

# IMPEET

Progetto n° 2018-1-LT01-KA202-046977

**I**nnovative  
**M**ethod to  
**P**romoting  
**E**ntrepreneurship  
**E**ducation to  
**T**eenagers



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Quadro delle Competenze delle Imprese Simulate

Germania, Italia, Lituania

2019

## Sommario

1. Premessa .....	2
2. Prima di affrontare il Framework delle competenze .....	3
2.1. Introduzione sull'Impresa Simulata (PE).....	3
2.2. Qualità nell'Impresa Simulata .....	5
2.3. Esempi di buone pratiche.....	6
2.4. Le sette strategie di INSPIRE .....	8
2.5. Entrecomp framework.....	9
3. Quadro delle competenze per giovani dai 12 ai 15 anni.....	9
3.1 Corrispondenza tra le competenze in IS e i principi di INSPIRE.....	10
3.2. Descrizione delle attività in Impresa Simulata.....	12
3.3. Valutazione delle competenze .....	20
3.4. Domande guida.....	23
Glossario.....	25
Riferimenti .....	26

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

## 1. Premessa

IMPEET è un progetto di partenariato strategico Erasmus+ per la cooperazione a favore dell'innovazione e dello scambio di buone pratiche, attuato tra ottobre 2018 e settembre 2020. Obiettivi principali del progetto:

1. Fornire alle scuole di istruzione generale un quadro innovativo per il modello di Impresa simulata al fine di sviluppare le competenze imprenditoriali di studenti della fascia 12-15 anni.
2. Fornire alle scuole di istruzione generale materiali metodologici che contribuiranno a sviluppare le competenze imprenditoriali degli studenti attraverso il modello di IS.
3. Migliorare l'applicabilità e facilitare la trasferibilità dell'approccio innovativo del progetto tramite la fornitura di una serie di raccomandazioni, strategie e pratiche di attuazione pilota.

Il progetto è condotto da un consorzio formato da sei partner di tre Paesi europei:

Paese	Organizzazione		
Lituania	VIKO	VILNIAUS KOLEGIJA	VIKO è il maggiore istituto superiore di istruzione professionale accreditato in Lituania. Dal 1994 funge da Centrale di simulazione delle Imprese simulate lituane.
Germania	PEN	EUROPEN-PEN INTERNATIONAL EV	PEN è una rete mondiale di Imprese simulate che promuove lo scambio multilaterale di esperienze tra le sue 42 Centrali di simulazione nazionali e rappresenta il collegamento comune tra le reti mondiali di oltre 7.500 Imprese simulate.
Italia	IDC	ISTITUTO DON CALABRIA	IDC è un centro di formazione professionale per giovani che offre servizi di assistenza all'infanzia, laboratori per disabili e un'ampia gamma di iniziative e servizi. È in attività dal 1900.
Lituania	KGJP	Kauno r. Garliavos Jonuciu progimnazija	KGJP si configura come un nuovo tipo di scuola esistente dal 2014 (dopo la trasformazione della scuola secondaria di Garliava Jonuciai in Ginnasio e Pre-ginnasio). La scuola è ancora alla ricerca della sua esclusività ed è aperta alle innovazioni.
Germania	FFS	Friedrich-Fröbel-Schule	La FFS è orientata al sostegno individuale in piccoli gruppi di apprendimento, ai principi dell'insegnamento interdisciplinare, all'insegnamento pratico e orientato all'azione basato su un programma ad orario modificato.
Italia	ICPSLS	Istituto Comprensivo "Panfilo Serafini - Lola Di Stefano" SULMONA AQ	L'ICPSLS punta a condividere esperienze e trovare nuove idee nel modello delle Imprese simulate collaborando per la prima volta con partner internazionali.

Il progetto si basa su INSPIRE - 7 strategie per porre fine alla violenza contro i bambini e sulla metodologia dell'Impresa simulata, in linea con le competenze imprenditoriali secondo "EntreComp: Quadro delle competenze imprenditoriali" della Commissione Europea: strumenti per soluzioni innovative ai fini dell'aumento delle capacità e competenze per studenti tra i 12 e i 15 anni.

## 2. Prima di entrare nel Quadro delle competenze delle IS

### 2.1. Introduzione dell'IS

L'Impresa simulata (PE) è un noto strumento di educazione all'imprenditorialità, utilizzato da oltre 60 anni in 20 Paesi europei per diversi gruppi target. Nel 2016 la Fondazione europea per la formazione professionale ha premiato il concetto di Impresa simulata con la massima valutazione (3 stelle per progetto eccellente), come buona pratica riconosciuta a livello internazionale nella formazione delle capacità imprenditoriali e dell'imprenditorialità.

L'obiettivo principale dell'IS consiste nell'offrire agli studenti e ai tirocinanti l'opportunità di acquisire esperienza in un ambiente lavorativo reale, simulando un'impresa reale, ovvero partecipando a una "Impresa simulata". Il concetto di Impresa simulata poggia su 3 pilastri principali: mondo degli affari, campo dell'istruzione e sviluppo della motivazione. Il tempo concreto di implementazione di un'Impresa simulata varia e dipende dal contesto in cui essa è inserita. In quanto tale, l'esperienza di "Impresa simulata" viene raggiunta tra le 50 e 400 ore in un anno.

L'"Impresa simulata" è una società simulata costituita da un'organizzazione attuatrice (scuola) e gestita in un vero ufficio da un gruppo di studenti/tirocinanti assistiti da un insegnante/formatore dell'IS certificato. Alla guida dell'Impresa simulata vi è un gruppo di formatori, dei quali uno ricopre il ruolo di Direttore dell'IS. All'Impresa simulata partecipano diverse aziende madrine, i cui settori spaziano dal turismo all'industria manifatturiera, ma anche alle cooperative sociali.

Le IS commerciano prodotti e servizi virtuali con altre imprese simulate a livello locale, nazionale o internazionale. In questa interazione, il denaro e le istituzioni finanziarie o di altro tipo sono fittizi e impersonati dalla Centrale di simulazione. Tuttavia, le decisioni aziendali, la documentazione e le attività sono di natura reale e si basano su un vero ufficio attrezzato.

Viene presa in considerazione una varietà di competenze imprenditoriali che coprono tutte le componenti: conoscenze, capacità e attitudini, dove le capacità sembrano essere predominanti. Le competenze appaiono duali, rilevanti sia per il mondo del lavoro che per l'imprenditorialità. In primo luogo, tali competenze sono legate al posto di lavoro o alla funzione aziendale e, in secondo luogo, sono trasversali. Ciò si riflette nello strumento di valutazione dei tirocinanti a disposizione dei formatori. Le abilità trasversali enfatizzate consistono nell'essere in grado di agire autonomamente, lavorare in team e collaborare, acquisire il senso di responsabilità, fare proposte e apprendere in autonomia. Inoltre, i tirocinanti acquisiscono competenze legate al commercio nazionale, ma anche internazionale.

L'Impresa simulata utilizza ambienti di apprendimento faccia a faccia (un ufficio attrezzato in modo realistico) completati da un'interazione online simulata di livello nazionale e internazionale con altre Imprese simulate, banche, clienti, fornitori, ecc. L'esperienza dell'Impresa simulata prende la forma di attività intra o extra-curricolari. La metodologia didattica si basa sull'apprendimento orientato all'azione e alla pratica, cioè un apprendimento "del fare" collaborativo completato dalle competizioni. Nel programma, la formazione presso le Imprese simulate è personalizzata. L'apprendimento auto-guidato è una componente pedagogica importante. Ogni tirocinante gestisce il proprio ruolo e partecipa a un processo di trasferimento di conoscenze tecniche. A rotazione, ogni tirocinante sperimenta il ciclo completo dell'Impresa simulata. A seconda della sua attuazione concreta, l'esperienza dell'Impresa simulata è solitamente completata da lezioni o attività simili del consueto programma scolastico.

Ogni Impresa simulata si concentra su un vero ufficio o su una struttura aziendale in una determinata area. I partecipanti lavorano in un'atmosfera produttiva reale e apprendono e realizzano le mansioni richieste. Al termine del corso il partecipante ha una visione globale del lavoro d'ufficio, con esperienza lavorativa e capacità di adattamento per un'occupazione, ad esempio flessibilità e cultura d'impresa. L'obiettivo dichiarato consiste nel consentire ai partecipanti dell'IS di acquisire capacità trasversali, nel rispetto delle loro peculiarità individuali.

### ESEMPIO DI UN'IMPRESA SIMULATA

Ogni IS riproduce le strutture di una vera società commerciale o manifatturiera. In alcuni luoghi è suddivisa in tre reparti:

REPARTO AMMINISTRAZIONE	REPARTO COMMERCIALE	REPARTO PERSONALE
gestisce i documenti relativi alla contabilità e all'amministrazione dell'azienda in modo da avere un budget e controllare il flusso di cassa.	stipula contratti di compravendita con altre IS, a livello nazionale e internazionale, svolgendo anche attività di marketing e di controllo del magazzino.	gestisce tutta la documentazione relativa all'amministrazione del personale.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• registri IVA;</li> <li>• pagamenti IVA;</li> <li>• registri contabili</li> <li>• scadenziario clienti e fornitori;</li> <li>• libro banche e relative operazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gestione di clienti e fornitori;</li> <li>• ordini in entrata e in uscita;</li> <li>• acquisti;</li> <li>• fatture, rapporti con trasportatori;</li> <li>• rapporti con la dogana;</li> <li>• preparazione del catalogo e listino prezzi;</li> <li>• pubblicità;</li> <li>• analisi del budget commerciale;</li> <li>• contabilità di magazzino.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• assunzioni;</li> <li>• licenziamenti;</li> <li>• contratti di lavoro;</li> <li>• preparazione delle buste paga;</li> <li>• rapporti con i consigli nazionali ufficiali;</li> <li>• calcolo e pagamento delle imposte;</li> <li>• disciplina del personale.</li> </ul>

Alcune delle mansioni della Centrale di Simulazione consistono nell'offrire servizi esterni alle Imprese simulate (banche, ufficio delle imposte, previdenza sociale, camera di commercio, clienti, fornitori, trasporti, in particolare servizi turistici, ecc.), ma anche nel controllare la qualità dei documenti provenienti dalle imprese simulate e individuare possibili "errori formativi". In questo modo la Centrale di Simulazione segnala questi "errori formativi" ai formatori delle imprese simulate (rispedendo il documento in una busta gialla) e questi possono interferire al fine di recuperare il deficit formativo dei partecipanti.

## 2.2. Qualità nell'IS

La valutazione della qualità dell'IS e delle sue attività viene effettuata in base a diversi parametri scelti con attenzione: parametri fisici, di processo e di servizio. La struttura dei criteri di valutazione è basata sul sistema internazionale di certificazione di qualità di EUROPEN-PEN per le IS, che utilizza vari criteri di certificazione di 12 paesi europei combinandoli in una griglia di certificazione comune.

### PARAMETRI DI QUALITÀ FISICI, DI PROCESSO E DI SERVIZIO NELL'IS

PARAMETRI FISICI	PARAMETRI DI PROCESSO	PARAMETRI DI SERVIZIO
Sono correlati principalmente all'ambiente fisico, alle sue attrezzature e ai vari strumenti e dispositivi che sono a disposizione dei tirocinanti nell'IS	Si tratta del modo in cui è stato applicato il concetto di IS e della successiva analisi e valutazione dell'intero processo	Comprende i dati di servizio fondamentali, la diagnosi dell'attività commerciale e i documenti e i moduli legati all'attività commerciale.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• struttura organizzativa e gestionale (documenti per l'identità aziendale e di marca, collegamento con l'azienda madrina, mission statement, diagrammi di flusso delle procedure, mansionari);</li> <li>• struttura operativa (qualifiche dei docenti dell'IS, numero di formatori, contatti con datori di lavoro e organizzazioni regionali);</li> <li>• accesso ad internet ad alta velocità;</li> <li>• piattaforme software;</li> <li>• linee telefoniche;</li> <li>• l'intero ambiente fisico, come i mobili o la cancelleria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il curriculum basato sul gruppo target;</li> <li>• formazione nei rispettivi settori, tra cui competenze tecniche, linguaggio commerciale, formazione individuale all'autoapprendimento, ecc.;</li> <li>• riunioni, l'organizzazione dei reparti fisici;</li> <li>• partecipazione a fiere di settore;</li> <li>• scambi con altre IS;</li> <li>• audit interno tenendo presente il continuo miglioramento dei sistemi;</li> <li>• obiettivi individuali e della IS;</li> <li>• la valutazione complessiva dei risultati dell'apprendimento;</li> <li>• i vari strumenti di autovalutazione;</li> <li>• il sistema di certificazione del tirocinante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il numero di attività commerciali;</li> <li>• il numero di ore della IS alla settimana;</li> <li>• i recapiti dell'IS;</li> <li>• gli obiettivi raggiunti;</li> <li>• numero di clienti, fornitori e transazioni;</li> <li>• documenti e moduli dell'attività commerciale;</li> <li>• documenti quali i cataloghi di vendita, i diversi ordini di acquisto e la gestione della contabilità fornitori e clienti;</li> <li>• vengono inoltre valutati la contabilizzazione delle spese e la documentazione complessiva per le procedure di trasporto e doganali.</li> </ul>

Tutti questi aspetti valutativi nei vari campi ci consentono di raggiungere il più alto livello di qualità fornito agli studenti. Permette, inoltre, di garantire la standardizzazione del format e funge da convalida delle attività e conferma dell'efficacia delle attività. Permette alle IS di rappresentare un ambiente di lavoro sicuro in cui è possibile garantire i massimi risultati di apprendimento e il collegamento con il mondo reale, mantenendo al contempo elevati standard di processo e di organizzazione. Questi possono quindi, a loro volta, assicurare

che l'esperienza di IS acquisita in diversi Paesi e in diverse scuole possa essere vista come comparabile e allo stesso modo contribuire a promuovere l'esperienza di apprendimento pratico.

### 2.3. Esempio di buona pratica

Nome	Impresa simulata denominata "Impresa Simulata Confetti Panfilo Serafini"
Luogo	Scuola: Istituto Comprensivo "Panfilo Serafini - Lola Di Stefano" SULMONA (AQ), Italia
Inizio	2002
Gruppo target	specificamente rivolto ad adolescenti di età compresa tra 11/12 e 15 anni
Problema/esigenze	<p>Il punto di partenza risiedeva in un semplice problema: se uno studente ha fallito o fallisce nelle attività e nelle lezioni scolastiche tradizionali e di routine, continuerà a fallire ripetutamente se segue e ripete le stesse attività così come sono. Anche la risposta è stata semplice. Si trattava di dare allo studente un nuovo punto di vista che capovolgesse le attività scolastiche: NON dalla teoria alla pratica (prima apprendo, poi faccio) ma dalla pratica alla teoria (prima faccio, poi apprendo), o almeno faccio E apprendo allo stesso tempo, cioè Imparare facendo.</p> <p>Si trattava di dare loro un compito reale: preparare una brochure pubblicitaria, un volantino, un catalogo, uno spot, una campagna pubblicitaria, compilare documenti di acquisto o documenti di fatturazione.</p> <p>Si trattava di utilizzare strumenti della vita reale: una fotocamera, un cellulare, un computer, uno scanner, un telefono, una fotocopiatrice, una calcolatrice ecc.</p> <p>Si trattava di gestire una società di vendita al dettaglio, si trattava di lavorare in un ufficio, si trattava di avere un'area scolastica speciale dedicata esclusivamente al loro progetto, la loro area di pratica.</p>
Finalità	<p>Fornire agli studenti competenze, capacità e conoscenze pratiche e attività imprenditoriali. Occorre evidenziare due aspetti del progetto strettamente collegati tra loro:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscenza, capacità, abilità e competenze imprenditoriali.</li> <li>2. Conoscenze scolastiche o didattiche, capacità, abilità e competenze: lettura e comprensione, scrittura, matematica, abilità comunicative.</li> </ol>
Metodologia	<p>Le attività dell'Impresa simulata iniziano con una nuova prospettiva: lo studente e le sue esigenze.</p> <p>Gli studenti lavorano su un progetto, non su un argomento, quindi selezionano e utilizzano il tema e gli strumenti di cui hanno bisogno per adempiere al loro compito specifico.</p> <p>Devono preparare una brochure pubblicitaria? Probabilmente dovranno utilizzare la loro LINGUA NAZIONALE, L'ARTE, LA TECNOLOGIA, L'INFORMATICA e L'INGLESE.</p> <p>Devono preparare uno spot pubblicitario? Probabilmente dovranno utilizzare la loro LINGUA NAZIONALE, L'INGLESE, L'INFORMATICA, LA MUSICA e altro.</p> <p>Devono compilare un documento di fatturazione? Probabilmente dovranno utilizzare L'INFORMATICA, LA TECNOLOGIA e LA MATEMATICA.</p>
Supporto	<p>L'IS aveva il sostegno delle autorità della "Regione Abruzzo" con l'obiettivo di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Combattere l'abbandono scolastico, i fallimenti scolastici e l'abbandono prima del completamento e dell'ottenimento di un diploma scolastico;</li> <li>2. Recuperare e consolidare, prima di tutto, e migliorare, se possibile, le conoscenze, le capacità e le abilità di base: abilità di lettura e comprensione, abilità di scrittura, abilità comunicative, abilità matematiche, ecc.;</li> </ol>

	<p>3. Offrire agli studenti più deboli, agli studenti con fallimenti scolastici passati e agli studenti con scarsa autostima attività motivanti e nuovi strumenti per migliorare la loro situazione in termini di apprendimento e capacità di sviluppo. In altre parole, era ed è una questione di "fare scuola" in un modo nuovo.</p> <p>4. Includere e coinvolgere gruppi speciali di studenti: studenti di famiglie immigrate con problemi linguistici, studenti disabili, studenti con esigenze speciali.</p>
Risultati	<p>Lo studente è il vero protagonista del progetto poiché è il vero proprietario dell'Impresa simulata. Uno dei punti vincenti è stato il fatto che gli studenti hanno scelto un'azienda strettamente legata alla loro vita ed esperienza reali, un'azienda di "confetti". I confetti, in origine, erano mandorle zuccherate. Sono un'antica tradizione, risalente a 6 secoli fa, ed è l'attività principale nella città di Sulmona, con fabbriche locali e numerosi negozi. Sarà molto utile se gli studenti possono scegliere un'attività commerciale che conoscono bene e fa parte della loro vita.</p> <p>Nella fase iniziale, lo studente deve prendere alcune decisioni: la denominazione dell'IS, il logo, il tipo di attività commerciale, i prodotti, il catalogo e ogni singolo aspetto della fase di start-up.</p> <p>È importante che gli studenti si comportino collettivamente come un gruppo e non come individui; il "noi" è più significativo dell'"io". Tutte le decisioni riguardanti l'attività devono essere prese collettivamente: questo aspetto rende più facile, più produttivo e più efficace l'apprendimento reciproco, tra pari e cooperativo, poiché sviluppa fiducia reciproca e un più alto grado di fiducia in se stessi e autostima.</p> <p>Poiché gli studenti sono molto giovani, non è possibile chiedere loro di affrontare aspetti tecnici e finanziari ampi e complessi come il "bilancio consolidato" o argomenti simili. I punti di partenza dovrebbero essere le loro abilità e le attività che più gradiscono: marketing, cataloghi, volantini, brochure, spot, presentazioni video, pubblicità video e audio ecc., poiché tutti gli argomenti e le materie d'istruzione possono essere trovati e sviluppati in queste attività.</p> <p>Le esperienze di IS suggeriscono che entrare e rimanere in contatto con il mondo "reale" di aziende e società "reali" è importante e deve essere sviluppato. Il sostegno delle "aziende madrine" è molto utile, così come il sostegno di altre strutture della zona.</p>





## 2.4. Sette strategie INSPIRE

Le 7 strategie del pacchetto INSPIRE consistono in 7 strategie per porre fine alla violenza contro i bambini. Si tratta di una risorsa basata su testimonianze per tutti coloro che si impegnano a favore della prevenzione e del contrasto della violenza contro bambini e adolescenti (dalla nascita all'età di 18 anni).

<b>I</b>	<b>Implementazione e applicazione delle leggi</b>	L'Impresa simulata (IS) funziona come una società di simulazione, senza denaro reale e merci reali, ma nel rispetto delle leggi e delle normative aziendali nazionali. La legge vieta l'uso di pene violente e di qualsiasi altra forma di violenza. Tuttavia, tra gli adolescenti possono verificarsi episodi di bullismo o isolamento, per cui è auspicabile conoscere tutte le leggi che regolamentano i casi di violenza.
<b>N</b>	<b>Norme e valori</b>	Le attività dell'IS rafforzano le norme e i valori che favoriscono rapporti non violenti, rispettosi, educativi e positivi, nonché relazioni eque in termini di pari opportunità per tutti i partecipanti. Vengono acquisiti valori più favorevoli alla parità di genere e alle pari opportunità nel lavoro. Esistono molte storie di successo di studenti che hanno cambiato il loro atteggiamento e la loro motivazione nei confronti dello studio grazie alla loro formazione in una IS. Questi esempi di successo possono essere utilizzati per aumentare la motivazione.
<b>S</b>	<b>Sicurezza degli ambienti</b>	Per la maggior parte degli adolescenti la scuola è l'ambiente più importante al di fuori della famiglia, e il modello dell'IS si basa sulla cooperazione e la comunicazione ravvicinate e positive degli studenti in locali specifici che assomigliano a una sede aziendale. Le aule scolastiche diventano ambienti di lavoro; le classi diventano aziende. I principi di un ambiente sicuro possono aumentare la sicurezza degli edifici e delle aree scolastiche, nonché i tragitti degli studenti da e verso la scuola.
<b>P</b>	<b>Supporto ai genitori e ai responsabili di minori</b>	L'IS può avere un impatto positivo e formare un'immagine attraente della scuola. Ai genitori vengono presentate nuove opportunità di essere coinvolti nelle questioni scolastiche. La loro esperienza aziendale è di grande valore. L'IS, con le componenti di coinvolgimento dei genitori, può aiutare questi ultimi a stabilire una comunicazione efficace con i figli e, tenendo presente che l'adolescenza è solitamente vista come un'età difficile per le relazioni in famiglia, i genitori possono essere coinvolti e sostenere i figli.
<b>I</b>	<b>Reddito e rafforzamento economico</b>	Attraverso lo sviluppo e la gestione di aziende gestite da tirocinanti, gli studenti dell'IS imparano la professionalità, i fondamenti del commercio, la conoscenza aziendale, le abilità di presentazione e il lavoro di squadra. E attraverso la loro impresa e il commercio tra settori, frontiere e culture, i tirocinanti sviluppano una conoscenza pratica delle aspettative sia del posto di lavoro che dell'economia europea, migliorando così la loro occupabilità e il loro spirito imprenditoriale.
<b>R</b>	<b>Servizi di lotta alla violenza e appoggio</b>	La formazione nell'IS si svolge simulando attività di imprese reali e applicando le conoscenze alla pratica. È essenziale aiutare i giovani a comprendere i loro punti di forza, i talenti, le diverse opzioni di studio e le prospettive di lavoro. I formatori dell'IS utilizzano strategie differenti per motivare i vari gruppi target. Per un tirocinante la migliore motivazione può essere la partecipazione alla fiera delle IS, mentre per altri un certificato di IS, un voto elevato, compiti più complessi e altri metodi possono fungere da fattori motivazionali. Le scuole e gli educatori fanno parte delle reti di riferimento e della risposta di prima linea.
<b>E</b>	<b>Educazione e competenze di</b>	Il progetto conduce a pratiche innovative nelle capacità imprenditoriali. Ciò significa l'attuazione del modello di apprendimento dell'IS, che si basa sull'apprendimento attraverso il fare, sull'apprendimento tramite errori,

	<b>vita</b>	sull'apprendimento integrato, sull'apprendimento basato sulle esperienze reciproche, nonché su altri metodi. L'IS può insegnare agli studenti capacità necessarie nella vita come la risoluzione di problemi, il pensiero critico, la comunicazione, le relazioni interpersonali e i metodi per far fronte alle emozioni e alle crisi. I partecipanti all'IS acquisiscono abilità tramite comportamenti adattivi e positivi che consentono alle persone di affrontare efficacemente le sfide della vita quotidiana. Le attività dell'IS conducono a comportamenti pro-sociali, tra cui la risoluzione efficace dei conflitti e l'empatia verso gli altri.
--	-------------	---

## 2.5. Quadro Entrecomp

Questo Quadro delle competenze è una proposta della Commissione Europea: una nuova agenda delle competenze per l'Europa - lavorare insieme per rafforzare il capitale umano, l'occupabilità e la competitività al fine di far fronte alle sfide in termini di competenze che l'Europa sta attualmente affrontando.

Il quadro è destinato a tutti per ottenere il set fondamentale di competenze necessarie per lo sviluppo personale, l'inclusione sociale, la cittadinanza attiva e l'occupazione. Offre uno strumento per migliorare la capacità imprenditoriale dei cittadini e delle organizzazioni europee.

Le tre aree di competenze trasmettono l'imprenditorialità come disponibilità a trasformare idee e opportunità in azioni mobilitando le risorse personali, materiali e immateriali. Il quadro sviluppa le 15 competenze insieme a un modello di progressione a 8 livelli e propone un elenco completo di 442 risultati di apprendimento. Il quadro può essere utilizzato come base per lo sviluppo di curricula e attività di apprendimento che promuovono l'imprenditorialità come competenza. Inoltre, può essere utilizzato per stabilire dei parametri al fine di valutare le competenze imprenditoriali degli studenti e dei cittadini.

Si compone di quattro principali livelli di competenza: base (supporto esterno), intermedio (crescente autonomia). Avanzato (viene sviluppata la responsabilità di trasformare le idee in azioni), esperto (impatto considerevole nel dominio di riferimento). Ogni livello è suddiviso in due sottolivelli. Le competenze del gruppo target del progetto nel quadro vengono sviluppate nei primi due livelli.

## 3. Quadro delle competenze dell'IS per studenti di età compresa tra 12 e 15 anni

Il modello del quadro dell'IS per studenti di età compresa tra 12 e 15 anni costituisce la base per il sostegno dell'intero materiale pedagogico: materiale per l'educazione all'imprenditorialità per studenti e insegnanti dell'IS. Fornisce una definizione degli indicatori di qualità incentrata sul contesto dell'IS e di INSPIRE, coprendo diversi aspetti delle competenze imprenditoriali nell'IS. Le informazioni raccolte sono utili per l'integrazione dell'Impresa simulata all'interno del programma della scuola secondaria e nei contesti di apprendimento degli studenti di 6-8 classi e per promuovere le capacità imprenditoriali tra gli studenti.

L'attuazione del Quadro nelle istituzioni selezionate offrirà loro l'opportunità di individuare le sfide interne nell'educazione all'imprenditorialità delle iniziative di Impresa simulata, nonché di adottare misure di miglioramento al fine di migliorare continuamente la qualità nello sviluppo dell'IS.

Il Quadro sarà correlato a sollevare la questione della comprensione comune delle competenze imprenditoriali dell'IS attraverso le strategie INSPIRE nel contesto di tutte le fasi dell'IS, fornendo una matrice complessa con indicatori di qualità misurabili e una serie di domande guida per sostenere il processo di attuazione dell'IS nelle scuole.

### 3.1 Corrispondenza tra competenze dell'IS e principi INSPIRE

N.	Impresa simulata COMPETENZE	AREE	SETTE STRATEGIE PER PORRE FINE ALLA VIOLENZA SUI BAMBINI						
			Implementazione e applicazione delle leggi	Norme e valori	Sicurezza degli ambienti	Supporto ai genitori e ai responsabili di minori	Reddito e rafforzamento economico	Servizi di lotta alla violenza e appoggio	Educazione e competenze di vita
1.	<b>Individuazione e delle opportunità</b>	<b>Idee e opportunità</b>	<p>Ricerca di normative e leggi</p> <p>L'opportunità di essere in grado di proporre regole positive in un'IS per creare studenti consapevoli e attenti. Creare valore predisponendo ambienti e locali sicuri per una società sostenibile e responsabile dal punto di vista sociale.</p>	<p>Cercare e scoprire norme e valori etici</p> <p>Per promuovere ruoli positivi nell'IS e innalzare le barriere per la prevenzione degli stereotipi dannosi, mettendo in pratica il lavoro di squadra e il feedback costruttivo positivo.</p>	<p>Scoprire la responsabilità sociale</p> <p>Assicurare un ambiente sociale sicuro in termini di relazioni sociali corrette tra gli studenti, tra tutte le persone coinvolte nelle attività dell'IS (insegnanti, esperti, collaboratori esterni, ecc.)</p> <p>Fornire ambienti sicuri che riducono la diffusione della violenza attraverso la cooperazione, il miglioramento delle capacità e l'aumento delle opportunità per una vita migliore.</p>	<p>Creare relazioni</p> <p>Costruire un'IS che sia una comunità (genitori, responsabili di minori, studenti, insegnanti, ecc.) con un metodo di apprendimento completo. Essere in grado di fornire modelli e scenari per il futuro, individuare le sfide e trasformare tutte le idee astratte in realtà e portarle sul mercato.</p>	<p>Scoperta delle regole di microfinanza</p> <p>Insegnare l'alfabetizzazione e finanziaria e le capacità della vita reale necessarie in situazioni concrete. Tenersi aggiornati sui nuovi sviluppi del mercato e inserirli in un contesto più ampio di competenze di vita.</p>	<p>Ricerca del sostegno e dell'assistenza necessari</p> <p>Permettere agli insegnanti dell'IS di creare e ampliare le possibilità e i valori per il benessere del gruppo di studenti nel suo insieme e di ogni studente personalmente.</p>	<p>Comprensione dell'importanza dell'apprendimento permanente</p> <p>Stabilire la formazione di abilità sociali e di vita durante le attività dell'IS, utilizzare qualsiasi iniziativa per la creazione di valore come opportunità di apprendimento.</p> <p>L'IS come mezzo per promuovere una consapevolezza etica e sostenibile che conduca alle basi della vita e delle competenze sociali, che promuovono di conseguenza un'atmosfera che si concentra sulla stabilità e l'istruzione per evitare le influenze dannose.</p>
2.	<b>Creatività</b>								
3.	<b>Vision</b>								
4.	<b>Valorizzazione e delle idee</b>								
5.	<b>Pensiero etico e sostenibile</b>								

N.	Impresa simulata COMPETENZE	AREE	SETTE STRATEGIE PER PORRE FINE ALLA VIOLENZA SUI BAMBINI						
			Implementazione e applicazione delle leggi	Norme e valori	Sicurezza degli ambienti	Supporto ai genitori e ai responsabili di minori	Reddito e rafforzamento economico	Servizi di lotta alla violenza e appoggio	Educazione e competenze di vita
1.	<b>Auto-consapevolezza e auto-efficacia</b>	<b>Risorse</b>	Conoscenza delle norme legali	Conoscenza del background etico	Essere socialmente responsabili	Mantenere ottime relazioni reciproche	Sapere come gestire le finanze	Conoscere le esigenze personali per il sostegno e l'assistenza	Conoscere le aree da apprendere
2.	<b>Motivazione e perseveranza</b>		Partecipare attivamente alla legislazione dell'IS (atti, regolamentazione delle relazioni tra i dipendenti, sviluppo della cultura dell'organizzazione e, altre regole interne).	Mobilizzare gli studenti per mantenere il sistema dei valori dell'IS: vision, mission, obiettivi ed eventi che migliorano la cultura organizzativa.	Includere processi che aiutano gli studenti a osservare se stessi e gli altri al fine di raggiungere un obiettivo comune e adottare misure per evitare potenziali minacce; rafforzare il senso di appartenenza e promuovere comportamenti prosociali.	Organizzare un incontro con la comunità (genitori, responsabili di minori, studenti, insegnanti, ecc.) prima dell'inizio delle attività dell'IS. Si tratta di un luogo perfetto per comprendere le loro aspettative e, dall'altro lato, prevedere aree per il loro coinvolgimento nelle attività dell'IS.	Approfondire le conoscenze e le abilità degli studenti in materia di alfabetizzazione finanziaria ed economica in base ai mansionari dell'IS.	Concentrarsi sui bisogni degli studenti e, sulla base di questi, gli insegnanti dell'IS devono fornire servizi e meccanismi per cercare sostegno, per assisterli e aiutarli.	Essere consapevoli del posto di lavoro concreto, dei diritti e delle responsabilità, delle procedure e dei documenti con la guida dell'insegnante dell'IS.
3.	<b>Mobilizzare risorse</b>		Opportunità e fonti tramite il lavoro di gruppo, imparando gli uni dagli altri.	Discussioni stimolanti tra i partecipanti dell'IS in cui questi possono riflettere su argomenti relativi a potere/genere/ecc.		Creazione di un piano di collaborazione con i genitori.	Pianificazione aziendale nell'IS e gestione del budget. Acquisire sicurezza e una mentalità imprenditoriale.	Gli insegnanti hanno le conoscenze su come gestire gli incidenti.	L'IS mira a insegnare le procedure interne e le relazioni tra le imprese in modo interdisciplinare, orientato ai problemi e incentrato sullo studente. Tutte le conoscenze acquisite possono essere applicate e messe in pratica durante la partecipazione nell'IS.
4.	<b>Alfabetizzazione finanziaria ed economica</b>							Attività quotidiane.	
5.	<b>Mobilizzare gli altri</b>								

N.	Impresa simulata COMPETENZE	AREE	SETTE STRATEGIE PER PORRE FINE ALLA VIOLENZA SUI BAMBINI						
			Implementazione e applicazione delle leggi	Norme e valori	Sicurezza degli ambienti	Supporto ai genitori e ai responsabili di minori	Reddito e rafforzamento economico	Servizi di lotta alla violenza e appoggio	Educazione e competenze di vita
1	<b>Prendere l'iniziativa</b>	<b>In azione</b>	<b>Mantenere le norme e le leggi</b>  Per mantenere la cultura dell'organizzazione, altre regole interne - personalizzare in base alle rispettive fasi di azione da intraprendere.	<b>Agire eticamente</b>  Per sviluppare un sistema di valori dell'IS: vision, mission, obiettivi, eventi che migliorano la cultura organizzativa.	<b>Incoraggiare gli altri ad essere socialmente responsabili</b>  Utilizzare strumenti ecocompatibili e strategie di risparmio energetico.  Per migliorare l'ambiente dell'IS tramite la creazione di spazi aperti e aree di lavoro amichevoli, sicuri ed ecologicamente progettati.	<b>Rafforzamento di relazioni fluide</b>  Coinvolgere la comunità (genitori, responsabili di minori, studenti, insegnanti, ecc.) nei processi ed eventi dell'IS, condividendo esperienze di lavoro.  Aggiornamento permanente del piano di collaborazione con i genitori.	<b>Gestione delle finanze</b>  Stabilire le priorità, organizzare e monitorare. Prendere decisioni che riguardano l'incertezza, l'ambiguità e il rischio.  Durante le attività dell'IS, gli studenti si confrontano con l'economia e il concetto e la struttura dell'economia in diversi settori: acquisti, vendite, contabilità, ecc.	<b>Utilizzare le esigenze personali per supporto e assistenza</b>  Migliorare le responsabilità, la motivazione e il comportamento degli studenti durante le attività dell'IS, rafforzando allo stesso tempo la loro autostima	<b>Processo di apprendimento o persistente</b>  Considerare le attività degli studenti in termini di collaborazione e aiuto reciproco. Insegnamento tra pari e lavoro di gruppo, e l'apprendimento è essenziale nelle attività dell'IS
2	<b>Pianificazione e gestione</b>								
3	<b>Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio</b>								
4	<b>Capacità di lavorare con gli altri</b>								
5	<b>Apprendere attraverso l'esperienza</b>								

### 3.2. Descrizione delle attività nell'IS

Secondo le competenze imprenditoriali, ecco descritte le attività dell'IS in 4 indicatori o livelli:

- Scoperta: si concentra sulla scoperta di qualità, potenziale, interessi e desideri degli studenti dell'IS che lavorano sotto la supervisione diretta.
- Esplorazione: si concentra sul lavoro nell'IS con il supporto ridotto degli altri, un certo grado di autonomia e una collaborazione con i membri del gruppo.
- Sperimentazione: si concentra sul pensiero critico degli studenti e sul lavoro in autonomia e in collaborazione con i membri del team.
- Audacia: si concentra sul trasformare le idee in azioni nell'IS e nell'assumersene la responsabilità.

Idee e opportunità		
Livelli	INDICATORI	DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ NELL'IMPRESA SIMULATA
<b>1. Individuazione delle opportunità</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti trovano opportunità per aiutare gli altri, stabilire nuove connessioni, trovare diversi esempi di sfide nell'IS che necessitano di soluzioni, trovare esempi di gruppi che hanno beneficiato di una soluzione a un determinato problema. Sono in grado di distinguere tra le varie aree in cui è possibile creare valore: ad esempio nel reparto dell'IS, nella comunicazione tra i reparti, nell'ambiente dell'IS.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di riconoscere le opportunità di creare valore nell'IS, individuare i bisogni e le sfide che devono essere affrontati, riconoscere le sfide nella propria IS che possono contribuire a risolvere e riconoscere i diversi ruoli di cui sono responsabili nell'IS.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di spiegare cosa costituisce un'opportunità per creare valore, individuare modi per risolvere i problemi dell'IS in maniera alternativa, spiegare che gruppi diversi possono avere esigenze diverse, distinguere tra contesti per creare valore.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di cercare in modo proattivo opportunità di creare valore esplorando l'ambiente sociale, culturale ed economico del settore di attività dell'IS e riunire elementi sparsi, possono ridefinire la descrizione di una sfida, possono individuare l'utente o il gruppo di utenti e le loro esigenze a cui far fronte attraverso la creazione di valore. Essere in grado di individuare le opportunità personali, sociali e professionali degli studenti per creare valore.
<b>2. Creatività</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di mostrare curiosità su cose nuove, sviluppare idee che risolvono problemi rilevanti per loro e per l'IS, affrontare problemi complessi con curiosità (problemi che possono avere più soluzioni), assemblare oggetti che creano valore per se stessi e gli altri, trovare esempi di prodotti o servizi innovativi.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di esplorare nuovi modi per utilizzare le risorse esistenti, da soli e all'interno di un team per sviluppare idee che creano valore per l'IS, esplorare problemi complessi in molte maniere così da generare più soluzioni, migliorare i prodotti, servizi e processi esistenti in modo da soddisfare meglio le loro esigenze, descrivere in che modo alcune innovazioni hanno trasformato la società.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di fare esperienza con le proprie capacità e competenze in situazioni dell'IS che sono per loro nuove, di sperimentare tecniche diverse per generare soluzioni alternative ai problemi, utilizzando le risorse disponibili in modo efficace, di prendere parte a dinamiche di gruppo volte a definire e risolvere problemi complessi, di individuare le funzioni di base che un prototipo dovrebbe avere, al fine di illustrare il valore delle proprie idee, di distinguere tra i tipi di innovazioni.

<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di cercare attivamente nuove soluzioni che soddisfano le esigenze dell'IS, testare il valore delle soluzioni con gli utenti finali, rimodellare i problemi complessi per adattare le proprie competenze, assemblare, testare e perfezionare progressivamente prototipi che simulano il valore che si desidera creare, giudicare se un'idea, un prodotto o un processo è innovativo o semplicemente nuovo per se stessi, combinare conoscenze e risorse per ottenere effetti significativi.
<b>3. Vision</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di immaginare un futuro auspicabile dell'IS.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di sviluppare semplici scenari futuri dell'IS in cui viene creato valore.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di sviluppare, in autonomia o con altri, una visione ispiratrice per il futuro dell'IS che coinvolga gli altri, per spiegare che cos'è la vision e a quale scopo serve, una propria vision per creare valore spinge se stessi a compiere lo sforzo di trasformare le idee in azioni specifiche.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di costruire scenari futuri dell'IS attorno alla propria attività di creazione di valore, essere consapevoli di ciò che è necessario per costruire una visione, decidere quale tipo di vision a cui si desidera contribuire per creare valore.
<b>4. Valorizzare le idee</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di trovare esempi di idee che hanno valore per l'IS e i suoi dipendenti, di chiarire che le idee di alcune persone possono essere utilizzate e gestite.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di mostrare in che modo i diversi gruppi creano valore nella propria IS, spiegare che le idee possono essere condivise e diffuse a beneficio di tutti o possono essere protette da determinati diritti: ad es. copyright e brevetti.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di distinguere tra valore sociale, culturale ed economico, distinguere tra tipi di licenze che possono essere utilizzate per condividere le idee e proteggere i diritti.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di decidere su quale tipo di valore si desidera agire e quindi scegliere il percorso più appropriato per farlo, scegliere la licenza più appropriata allo scopo di condividere e proteggere il valore creato dalle proprie idee.
<b>5. Pensiero etico e sostenibile</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di riconoscere comportamenti che mostrano integrità, onestà, responsabilità, coraggio e impegno, elencare esempi di comportamenti rispettosi dell'ambiente che avvantaggiano la comunità dell'IS, trovare ed elencare esempi di cambiamenti causati dall'azione umana in contesti sociali, culturali, ambientali o economici.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di descrivere con parole proprie l'importanza dell'integrità e del valore etico, di riconoscere esempi di comportamento ecologico da parte delle aziende che creano valore per la società nel suo insieme (attività CSR), di distinguere tra l'impatto di un'attività che crea valore sulla comunità target e il suo impatto più ampio sulla società.

<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di applicare il pensiero etico ai processi di consumo e produzione, individuare pratiche non sostenibili e comprendere le loro implicazioni per l'ambiente, individuare l'impatto che l'acquisizione di opportunità avrà su se stessi e sul proprio team, sul gruppo target e sulla comunità circostante nell'IS.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di farsi guidare dall'onestà e dall'integrità quando prendono decisioni, di produrre una definizione chiara dei problemi di fronte a pratiche non sostenibili. Gli studenti sono in grado di capire la differenza tra giustificare l'uso delle risorse e giustificare l'impatto della propria attività di creazione di valore sugli stakeholder e sull'ambiente dell'IS.

<b>Risorse</b>		
<b>LIVELLI</b>	<b>INDICATORI</b>	<b>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ NELL'IMPRESA SIMULATA</b>
<b>1. Auto-consapevolezza e auto-efficacia</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti scoprono determinate posizioni nell'IS (AD, progettista, pubblicità, pubbliche relazioni, marketing ecc.). Gli studenti sono in grado di identificare il motivo per cui sono entrati a far parte dell'IS, sono in grado di individuare i loro punti di forza e di debolezza individuali. Gli studenti individuano le risorse interne ed esterne che useranno. Sono in grado di elencare i diversi tipi di risorse che utilizzeranno. Gli studenti scoprono determinate posizioni all'interno dell'IS, si candideranno e presenteranno le loro domande (auto-presentazione, discorso motivazionale).
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti descrivono i loro punti di forza e debolezza individuali e di gruppo. Gli studenti descrivono le risorse interne ed esterne che useranno. Sono in grado di elencare diversi tipi di risorse che già possiedono e quali di esse devono cercare. Gli studenti vengono accettati in determinate posizioni all'interno dell'IS. Sono in grado di spiegare quale valore aggiuntivo creeranno nell'IS, quali responsabilità assumeranno (cercare clienti, creare progetti di prodotti, fare pubblicità, acquistare i materiali necessari).
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti esaminano e valutano i loro punti di forza e debolezza individuali e di gruppo. Gli studenti sono in grado di esaminare e valutare le risorse interne ed esterne che useranno. Sono in grado di elencare i diversi tipi di risorse che utilizzeranno. Gli studenti stabiliscono i loro obiettivi e creano gruppo di breve periodo per raggiungere tali obiettivi, condividono il lavoro nelle responsabilità dell'IS. Gli studenti trovano le migliori attività che li motivano e dimostrano fiducia in se stessi nell'area scelta.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di mettere in relazione le loro risorse individuali e di gruppo con opportunità e prospettive. Dimostrano il desiderio di utilizzare i loro punti di forza e le abilità per sfruttare al massimo le opportunità e creare valore. Gli studenti usano le loro risorse individuali e di gruppo per creare soluzioni. Si assumono la piena responsabilità della posizione assunta all'interno dell'IS e degli obiettivi che hanno stabilito insieme.
<b>2. Motivazione e perseveranza</b>		



<b>Risorse</b>		
<b>LIVELLI</b>	<b>INDICATORI</b>	<b>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ NELL'IMPRESA SIMULATA</b>
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di individuare i fallimenti temporanei nel trovare e utilizzare le risorse e di rimanere concentrati sull'obiettivo. Dimostrano la volontà di trovare risorse. Gli studenti scoprono la loro motivazione interiore per partecipare all'IS e assumere determinate posizioni.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti riconoscono e descrivono diversi modi di motivarsi per trovare risorse ai fini della creazione di valore. Esplorano diverse posizioni all'interno dell'IS. Gli studenti possono cambiare la posizione scelta, ma facendo ciò devono esporre le motivazioni della loro decisione; descrivere quali competenze saranno mantenute e sviluppate nell'altra posizione.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di individuare i fallimenti temporanei nel trovare e utilizzare le risorse e di rimanere concentrati sull'obiettivo. Dimostrano la volontà di trovare risorse. Gli studenti superano semplici circostanze avverse. Sono in grado di ritardare il raggiungimento dei loro obiettivi al fine di ottenere un valore maggiore. Gli studenti mostrano motivazione mentre lavorano nella posizione scelta all'interno dell'IS. Condividono le responsabilità e stabiliscono i loro obiettivi.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti regolamentano il loro comportamento al fine di mantenersi concentrati verso l'obiettivo e ottenere i benefici che derivano dal trasformare le idee in azioni. Sono in grado di giudicare quando non vale la pena di continuare con la ricerca di determinate risorse. Gli studenti mantengono lo sforzo e l'interesse nonostante i contrattempi. Alcuni ostacoli potrebbero persino aumentare la loro motivazione e perseveranza poiché l'obiettivo è considerato una sfida.
<b>3. Mobilitazione delle risorse</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti riconoscono che le risorse non sono illimitate. Valutano i beni in loro possesso e li usano responsabilmente. Possono riconoscere diversi usi del tempo (pianificazione, studio e organizzazione). Cercano aiuto in caso di difficoltà, chiedono al formatore dell'IS o ad altri tirocinanti come risolvere il problema delle risorse limitate.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti condividono le risorse all'interno del gruppo e al di fuori di esso. Descrivono come le risorse durano più a lungo tramite il riutilizzo, la riparazione e il riciclaggio. Gestiscono il tempo senza sprecarlo in azioni non necessarie. Gli studenti descrivono le fonti di aiuto per le attività di creazione del valore (insegnanti, colleghi, tutor, genitori). Gli studenti lavorano nelle posizioni scelte all'interno dell'IS per stabilire gli obiettivi e trovare le risorse necessarie.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sperimentano diverse combinazioni di risorse per iniziare a trasformare le idee in azioni. Riescono a investire tempo in diverse attività di creazione del valore. Descrivono i concetti di divisione del lavoro e specializzazione del lavoro. Condividono le responsabilità in base agli obiettivi del gruppo e ricercano le risorse. Gli ostacoli non li demotivano, al contrario, le sfide funzionano come un fattore motivazionale.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti gestiscono le risorse necessarie per trasformare le idee in azioni. Pianificano come gestire la

<b>Risorse</b>		
<b>LIVELLI</b>	<b>INDICATORI</b>	<b>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ NELL'IMPRESA SIMULATA</b>
		mancanza di risorse. Gli studenti pianificano le attività e usano il loro tempo in modo efficiente. Trovano ed elencano servizi pubblici e privati per supportare le loro attività di creazione del valore (consulenti per le imprese sociali, consulenti di start-up, ecc.) Le sfide motivano gli studenti a trovare risorse aggiuntive.
<b>4. Alfabetizzazione finanziaria ed economica</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti conoscono la terminologia di base e i simboli relativi al denaro. Sono in grado di decidere per che cosa utilizzare il denaro. Individuano i principali tipi di reddito dell'IS. Gli studenti delineano lo scopo della tassazione.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di illustrare concetti economici semplici (offerta, domanda, prezzo di mercato, commercio). Lavorano insieme nell'IS per trovare le risposte a questioni finanziarie ed economiche.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti lavorano nell'IS e apprendono come stimare il costo della trasformazione di un'idea in un'attività di creazione del valore. Sanno di quali documenti finanziari avranno bisogno. Imparano come esaminare e valutare le possibilità finanziarie. Gli studenti sono in grado di leggere il conto economico e lo stato patrimoniale.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di stimare il costo della trasformazione di un'idea in un'attività di creazione del valore. Sanno di quali documenti finanziari avranno bisogno nelle varie attività dell'IS. Sono in grado di esaminare e valutare i limiti finanziari. Gli studenti usano il concetto di costi opportunità e vantaggio comparativo per spiegare come avvengono gli scambi.
<b>5. Mobilitare gli altri</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti mostrano entusiasmo per i cambiamenti. Comunicano chiaramente le loro idee agli altri. Sono in grado di fornire esempi di campagne di comunicazione stimolanti.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti mostrano entusiasmo per i cambiamenti e sono coinvolti attivamente nella creazione di valore per gli altri. Persuadono gli altri fornendo determinate argomentazioni. Gli studenti comunicano in modo persuasivo le idee dell'IS alle altre IS utilizzando diversi metodi (poster, video, giochi di ruolo). Discutono di come utilizzare i diversi media per raggiungere il pubblico in modi diversi.
<b>3</b>	Sperimentazione	Persuadono gli altri fornendo argomentazioni e prove. Gli studenti comunicano soluzioni progettuali ingegnose e utilizzano diversi metodi persuasivi per presentarle. Gli studenti sono in grado di utilizzare diversi metodi, come i social media, per comunicare efficacemente idee per la creazione del valore.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di dare l'esempio e non si scoraggiano in caso di gravi difficoltà. Sono in grado di persuadere gli altri usando argomentazioni e prove e facendo appello alle loro emozioni. Gli studenti comunicano in modo efficace il valore dell'idea del loro team agli stakeholder di diversa provenienza e utilizzando metodi diversi. Gli studenti usano i media in modo appropriato, dimostrando di essere

Risorse		
LIVELLI	INDICATORI	DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ NELL'IMPRESA SIMULATA
		consapevoli del loro pubblico e scopo.

In azione		
LIVELLI	INDICATORI	DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ NELL'IMPRESA SIMULATA
<b>1. Prendere l'iniziativa</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti hanno l'opportunità di esprimere un'opinione sulla gestione dell'IS, nonché di proporre miglioramenti. Sanno cos'è un'IS, qual è la struttura generale (reparti e uffici), quali sono le attività in un'IS, quali sono gli strumenti e gli attrezzi, quali sono i documenti delle procedure.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di portare a termine le attività di base in ogni reparto/ufficio, utilizzare correttamente gli strumenti e gli attrezzi, preparare e compilare i documenti.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti prendono l'iniziativa nel proporre miglioramenti. Sono in grado di individuare e analizzare i passaggi per svolgere un incarico, di proporre e discutere miglioramenti in un incarico, una procedura o un'attività.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di proporre, discutere e realizzare nuove idee e iniziative per migliorare le attività generali dell'IS, ad es. contattare nuove IS estere o strutturare una campagna pubblicitaria. Sono in grado di gestire situazioni in rapido movimento in modo tempestivo e flessibile.
<b>2. Pianificazione e gestione</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di fissare obiettivi personali e per l'IS a lungo, medio e breve termine.
<b>2</b>	Esplorazione	Dopo aver appreso le competenze chiave necessarie per svolgere l'attività, gli studenti sono in grado di lavorare sulla propria comprensione e risolvere problemi al fine di raggiungere i risultati attesi. Scoprire cosa sono in grado di fare, cosa gli piace fare, cosa sono pronti a fare, i loro punti di forza e di debolezza.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di stabilire le priorità e organizzare e monitorare le attività correlate al proprio posto di lavoro all'interno dell'IS. Esplorare la situazione e l'ambiente al fine di sapere quali sono le caratteristiche, i bisogni e i problemi.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono proattivi in tutti i processi dell'IS, dimostrando un'attitudine personale e assumendosi la responsabilità delle azioni.
<b>3. Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono flessibili nella gestione di situazioni nuove e impreviste nell'IS. Sono in grado di immaginare, scoprire e proporre quali potrebbero essere le caratteristiche di possibili situazioni, scenari e problemi nuovi.

<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti testano le idee e i prototipi fin dalle prime fasi, al fine di ridurre il rischio di insuccessi. Gli studenti sono in grado di capire quali sono la struttura generale e i passaggi di un'attività, di un incarico o di un compito. Scoprono e suggeriscono idee e azioni al fine di prevenire i rischi di incertezza e insuccesso.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di prendere 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 non voluti. Gli studenti sono in grado di capire che alcune decisioni potrebbero portare a risultati imprevisti. Gli studenti sono in grado di correggere le decisioni durante l'azione in corso.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di gestire in modo tempestivo e flessibile situazioni in rapido movimento. Sono in grado di prendere decisioni rapide al fine di correggere un risultato indesiderato. Gli studenti sono in grado di cambiare rapidamente idea per ottenere una risposta migliore in un contesto ambiguo o quando la situazione non è chiaramente definita.
<b>4. Lavorare con gli altri</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di capire qual è la struttura generale di un'IS e capire quali sono i loro compiti, incarichi e funzioni. Gli studenti sono in grado di capire cosa ci si aspetta da tutti in termini di responsabilità, azioni e attività.
<b>2</b>	Esplorazione	Al fine di ottenere un buon risultato, affinché gli studenti dell'IS comprendano l'importanza del lavoro di squadra, come prendere decisioni in modo efficiente e nel rispetto dei benefici dell'IS. Gli studenti sono in grado di relazionarsi e ascoltare altri membri dell'IS in modo costruttivo e positivo.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di esprimere un'opinione sull'IS e proporre vari miglioramenti (presentare proposte pratiche su come condurre attività, rilevare eventuali cambiamenti organizzativi) in collaborazione con altri membri.
<b>4</b>	Audacia	Gli studenti sono in grado di sviluppare capacità organizzative personali: organizzare attività, svolgere e portare a termine incarichi, rendere il proprio contributo proattivo e attivo in un gruppo o in un'attività.
<b>5. Apprendere attraverso l'esperienza</b>		
<b>1</b>	Scoperta	Gli studenti sono in grado di capire qual è il valore di apprendimento di ogni attività pratica all'interno dell'IS. Gli studenti sono in grado di capire quali capacità/abilità della materia scolastica sono richieste/coinvolve per portare a termine un incarico.
<b>2</b>	Esplorazione	Gli studenti sono in grado di analizzare i passaggi di un'attività, di un compito o di un incarico al fine di portarlo a termine in modo corretto e positivo. Possono usare le capacità/abilità della materia scolastica per completare le attività. Gli studenti acquisiscono esperienza con le capacità comportamentali, trasversali e relazionali, rispettando le loro peculiarità individuali e avendo a che fare al contempo con i membri del team e di un'altra IS.
<b>3</b>	Sperimentazione	Gli studenti sono in grado di comprendere quali fattori hanno portato a un fallimento o a errori nelle azioni o negli incarichi, quali sono i fattori che promuovono il corretto svolgimento delle azioni o degli incarichi, e contribuire all'apprendimento tra pari/cooperativo. Gli studenti si assumono responsabilità legate alla necessità di superare i problemi quotidiani con i clienti, i fornitori e gli utenti dell'IS.

4	Audacia	Gli studenti sono in grado di discutere, trattare e trovare soluzioni adeguate e coerenti con gli altri membri: studenti, insegnanti, tutor, altre IS, ecc.
---	---------	---

### 3.3. Valutazione delle competenze

Gli insegnanti dell'IS possono selezionare gli strumenti che meglio si adattano alle loro esigenze per valutare le varie aree e le competenze di ENTRECOMP.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE	DESCRIZIONE	VALUTATORE
<b>Idee e opportunità</b>		
<b>Valutazione dell'auto-percezione</b>	<b>Autovalutazione.</b> Si tratta di un modo costruttivo per coinvolgere gli studenti dell'IS nel processo di valutazione e osservare le capacità che hanno sviluppato e i progressi che hanno raggiunto. Ciò è possibile in un processo a due fasi: compilare i questionari e intrattenere una discussione faccia a faccia con l'insegnante dell'IS.	Studiante dell'IS Insegnante dell'IS
	<b>Individuazione dei talenti e dei punti di forza.</b> In questo modo, gli studenti dell'IS possono approfondire i loro punti di forza e di debolezza e, di conseguenza, le opportunità e le sfide per quanto riguarda i lavoratori. Fornisce un buon percorso per comprendere l'idoneità di vari settori e ruoli.	Studiante dell'IS Insegnante dell'IS
	<b>Profilo di lavoro autonomo.</b> Si tratta di una strategia di carriera elaborata e definisce una vision per il futuro e gli studenti dell'IS possono trasformare le idee in un formato di vision concreto che mette in evidenza gli elementi importanti.	Studiante dell'IS
<b>Osservazione diretta</b>	In questo modo, gli insegnanti dell'IS possono osservare il lavoro e il modo in cui gli incarichi vengono affrontati dagli studenti e possono dare un feedback positivo e costruttivo e valutare e osservare il potenziale per diversi ruoli. Può essere svolta in diversi periodi di tempo. <b>Valutazione dell'osservazione iniziale.</b> All'inizio delle attività dell'IS. (Idee e opportunità) <b>Valutazione dell'osservazione continua.</b> Viene svolta attraverso l'osservazione continua del lavoro degli studenti dell'IS all'interno dell'ambiente dell'IS. Si tratta del modo più efficace per valutare i progressi e le capacità sociali del tirocinante e come queste vengono accumulate durante la formazione all'interno dell'IS. È anche un metodo molto efficace per prestare attenzione a possibili problemi di interazione personale che potrebbero influenzare l'efficienza professionale e il benessere degli studenti dell'IS. Questo è estremamente importante per mitigare eventuali fattori negativi sull'intero lavoro di gruppo dell'IS.	Insegnante dell'IS
<b>Test</b>	<b>Test di personalità.</b> Qui gli studenti dell'IS sono in grado di scoprire di più su se stessi e sulle loro caratteristiche. Se sono più estroversi o introversi, come affrontano le responsabilità e se	Insegnante dell'IS

	sono inclini al lavoro di squadra o sono più individualisti. Questo deve poi essere discusso con l'insegnante dell'IS e gli studenti possono confermare la propria percezione di se stessi.	
	<b>Test basato sul sondaggio.</b> Consente un confronto a lungo termine del lavoro svolto sotto diversi aspetti e permette ai tirocinanti di lavorare in modo convinto e sostenibile a vantaggio dell'intero ecosistema dell'IS. È anonimo e la valutazione deve essere effettuata dall'insegnante dell'IS.	Insegnante dell'IS
<b>Valutazione di gruppo</b>	<b>Mappa mentale</b> per essere in grado di visualizzare le idee e tenere traccia del processo dall'idea iniziale fino alla fase "in azione". Ciò può favorire lo spirito imprenditoriale e la valutazione può essere effettuata in un contesto informale di gruppo con feedback anche dall'insegnante dell'IS (solo costruttivo e verbale - no giusto e sbagliato, aiuta a visualizzare le idee)	Studenti dell'IS Insegnante dell'IS
	In gruppo, gli studenti valutano il lavoro di tutto il gruppo e di se stessi come membri del gruppo. Ciò è particolarmente importante in quanto gli studenti sembrano valutare le opinioni dei loro pari come importanti e possono consolidare la cooperazione reciproca. Occorre agire con cautela riguardo alla mitigazione dei comportamenti negativi, dirompenti e prepotenti e porre l'accento sulla promozione di un'atmosfera positiva, amichevole e costruttiva quando si lavora o si fornisce feedback.	Studenti dell'IS L'insegnante dell'IS come mediatore
	<b>Relazione sulle abilità del team.</b> Ciò comprende le preferenze lavorative individuali e la soddisfazione lavorativa complessiva degli studenti dell'IS. Può anche illustrare in che modo idee diverse all'interno del team possono creare valore e in che modo il team può farne un uso efficace.	Studenti dell'IS
<b>Risorse</b>		
<b>Osservazione diretta</b>	<p>Esecuzione di un incarico per individuare, descrivere ed elencare le esigenze e le aspirazioni degli studenti dell'IS nel breve, medio e lungo termine, i punti di forza e di debolezza individuali e di gruppo e le risorse interne ed esterne che utilizzeranno.</p> <p>Dimostrazione di capacità/abilità per elencare i diversi tipi di risorse che gli studenti useranno, possiedono già e devono cercare. Inoltre, si osserva se gli studenti sono in grado di mettere in relazione le loro risorse individuali e di gruppo con le opportunità e le prospettive, se dimostrano il desiderio di usare i loro punti di forza e le loro abilità per sfruttare al meglio le opportunità di creare valore.</p> <p>In questo modo, gli insegnanti dell'IS possono osservare il lavoro e il modo in cui gli incarichi vengono affrontati dagli studenti e possono dare un feedback positivo e costruttivo e valutare e osservare il potenziale per diversi ruoli. Può essere effettuata in diversi periodi di tempo:</p> <p><b>Valutazione dell'osservazione iniziale.</b> All'inizio delle attività dell'IS.</p> <p><b>Valutazione dell'osservazione continua.</b> Viene svolta tramite l'osservazione continua del lavoro dello studente nell'ambiente dell'IS.</p> <p><b>Osservazione finale.</b> Al termine delle attività dell'IS</p>	Insegnante dell'IS

<b>Test delle conoscenze sulle competenze</b>	Individua le conoscenze olistiche dello studente dell'IS riguardo ai problemi e può tenere traccia dell'evoluzione e delle conoscenze durante il tirocinio. Può fungere da test di base delle competenze chiave. Ciò può essere fatto in base alle rispettive competenze ENTRECOMP.	Insegnante dell'IS
<b>Autovalutazione e valutazione di gruppo</b>	Mira a rafforzare il senso di autostima e la fiducia in se stessi. L'autovalutazione, con il confronto tra le proprie conoscenze e le conoscenze degli altri studenti, è un metodo di valutazione efficace. Quando uno studente è già a conoscenza dei progressi che ha fatto, la sua attitudine all'apprendimento cambia. Uno studente può fissare gli obiettivi da sé e diventa un valutatore attivo dell'intero progresso. Ciò può essere fatto sotto forma di una <b>discussione sui risultati di un incarico</b> .	Studente dell'IS Studenti dell'IS (altri)
	<b>Auto-verifica.</b> Ha lo scopo di verificare la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite nella pratica in situazioni pratiche. Ciò può essere svolto con una semplice procedura di spunta di caselle prestabilita per verificare se si conosce e si è in grado di gestire le situazioni e le capacità necessarie.	Studente dell'IS
<b>Presentazioni visive</b>	La presentazione visiva si riferisce all'espressione di idee su alcuni argomenti durante l'utilizzo di ausili visivi, quali gli strumenti visivi multimediali. Presentazioni visive come grafici, tabelle e diagrammi uniscono il linguaggio verbale e quello visivo per aggiungere un'altra dimensione all'informazione e creare un percorso completamente nuovo verso la comprensione del significato. La persona che fa la presentazione può quindi utilizzare l'interpretazione visiva delle informazioni al fine di massimizzare l'efficacia, assicurandosi che gli elementi siano presentati nel modo più chiaro possibile.	Studente dell'IS Insegnante dell'IS
<b>In azione</b>		
<b>Osservazione</b>	L'insegnante dell'IS può monitorare e valutare gli studenti al fine di rivelare il loro contributo all'organizzazione e al funzionamento dell'IS. Il direttore dell'IS (studente) può anche monitorare e valutare i suoi subordinati. Il lavoro dello studente può essere monitorato durante esercizi, eventi, conferenze e dibattiti, visite e presentazioni ad altre IS. Può essere effettuata in diversi periodi di tempo: <b>Valutazione dell'osservazione iniziale.</b> All'inizio delle attività dell'IS. <b>Valutazione dell'osservazione continua.</b> Viene svolta tramite l'osservazione continua del lavoro dello studente nell'ambiente dell'IS. <b>Osservazione finale.</b> Al termine delle attività dell'IS.	Studente dell'IS Insegnante dell'IS
<b>Autovalutazione e valutazione di gruppo</b>	Punta a valutare le capacità acquisite per ciascun posto di lavoro. Lo studente dell'IS deve completarla dopo aver terminato il proprio periodo sul posto di lavoro. Viene utilizzata dopo ogni rotazione dei lavori e può essere sotto forma di un <b>saggio finale o di una relazione</b> .	Insegnante dell'IS Studente dell'IS
	<b>Valutazione tra pari / Studio dei casi</b> Viene implementato per consentire agli studenti dell'IS di	Studenti

	valutarsi l'un l'altro attraverso l'approccio professionale, il lavoro in team, la puntualità, le capacità sostanziali, le capacità di presentazione, l'iniziativa personale, l'affidabilità per svolgere le responsabilità ecc. La valutazione viene effettuata da tutti per iscritto per ogni persona specifica con il ragionamento menzionato e da un punto di vista costruttivo.	dell'IS Insegnante dell'IS (meno)
	<b>Diario dell'apprendimento</b> - Descrivere sotto forma di saggio il lavoro continuo dell'IS, con particolare attenzione a ciò che può essere fatto e migliorato, gestendo aspettative realistiche e cercando di trasformare piani e idee in azioni. Ciò consente di tenere traccia di ciò che è stato raggiunto e se corrisponde a una visione di un futuro sostenibile dell'IS. In alternativa può anche essere fatto in formato audiovisivo sotto forma di video. Potrebbe essere una tecnica di monitoraggio dei risultati in autovalutazione o effettuata dall'insegnante dell'IS. È più adatto per la parte in azione in cui è possibile monitorare il progresso e lo sviluppo.	Studente dell'IS Insegnante dell'IS
<b>Analisi comportamentale</b>	Si tratta di una prospettiva di approccio esterno sull'uso efficace delle competenze degli studenti dell'IS in situazioni di vita reale e di come vengono affrontati i compiti e quale tipo di soluzioni e approcci sono presenti nell'ambiente dell'IS.	Insegnante dell'IS

### 3.4. Domande guida

Le domande guida per gli insegnanti dell'IS sono di supporto alle scuole nell'attuazione del modello dell'IS.

Area	Competenze fondamentali	Domande guida
Idee e opportunità	<b>1. Individuazione delle opportunità</b>	Gli studenti sono in grado di esprimere le proprie opportunità personali, culturali, sociali e professionali per la creazione di nuove idee? Hanno l'opportunità di co-creare riguardo al mission statement o agli obiettivi dell'IS in base alle loro visioni?
	<b>2. Creatività</b>	Sono disponibili spazio e strumenti per poter esplorare la creatività degli studenti? Gli studenti dell'IS sono in grado di proporre più soluzioni per determinate situazioni esemplificative mentre utilizzano i loro punti di forza e talenti?
	<b>3. Vision</b>	Esiste un'atmosfera aperta nella struttura dell'IS atta a rispettare valori, opinioni e idee differenti? Esiste un elenco dei diversi criteri per la soddisfazione del lavoro/la funzionalità del team per la relazione sulle abilità del team?
	<b>4. Valorizzare le idee</b>	Vengono presentati ed esaminati con gli studenti i casi con sfide (scenari di gioco di ruolo) che possono portare a un percorso di apprendimento più profondo e a individuare opportunità a livello personale e imprenditoriale?
	<b>5. Pensiero etico e sostenibile</b>	Sono state spiegate e discusse con gli studenti definizioni quali integrità, onestà, responsabilità, coraggio e impegno? Esiste un elenco di esempi di comportamento ecologico a beneficio della comunità dell'IS?



		Gli studenti comprendono come possono influire essi stessi sull'IS, sulla comunità e sulla società in generale?
Risorse	<b>1. Auto-consapevolezza e auto-efficacia</b>	La presentazione dello scopo, della struttura, delle posizioni, delle competenze da raggiungere dell'IS è preparata in modo chiaro? Le descrizioni dei reparti sono state preparate?
	<b>2. Motivazione e perseveranza</b>	Gli studenti dell'IS hanno la possibilità di scegliere l'una o l'altra posizione? Gli strumenti per valutare i punti di forza e di debolezza individuali degli studenti all'inizio e alla fine delle attività del PE sono stati preparati?
	<b>Mobilizzare risorse</b>	Le linee guida per gli studenti sono preparate per individuare le risorse interne (autoconsapevolezza, motivazione, ecc.) ed esterne (alfabetizzazione finanziaria ed economica, mobilitazione degli altri) che useranno?
	<b>Alfabetizzazione finanziaria ed economica</b>	Gli studenti hanno la possibilità di esprimere feedback e la loro disponibilità?
	<b>Mobilizzare gli altri</b>	Gli studenti possono trovare supporto quando hanno difficoltà? Gli studenti possono condividere liberamente le responsabilità in un gruppo in base ai loro obiettivi di gruppo?
In azione	<b>Prendere l'iniziativa</b>	Sono stati preparati gli incarichi e gli esempi individuali e di gruppo per prendere l'iniziativa, per la pianificazione e la gestione delle attività dell'IS?
	<b>Pianificazione e gestione</b>	Gli obiettivi per le azioni degli studenti sono stati stabiliti? I casi di rischio nel processo decisionale sono stati preparati?
	<b>Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio</b>	I criteri di lavoro in team sono stati preparati? Le griglie delle capacità tecniche sono state preparate? L'elenco delle osservazioni sui risultati è stato preparato? Le opzioni e gli strumenti di comunicazione (ad es. i social media, Skype, ecc.) offrono agli studenti la possibilità di aiutare gli altri?
	<b>Capacità di lavorare con gli altri</b>	I metodi e gli strumenti (riunioni, presentazioni di gruppo, relazioni, ecc.) sono stati preparati per presentare l'esperienza acquisita con gli altri studenti?
	<b>Apprendere attraverso l'esperienza</b>	Gli studenti possono riflettere sulle opportunità per scrivere o discutere le loro esperienze durante tutto l'apprendimento nel processo dell'IS?

## Glossario

### **Impresa simulata (IS)**

Un'Impresa simulata è un metodo educativo volto a fornire agli studenti competenze, abilità, capacità e conoscenze pratiche e attività imprenditoriali. È una società simulata che funziona come una vera e propria azienda, simulando le procedure, i prodotti e i servizi aziendali di un'impresa reale. Un'Impresa simulata assomiglia a una vera azienda nella sua forma, organizzazione e funzione.

### **Rete di IS**

Tutte le IS del mondo sono collegate tra loro all'interno di una rete internazionale denominata EUROOPEN-PEN International. La Worldwide Practice Enterprise Network collega tirocinanti di oltre 7.500 Imprese simulate di scuole, università, istituti di formazione professionale, aziende e centri di formazione in oltre 40 paesi in tutto il mondo.

### **Centrale di simulazione**

Fornisce tutte le funzioni macroeconomiche essenziali e le operazioni di supporto che devono essere disponibili per il mondo degli affari per creare una simulazione economica completa per le IS nel loro paese: banca, agenzia delle imposte, dogane, registro delle imprese, ecc.

### **Metodologia dell'IS**

Si tratta di un metodo educativo volto a proiettare e riprodurre all'interno di un'istituzione educativa una "vera" azienda commerciale in termini di organizzazione, ambiente e relazioni. Si basa sul principio dell'"imparare facendo": l'apprendimento deve essere pertinente e pratico, non solo passivo e teorico.

### **Studente dell'IS**

La persona che consolida e rafforza le proprie capacità educative, migliora le conoscenze e l'esperienza nei processi aziendali in qualità di "imprenditore-dipendente" in un'attività dell'IS, che collabora con i colleghi nella conduzione e nella gestione dell'IS.

### **Insegnante dell'IS**

La persona che facilita tutte le attività dell'IS, motivando, mettendo alla prova e supportando gli studenti mentre assumono ruoli che sono spesso molto diversi dalle loro abituali attività di apprendimento delle capacità lavorative.

### **Competenze dell'IS**

Le conoscenze, capacità e abilità acquisite dagli studenti durante l'attività nell'IS e mirate a prepararli per individuare future scelte di studi o di carriera, aprire opportunità aziendali e imprenditoriali e dare agli studenti una visione delle proprie capacità, abilità e interessi.

### **Livello di competenza dell'IS**

L'indicatore delle prestazioni e dei risultati degli studenti in un posto di lavoro dell'IS.

### **Imprenditorialità**

La capacità e la volontà di sviluppare, organizzare e gestire un'impresa commerciale insieme a tutti i rischi ad essa correlati al fine di realizzare un profitto.

### **Imprenditorialità nell'IS**

Competenze che coprono conoscenze, capacità e attitudini correlate al posto di lavoro/la funzione aziendale dell'IS e le componenti trasversali.

### **INSPIRE**

*"Sette strategie per porre fine alla violenza contro i bambini"*; identifica un gruppo selezionato di strategie che hanno dimostrato successo nel ridurre la violenza contro i bambini. Si tratta di: implementation and enforcement of laws (implementazione e applicazione delle leggi); norms and values (norme e valori); safe environments (sicurezza degli ambienti); parent and caregiver support (supporto ai genitori e ai responsabili di minori); income and economic strengthening (reddito e rafforzamento economico); response and support services (servizi di lotta alla violenza e appoggio); education and life skills (educazione e competenze di vita).

### **Entrecomp**

Si tratta del quadro delle competenze imprenditoriali dell'UE. È destinato a diventare un riferimento per qualsiasi iniziativa volta a promuovere la capacità imprenditoriale dei cittadini europei. Si compone di 3 aree di competenza intercorrelate e interconnesse: "Idee e opportunità", "Risorse" e "In azione". Ciascuna delle aree è composta da 5 competenze, che insieme rappresentano gli elementi costitutivi dell'imprenditorialità come competenza.

## **Riferimenti**

[https://www.who.int/violence\\_injury\\_prevention/violence/inspire/en/](https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/inspire/en/)

<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/272996/9789241514095-eng.pdf?ua=1>

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework>

<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfn27939enn.pdf>

<https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp>

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>