



3D2ACT

3D2ACT:

PROMUOVERE L'INDUSTRIA 4.0 E LE TECNOLOGIE 3D
ATTRAVERSO L'IMPRENDITORIA SOCIALE: UN PROGRAMMA
INNOVATIVO PER UN FUTURO SOSTENIBILE

Author (s): POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI & STITCHING INCUBATOR

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

QUADRO DI COMPETENZE DELL'IMPRENDITORIA SOCIALE

INFORMAZIONI SUL PROGETTO

ACRONIMO DEL PROGETTO:

3D2ACT

TITOLO DEL PROGETTO:

PROMUOVERE L'INDUSTRIA 4.0 E LE TECNOLOGIE 3D ATTRAVERSO L'IMPRENDITORIA SOCIALE: UN PROGRAMMA INNOVATIVO PER UN FUTURO SOSTENIBILE

NUMERO DEL PROGETTO:

2020-1-EL01-KA202-078957

SITO WEB:

<https://3d2act.eu/>

CONSORZIO: ELENCO DEI PARTNER

- **CENTRO NAZIONALE PER LA RICERCA SCIENTIFICA "DEMOKRITOS" (GRECIA)**
- **RETE EUROPEA DI APPRENDIMENTO DIGITALE (Italia)**
- **POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP (Spagna)**
- **A & A EMPHASYS INTERACTIVE SOLUTIONS Ltd (Cipro)**
- **INCUBATORE STICHTING (Paesi Bassi)**
- **DIREZIONE REGIONALE ISTRUZIONE DI CRETE (Grecia)**
- **UNIVERSITÀ DI CRETE (Grecia)**



INDICE DEI CONTENUTI

Contenuti

1	Introduzione	3
2	Panoramica Dei Moduli e Degli	4
3	Durata Delle Attività Di	5
4	Descrizioni Dei Capitoli	6



1 INTRODUZIONE

Il seguente quadro di competenze sull'imprenditorialità sociale è fondamentalmente il Syllabus del Progetto 3D2ACT.

È suddiviso in due (2) moduli distinti, sull'imprenditorialità sociale e sul diventare un imprenditore sociale. Vi è inoltre un capitolo finale relativo a casi di studio provenienti da tutti i Paesi partner.

Le sezioni seguenti presentano i moduli e i capitoli in dettaglio, insieme alla loro durata.

Infine, il quadro delle competenze (Syllabus) viene presentato analiticamente per livello e capitolo, analizzando quanto segue.

- Argomento/scopo
- Obiettivi
- Durata
- Prerequisiti
- Risultati attesi
- Conoscenze e competenze acquisite
- Competenze trasversali acquisite
- Distintivo associato

Il Quadro delle competenze e il Pacchetto didattico mirano a identificare i concetti di base che ogni studente dovrebbe conoscere per poter avviare un'impresa sociale. Questi materiali li guideranno nel mondo dell'impresa sociale e li aiuteranno a sviluppare le loro capacità imprenditoriali.



2 PANORAMICA DEI MODULI E DEGLI

MODULO 1: IMPRENDITORIALITÀ SOCIALE

Capitolo 1: Cos'è l'imprenditoria sociale?

Capitolo 2: Perché "sociale"? Qual è il suo valore aggiunto?

Capitolo 3: Modello di impresa sociale Canva

MODULO 2: DIVENTARE IMPRENDITORE SOCIALE

Capitolo 1: Introduzione al quadro EntreComp

Capitolo 2: L'imprenditore sociale

Capitolo 3: Idee e opportunità - Pensiero etico e sostenibile

Capitolo 4: Risorse - Alfabetizzazione economica e finanziaria

Capitolo 5: In azione! - Pianificazione e gestione

MODULO 3: CASI DI STUDIO NEI PAESI PARTNER

Capitolo 1: Grecia

Capitolo 2: Italia

Capitolo 3: Spagna

Capitolo 4: Cipro

Capitolo 5: Paesi Bassi

3 DURATA DELLE ATTIVITA DI

Il pacchetto formativo consisterà in 5 ore di apprendimento online, con materiali interattivi, video, test e quiz.

In particolare, le attività di apprendimento IO3/A1 e la loro durata sono descritte nella seguente tabella:

Lesson plans	Duration	Notes
Modulo 1: Imprenditorialità sociale	1 ora	Autoapprendimento
Modulo 2: Educativo Diventare Pacchetto per a Imprenditore sociale	4 ore	Autoapprendimento
Modulo 3: Casi di studio nei Paesi partner	N/D	Solo per la consultazione come materiale aggiuntivo
Totale	5 ore	

Distintivo associato:



4 DESCRIZIONI DEI CAPITOLI

Modulo 1	
Capitolo ID	1: Che cos'è l'imprenditoria sociale?
Argomento/scopo	Introdurre gli studenti al mondo dell'imprenditoria sociale.
Obiettivi	Scoprite i concetti di base dell'imprenditoria sociale, esempi famosi di imprenditoria sociale e i suoi vantaggi e insidie.
Durata	15 minuti
Prerequisiti	Conoscenze: Nessuna Attrezzature: Computer, accesso a Internet
Risultati attesi	Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Identificare i diversi concetti relativi all'imprenditoria sociale. • Riconoscere i vantaggi dell'imprenditoria sociale • Riconoscere le insidie dell'imprenditoria sociale • Identificare esempi di imprenditorialità sociale
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti di base dell'imprenditoria sociale • Benefici, sfide e vantaggi/svantaggi dell'imprenditoria sociale
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Creatività • Pensiero divergente • Pensiero critico • Consapevolezza della situazione • Concentrarsi su un compito specifico • Definizione degli obiettivi

Modulo 1	
Capitolo ID	2: Perché "social" Qual è il suo valore aggiunto?
Argomento/scopo	Imparare la differenza tra imprenditorialità e imprenditoria sociale.
Obiettivi	Identificare gli aspetti chiave che rendono un'azienda sociale.
Durata	15 minuti



Prerequisiti	Conoscenza: Capitolo 1 Attrezzature: Computer, accesso a Internet
Risultati attesi	Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Identificare le differenze tra imprenditorialità e imprenditorialità sociale. • Identificare gli aspetti chiave di un social business • Comprendere il valore aggiunto della creazione di un'impresa sociale
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di identificare le caratteristiche di un'impresa sociale
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Creatività • Pensiero divergente • Scoperta di informazioni • Pensiero critico

Modulo 1

Capitolo ID	3: Modello di business sociale Canva
Argomento/scopo	Sviluppo di a sociale business sociale modello Canva per identificare tutte attività/risorse necessarie.
Obiettivi	Come sviluppare un modello di business sociale Canva. Come identificare tutte le attività necessarie. Come identificare tutte le risorse necessarie. Come utilizzare lo strumento Canva.
Durata	30 minuti
Prerequisiti	Conoscenze: Capitoli 1 e 2 Attrezzature: Computer, accesso a Internet
Risultati attesi	Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il funzionamento del modello di business sociale Canva • Identificare le attività necessarie • Identificare le risorse necessarie • Imparate a utilizzare lo strumento Canva. • Comprendere l'importanza del modello di business Canva.
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Fondamenti del modello di business Canva • Identificazione delle risorse e delle attività • Modello di business Strumento Canva
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginazione • Creatività • L'intraprendenza



	<ul style="list-style-type: none">• Pensiero divergente• Capacità organizzative• Risoluzione dei problemi• Processo decisionale• Pensiero critico• Sperimentare• Consapevolezza della situazione• Concentrarsi su un compito specifico• Gestione del tempo• Definizione degli obiettivi
--	--



Modulo 2	
Capitolo ID	1: Introduzione al framework EntreComp
Argomento/scopo	Panoramica globale del Framework EntreComp e delle competenze incluse
Obiettivi	Comprendere in modo pratico che cos'è esattamente il Framework EntreComp. Spiegazione di come l'impatto sociale possa essere integrato in EntreComp. quadro/competenze.
Durata	30 minuti
Prerequisiti	Conoscenze: Modulo 1 Attrezzature: Computer, accesso a Internet
Risultati attesi	Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Approfondire la conoscenza del framework EntreComp • Avere una visione generale delle competenze incluse • Identificare le competenze chiave per diventare un imprenditore sociale • Capire come integrare l'impatto sociale nelle competenze
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarità con il framework EntreComp • Identificazione delle competenze EntreComp • Integrare l'impatto sociale nelle competenze
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginazione • Creatività • L'intraprendenza • Pensiero divergente • Capacità organizzative • Risoluzione dei problemi • Processo decisionale • Pensiero critico

Modulo 2	
Capitolo ID	2: Cosa serve per diventare un imprenditore sociale?
Argomento/scopo	Aspetto fondamentale di un imprenditore sociale.
Obiettivi	Introduzione alle abilità e alle competenze di base necessarie per essere un imprenditore sociale con esempi di famosi imprenditori sociali, collegandoli alle abilità e alle competenze descritte prima.
Durata	30 minuti

Prerequisiti	Conoscenze: Modulo 1, Capitolo 1 del Modulo 2 Attrezzature: Computer, accesso a Internet
Risultati attesi	Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Identificare le principali competenze degli imprenditori sociali • Conoscere esempi di imprenditori sociali
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza approfondita del framework Entreprcomp • Approfondimento delle abilità e delle competenze di base di un imprenditore sociale
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginazione • Creatività • L'intraprendenza • Pensiero divergente • Processo decisionale • Pensiero critico • Sperimentare • Concentrarsi su un compito specifico

Modulo 2

Capitolo ID	3: Idee e opportunità - Pensiero etico e sostenibile
Argomento/scopo	Imparare a conoscere la sostenibilità e l'etica nel mondo degli affari e argomenti correlati come l'economia circolare e l'impatto delle azioni.
Obiettivi	3.1 : Cosa sono la sostenibilità e l'etica negli affari? - Sostenibilità sociale, economica e ambientale 3.2 : Caratteristiche principali della responsabilità sociale d'impresa 3.3 : L'economia circolare e le sue caratteristiche 3.4 : Ripensare un modello di business secondo il paradigma dell'economia circolare 3.5 : Conseguenze e impatto delle azioni
Durata	1 ora
Prerequisiti	Conoscenze: Modulo 1, Capitolo 1&2 del Modulo 2 Attrezzature: Computer, accesso a Internet
Risultati attesi	Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i concetti etici chiave che costituiscono la filosofia morale del business. • Mostrare una comprensione delle pratiche di sostenibilità

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare le questioni etiche • Identificare le caratteristiche principali della Responsabilità Sociale d'Impresa • Comprendere le questioni sociali, economiche e ambientali in un contesto aziendale. • Comprendere le conseguenze delle azioni in termini di sostenibilità. • Imparare a sviluppare un prodotto responsabile in base ai principi dell'economia circolare.
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Come agire in modo etico e sostenibile in un contesto aziendale • Applicazione della responsabilità sociale negli affari • Sviluppo di modelli di business in linea con l'economia circolare e le pratiche sostenibili
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginazione • Creatività • Pensiero etico • Pensiero sostenibile • L'ingegnosità delle risorse • Capacità di collaborazione • Comunicazione • Capacità organizzative • Risoluzione dei problemi • Processo decisionale • Pensiero critico • Flessibilità/Adattabilità • Sperimentare • Consapevolezza della situazione • Definizione degli obiettivi

Modulo 2	
Capitolo ID	4: Risorse - Alfabetizzazione finanziaria ed economica
Argomento/scopo	Acquisire le conoscenze di base dell'economia per la creazione di un'impresa sociale.
Obiettivi	4.1 : Comprendere gli aspetti economici e finanziari 4.2 : Budget - stima del budget per semplici attività; calcolo delle entrate e delle uscite in una tabella di budget; regole dell'IVA; fatture e ricevute; assicurazioni sociali. 4.3 : Elaborare un piano per la sostenibilità finanziaria di un'attività che crea valore - condividere e proteggere le idee; licenze diverse 4.4 : Trovare opportunità di finanziamento
Durata	1 ora



Prerequisiti	Conoscenze: Modulo 1, capitoli 1 e 2.1 modulo 2 Attrezzature: Computer, accesso a Internet
Risultati attesi	Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i concetti economici e finanziari di base • Stimare il budget di attività semplici • Utilizzare le tabelle di bilancio • Identificare le regole dell'IVA • Consegnare fatture e ricevute • Comprendere gli aspetti fondamentali dell'assicurazione sociale • Comprendere il concetto di licenza e i suoi diversi tipi. • Identificare potenziali opportunità di business
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti economici e finanziari • Stima del budget • Sviluppo di tabelle di bilancio • Sviluppo di fatture • Sviluppo delle entrate • Stabilire le regole dell'IVA • Identificazione dei tipi di licenze • Risorse per il finanziamento
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginazione • Creatività • L'intraprendenza • Pensiero divergente • Comunicazione • Coordinamento • Capacità organizzative • Risoluzione dei problemi • Processo decisionale • Pensiero critico • Flessibilità/Adattabilità • Consapevolezza della situazione • Concentrarsi su un compito specifico • Gestione del tempo • Definizione degli obiettivi

Modulo 2

Capitolo ID	5: In azione! - Pianificazione e gestione
Argomento/scopo	Acquisire conoscenze su pianificazione, gestione, informazioni pratiche, benefici.



Obiettivi	<p>5.1 : L'importanza della pianificazione</p> <p>5.2 : Sviluppare e aggiornare un piano d'azione</p> <p>5.3 : Definire le priorità: compiti e risorse per raggiungere gli obiettivi prefissati.</p> <p>5.4 : Utilizzare uno strumento di gestione del progetto - cartaceo e online</p> <p>5.5 : Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio - matrice del rischio, valutazione del rischio e piano d'azione</p>
Durata	1 ora
Prerequisiti	<p>Conoscenze: Nessuna</p> <p>Attrezzature: Computer, accesso a Internet</p>
Risultati attesi	<p>Al termine di questo capitolo, gli studenti devono essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare piani d'azione • Definire le priorità • Utilizzare strumenti di gestione • Creare una matrice dei rischi • Identificare e valutare i rischi
Conoscenze e competenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire le priorità per definire i piani d'azione • Utilizzare diversi tipi di strumenti di gestione dei progetti • Creare piani di valutazione del rischio • Identificare i rischi • Rischi da affrontare
Competenze trasversali acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginazione • Creatività • L'intraprendenza • Coordinamento • Capacità organizzative • Risoluzione dei problemi • Processo decisionale • Pensiero critico • Flessibilità/Adattabilità • Sperimentare • Consapevolezza della situazione • Concentrarsi su un compito specifico • Gestione del tempo • Definizione degli obiettivi


Modulo 3

Capitolo ID	Casi di studio nei paesi partner
Argomento/scopo	Analizzare le diverse imprese di imprenditoria sociale nei Paesi partner.
Obiettivi	<p>Analizzare 2 imprese sociali rilevanti in ogni paese partner Cosa fa l'impresa sociale nel vostro paese?</p> <p>Quali competenze EntreComp vengono utilizzate dall'imprenditore sociale?</p> <p>In che modo il caso di studio è fonte di ispirazione per gli altri? Qual è l'approccio innovativo?</p>
Durata	N/D
Prerequisiti	N/D
Risultati attesi	N/D
Conoscenze e competenze acquisite	N/D
Distintivo associato	N/D