

ENTERCOM PROJECT – QUADRO DELLE COMPETENZE



Ent.E.R.com sta per *Entrepreneurship education through urban regeneration and commons valorization* (Educazione imprenditoriale attraverso la rigenerazione urbana e la valorizzazione dei beni comuni) ed è stato creato per sviluppare una nuova formazione rivolta a facilitatori, consulenti ed esperti nel campo dell'educazione imprenditoriale.

I partners di Ent.E.R.com stanno creando un ambiente di apprendimento online innovativo in cui i facilitatori possano connettersi e condividere metodologie e contenuti per la formazione in progetti imprenditoriali, tutti collegati al tema della rivalutazione dei beni comuni e alla rigenerazione urbana.

Il primo passaggio è stato costruire un quadro di riferimento per elencare e dare priorità alle competenze chiave che un facilitatore dovrebbe possedere per istruire gli altri sulle competenze richieste in un progetto imprenditoriale, specialmente quelle applicate alla rigenerazione urbana e la valorizzazione dei beni comuni. I risultati mostrati nel report sono stati raccolti attraverso analisi quantitative e qualitative e conversazioni con esperti, quali formatori, insegnanti, mentor, imprenditori sociali provenienti da diversi paesi europei. Inoltre, abbiamo dato peso ad alcuni studi che possono essere da stimolo per i lettori.

Le iniziative sono state raccolte in Portogallo, Irlanda, Regno Unito, Danimarca, Spagna, Italia, Finlandia, Belgio, Olanda, Germania, Francia e Lettonia. Dal momento che si tratta di un progetto in corso, qualsiasi esperto che voglia dare risalto ad un progetto può caricarlo e condividerlo in ogni momento in modo che sia visibile sul sito web usando il link: <https://bit.ly/2IDixNp>.

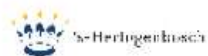
Alcuni degli studi di caso sono stati inclusi in questo abstract, come esempio pratico delle competenze selezionate nel quadro.

Questa ricerca ha visto il coinvolgimento di 174 partecipanti provenienti da Italia, Spagna, Olanda, Portogallo e Romania.

I partners hanno deciso di analizzare i risultati tenendo in conto la professione dei partecipanti e il ruolo che ricoprono nell'assistenza agli imprenditori. Questo ha portato alla seguente classificazione: "Istruttore" come primo livello, "Facilitatore" come livello intermedio e "Mentore" come livello da esperto. Il primo gruppo è composto da insegnanti e istruttori di istruzione formale e non-formale, soprattutto quelli interessati all'imprenditorialità. Il secondo gruppo è composto da consulenti commerciali, staff tecnico nelle ONG, funzionari in progetti europei, amministratori pubblici. Il terzo gruppo è composto da manager di comunità, imprenditori sociali ma anche architetti e urbanisti, impegnati in attività imprenditoriali di rigenerazione urbana.

Per delineare la cornice relativa a Ent.E.R.com abbiamo chiesto alle persone intervistate di mettere in ordine di priorità le competenze che loro credevano le più importanti per i nuovi imprenditori impegnati in rigenerazione urbana e sviluppo dei beni comuni. Il risultato sono 7 competenze imprenditoriali a cui ci si riferisce come "potenziale del facilitatore" per sostenere abilità, conoscenze e atteggiamenti in un potenziale imprenditore. Le 7 competenze sono state delineate a seconda del livello di esperienza e usando il framework europeo EntreComp Entrepreneurial competence. Questa selezione ci servirà come base per realizzare gli strumenti associati alla formazione Ent.E.R.com. Il framework si arricchirà attraverso le reti e le interazioni personali con i nostri gruppi target durante il nostro progetto. Vi invitiamo a unirvi alla nostra rete o

Partners



Competence Framework Ent.E.R.com



Questa tabella mostra le competenze selezionate come descritte nel framework europeo EntreComp. Dalle 15 sotto-competenze abbiamo selezionato quelle più adatte per essere sviluppate in un format con metodologia blended, che combina formazione online ed in presenza. Per quanto riguarda la definizione di quelle legate ai tratti della personalità e alle attitudini siamo in attesa della fase di network in cui ci si occuperà, quando avremo costruito una comunità di pratica.

	PRIORITA' Ent.E.R.com	SUGGERIMENTI GENERALI	TRAMA	CONTESTO Ent.E.R.com	
IDEE E OPPORTUNITA'	CREATIVITA'	Sviluppare idee creative e propositive.	essere curioso e aperto	<ul style="list-style-type: none"> • combinare diversi elementi o idee per crearne di nuove. •trasferire valori da un contest all'altro •Definire problemi che possono avere conseguenze su un gruppo ampio di persone •Comunicare idee creativamente 	
			Sviluppare idee		
			Valore del progetto		
			Definire Problemi		
				Essere Innovativo	
	PROSPETTIVA	Lavorare per una vision futura	Immaginare		<ul style="list-style-type: none"> • essere capace di prevedere come I problemi influenzeranno I diversi attori del futuro •Coniugare visioni diverse in un'ottica condivisa • sviluppare una visione a lungo termine • essere capace di comunicare idee attraverso immagini e slogan
				Pensare strategicamente	
				Guidare le Azioni	
	PENSIERO ETICO E SOSTENIBILE	Valutare le conseguenze e l'impatto delle idee, opportunità e azioni.	Comportarsi eticamente		<ul style="list-style-type: none"> •misurare e valutare l'impatto delle decisioni sulla comunità e I sottoscrittori • sviluppare un pensiero sostenibile come responsabilità dei partecipanti in un progetto basato sulla comunità.
Pensare in modo sostenibile					
Valutare l'impatto					
Essere responsabile					
RISORSE	MOBILIZZARE RISORSE	Raccogliere e le gestire le risorse di cui ha bisogno	Gestire risorse (Materiali e non materiali)	<ul style="list-style-type: none"> • coinvolgere e costruire comunità in un'ottica inclusiva: abitanti del territorio, accademici, amministrazione, associazioni e rete educative. • essere capace di specificare che ogni attore è capace di dare benefici condivisi 	
			Usare le risorse in modo responsabile		
			Ricavare il massimo dal tuo tempo		

			Fornire supporto	
	ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA	Sviluppare conoscenze finanziarie ed economiche	Capire concetti economici e finanziari	<ul style="list-style-type: none"> •Campagne di finanziamento collettivo sono un buon esempio di come affrontare questa competenza mentre si sviluppano le altre. Gestire i media, comunicare messaggi chiave, coinvolgere gli altri e quantificare l'uso e distribuire risorse economiche. •essere capace di rendicontare risorse intangibili e contributi dei partecipanti.
			Budget	
			Cercare fondi	
			Capire la tassazione	

IN AZIONE	PIANIFICAZIONE E GESTIONE	Dare priorità, organizzare e approfondimento.	Definire obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> •obiettivi condivisi da raggiungere con diversi profili. Specificare e controllare "chi fa cosa e quando". •Usare la tecnologia per gestire progetti in un'ampia comunità di attori 	
			Pianificare e organizzare		
			Sviluppare piani economici sostenibili		
			Definire priorità		
			Monitorare il tuo progresso		
				essere flessibile e adattarsi ai cambiamenti	
	LAVORARE CON GLI ALTRI	Fare squadra, collaborare e fare rete		Accettare la diversità	<ul style="list-style-type: none"> • comunicare idee per coinvolgere gli altri, impostare mantenere ed espandere il network, stabilire relazioni con le istituzioni
				Sviluppare intelligenza emotionale	
				Ascoltare attivamente	
				Fare squadra	
Lavorare insieme					
			Espandere la tua rete		

Competenze selezionate da EntreComp collegate ad atteggiamenti e crescita mentale, che funzionano trasversalmente.

	PRIORITA' Ent.E.R.com	SUGGERIMENTI GENERALI	TRAMA	CONTESTO Ent.E.R.com
--	------------------------------	------------------------------	--------------	-----------------------------

RISORSE	MOTIVAZIONE E PERSEVERANZA	Stare concentrato e non mollare	Rimanere motivato	<ul style="list-style-type: none"> • abbracciare le sfide come opportunità di imparare qualcosa di nuovo
			Essere determinato	
			Focalizzare su ciò che ti motiva	
			essere resiliente	
			Non mollare	
IN AZIONE	IMPARARE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA	Imparare facendo	Riflettere	<ul style="list-style-type: none"> • I progetti comuni che coinvolgono la comunità implicano che ciascun membro del gruppo contribuisca con una specifica competenza ed esperienza. Questa conoscenza arricchirà la comunità, aggiungerà valore all'identità di gruppo. • imparare dal fallimento
			Imparare ad imparare	
			Imparare dall'esperienza	



Competence Framework Ent.E.R.com

	BASICO	INTERMEDIO	AVANZATO
CREATIVITA'	Sono in grado di sviluppare idee multiple e creare valore per gli altri	Sono in grado di testare e rifinire idee che creano valore per gli altri	Sono in grado di trasformare idee in soluzioni che creano un valore per gli altri
<p>Caso 1 - Art Containers: in questa iniziativa, la creatività e le arti giocano un ruolo fondamentale. Il focus del progetto è l'uso e la valorizzazione di spazi abbandonati in comunità rurali attraverso l'arte. Parole chiave: arte, cultura, rigenerazione urbana, comunità, gioventù.</p>			
VISIONE	Sono in grado di immaginare un futuro auspicabile	Sono in grado di costruire una visione d'ispirazione che coinvolga gli altri.	Sono in grado di usare la visione per guidare la presa di decisioni strategiche
<p>Case 8 - Farm Cultural Park. La comunità di Favara in Sicilia, Italia, ha sviluppato un senso di appartenenza attraverso una visione a lungo termine, creando un progetto interconnesso per dare nuova vita all'area e potenziare le attività culturali ed economiche. Parole chiave: Comunità - Economia - Rurale - Cultura.</p>			

PENSIERO ETICO E SOSTENIBILE	Sono in grado di riconoscere l'impatto di scelte e comportamenti, sia nella comunità che nell'ambiente.	Sono guidato dall'etica e dalla sostenibilità quando prendo decisioni.	Decido di agire per assicurarmi che i miei obiettivi etici e sostenibili siano raggiunti
Case 18 - Prinzessinengarten Berlin. L'iniziativa mostra una profonda consapevolezza del sostenibile e del pensiero etico, della prospettiva inclusiva e un approccio coerente verso l'uso delle risorse comuni e l'agricoltura. "Usalo come se fosse il tuo" parole chiave: rigenerazione urbana- cibo- ecologia- ambiente- comunità- cultura			
MOBILITARE RISORSE	Sono in grado di trovare e usare le risorse in modo responsabile	Sono in grado di raccogliere e gestire diversi tipi di risorse per creare valore per gli altri	Sono in grado di definire strategie per mobilitare risorse necessarie per creare valore per gli altri.
Case 17- Periferica. I promotori di questa iniziativa sono stati in grado di coordinare le risorse provenienti da organizzazioni pubbliche, no profit e individuali per creare un open space particolare per la comunità, creando risorse digitali e fisiche da condividere. Parole chiave: Cultura – Digitale - Comunità.			
ALFABETTIZZAZIONE FINANZIARIA E ECONOMICA	Sono in grado di redigere il budget per un'attività semplice	Sono in grado di trovare opzioni e gestire il budget in attività di valore.	Sono in grado di redigere un piano di sostenibilità finanziaria per attività di valore
Case 10. Westergasfabriek, Olanda. Questo progetto bottom-up che è formato da diverse iniziative, alcune delle quali organizzate attraverso campagne di finanziamento collettivo come ad esempio Genoeg-dag. Parole chiave: rigenerazione urbana, cooperativa, comunità, finanziamento collettivo, cultura			
PIANIFICAZIONE E GESTIONE	Sono in grado di definire obiettivi per semplici attività di valore.	Posso creare un piano d'azione che identifichi le priorità e le tappe fondamentali per raggiungere gli obiettivi	Sono in grado di rifinire le priorità e i piani da aggiustare a seconda delle circostanze
Case 2 - La Azucarera, Saragozza, Spagna. Questa iniziativa è stata lanciata dalla municipalità di Saragozza. Sono partiti dal recupero di spazi in disuso. Attraverso la gestione di questa risorsa sono stati in grado di organizzare gruppi tematici nella comunità che offrono supporto, servizi culturali ed educativi e che fungono da incubatore economico. parole chiave: rigenerazione urbana, comunità, ecosistema, cultura.			
LAVORARE CON GLI ALTRI	Sono in grado di lavorare in team per creare valore.	Posso lavorare insieme ad un varietà di individui e gruppi per creare valore..	Posso costruire una squadra e reti basate sul bisogno di creare attività di valore.
Case 15 - Nod Maker Space. Bucharest, Romania, questo è un posto di lavoro creativo e un laboratorio di idee per la comunità e di prototipi. Hanno coinvolto un ampio gruppo di imprenditori, titolari di impresa, giovani, insegnanti, formatori per realizzare lo spazio e portarvi nuove attività. Parole chiave: Mercato-Spazio - Rigenerazione Urban - Cultura - Incubatore.			