



# CURRICULUM

Sviluppo delle competenze  
degli educatori per adulti  
per incentivare le startup  
di imprenditorialità digitale  
tra adulti con  
abilità differenti

#### **TITOLO:**

Curriculum "Sviluppo delle competenze degli educatori per adulti per incentivare le startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti"

#### **PROGETTO:**

"Educazione all'imprenditorialità digitale per adulti con abilità differenti", finanziata dalla "Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung", l'agenzia nazionale tedesca per il programma Erasmus+ (educazione per adulti).

#### **I partner del progetto sono:**

- Outreach Hannover e.V., Germany
- Wizard, obrt za savjetovanje, Croatia
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Croatia
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbia
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbia
  - Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italy
  - Ung Kraft / Youth Power Sweden

#### **PUBBLICAZIONE:**

Outreach Hannover e.V., Germany

#### **EDITORs:**

Danijela Matorčević  
Miloš Matorčević

#### **AUTORI:**

Berna Xhemajli  
Danijela Matorčević  
Miloš Matorčević  
Maja Katinić Vidović  
Enrico Taddia  
Nedim Micijevic  
Pavle Jevđić  
Stanče Matović

#### **TRADOTTO DALL'INGLESE:**

Martina Dondi

#### **GRAFICA:**

Milica Milović Kinoli

Hannover, Germany  
2021

# INDICE

<b>INTRODUZIONE AL CURRICULUM</b>	1
Programma del corso di formazione:	2
<b>RIGUARDO AL PROGETTO</b>	3
<b>RACCOMANDAZIONI PER L'UTILIZZO DI QUESTO CURRICULUM E L'ORGANIZZAZIONE DI CORSI DI FORMAZIONE SIMILI</b>	5
<b>SESSIONI SVILUPPATE DEL CORSO DI FORMAZIONE "SVILUPPO DELLE COMPETENZE DEGLI EDUCATORI PER ADULTI PER INCENTIVARE LE STARTUP DI IMPRENDITORIALITÀ DIGITALE TRA ADULTI CON ABILITÀ DIFFERENTI"</b>	9
Introduzione, Aspettative e contributi, Attività di team building	9
Realtà nazionali delle startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti	12
Rivoluzione digitale - un nuovo modo di fare business	14
Introduzione all'imprenditoria digitale - la sua ascesa e il suo sviluppo	17
Azienda digitale e luogo di lavoro digitale	20
Esplorare l'approccio al problem solving e le competenze (di adulti con abilità differenti) necessarie per l'imprenditorialità digitale	23
Fondamenti di business - business plan, marketing, design e finanze	27
La fotografia nell'imprenditorialità digitale - I & II	30
Ciclo di vita delle startup e importanza dell'innovazione	33
Abilità differenti nell'ambito imprenditoriale	36
Processo di tutoraggio per l'imprenditorialità digitale di adulti con abilità differenti - come stimolare la motivazione e dare feedback	38
Sviluppare i nostri piani d'azione per l'educazione degli adulti in materia di startup di imprenditorialità digitale gestite da adulti con abilità differenti	41
Presentazioni, Feedback e considerazioni aggiuntive	43
Valutazione e chiusura	45

# INTRODUZIONE AL CURRICULUM

Il presente curriculum può essere visto come uno strumento per tutti gli educatori per adulti interessati e serve ad attuare un miglioramento qualitativo delle conoscenze nella cultura organizzativa, nel tutoraggio e nell'educazione/workshop/corsi, poiché permette un ampliamento delle conoscenze in maniera semplice e valida delle pratiche descritte. Inoltre, questo curriculum consente la formazione e incoraggia gli educatori per adulti interessati a istruire all'imprenditorialità digitale gli adulti con abilità differenti.

Gli obiettivi specifici del corso di formazione sono:

- Riflettere sul quadro teorico dell'imprenditorialità digitale e incoraggiare gli educatori per adulti a migliorare ulteriormente le conoscenze e le loro abilità di implementare tali conoscenze nel lavoro educativo, al fine di aumentare le competenze degli adulti con abilità differenti;
- Comprendere il concetto di imprenditorialità digitale e riflettere sulle competenze e le capacità individuali e organizzative necessarie a sostenere un'educazione di qualità per formare gli adulti con abilità differenti all'imprenditorialità della nuova era;
- Introdurre l'importanza dell'imprenditorialità digitale per gli educatori per adulti quando lavorano con adulti con abilità differenti;
- Visualizzare le opportunità che la rivoluzione digitale sta creando per le imprese nel futuro;
- Introdurre il concetto di azienda digitale ai partecipanti;
- Fornire ai partecipanti esempi pratici e casi di studio sull'imprenditorialità digitale;
- Sperimentare le sfide e i benefici del posto di lavoro digitale e imparare da esse;
- Capire quali competenze gli adulti con abilità differenti devono avere nel quadro di un modello SKA (Skills, Knowledge, Attitudes), ovvero abilità, conoscenze, attitudini e come esse possono aiutare a costruire competenze (trasversali) rilevanti per lavorare in un posto di lavoro digitale e nell'imprenditoria;
- Conoscere meglio i vantaggi, gli svantaggi e le caratteristiche tipiche di un'azienda digitale;
- Fornire agli educatori per adulti le competenze necessarie per incoraggiare l'imprenditorialità quando si lavora con adulti con abilità differenti nell'ambito dell'imprenditorialità digitale nelle startup
- Imparare di più sulle basi del business che consistono nella progettazione di un business plan, finanze, marketing e design;
- Introdurre l'importanza della fotografia nell'imprenditoria digitale;
- Imparare la presentazione visiva nel marketing digitale e capire l'importanza di scegliere attentamente il contenuto visivo e di usare la fotografia come strumento nella campagna online;
- Sviluppare laboratori NFE (Non Formal Education), ovvero di "educazione non formale", relativi all'argomento, che possono essere utilizzati nel lavoro con gli adulti con abilità differenti.

Il corso di formazione si basa sui principi, i metodi e gli approcci dell'educazione non formale. Comprende metodi interattivi e partecipativi adattati al profilo e ai bisogni dei partecipanti, come ad esempio temi teorici e lezioni, attività individuali e di gruppo, giochi ed esercizi di gruppo, simulazioni e giochi di ruolo, lavorare su esempi in piccoli gruppi, discussioni, ecc. La lingua del corso di formazione è l'inglese.

## Programma del corso di formazione:

<b>Giorno 1</b>	
Pomeriggio	Arrivo dei partecipanti
Sera	Serata di Benvenuto
<b>Giorno 2</b>	
Mattino	Introduzione, aspettative e contributi, attività di team building
Pomeriggio	Realtà nazionali delle startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti
Pomeriggio	Tempo di riflessione giornaliera e giro di valutazione
Sera	Serata interculturale
<b>Giorno 3</b>	
Mattino	Rivoluzione digitale - Un nuovo modo di fare business
Pomeriggio	Introduzione all'imprenditorialità digitale - la sua nascita e il suo sviluppo
Pomeriggio	Tempo di riflessione giornaliera e giro di valutazione
Sera	Fiera delle ONG
<b>Giorno 4</b>	
Mattino	Azienda digitale e luogo di lavoro digitale
Pomeriggio	Esplorazione dell'approccio al problem solving e delle competenze (di adulti con abilità differenti) necessarie per l'imprenditoria digitale
Pomeriggio	Tempo di riflessione giornaliera e giro di valutazione
<b>Giorno 5</b>	
Mattino	Fondamenti di business - business plan, marketing, design e finanze
Mattino	Fotografia nell'imprenditoria digitale I
Pomeriggio	POMERIGGIO LIBERO
<b>Giorno 6</b>	
Mattino	Fotografia nell'imprenditoria digitale II
Mattino	Ciclo di vita delle startup e importanza dell'innovazione
Pomeriggio	Abilità differenti nell'ambiente imprenditoriale
Pomeriggio	Tempo di riflessione giornaliera e giro di valutazione
<b>Giorno 7</b>	
Mattino	Processo di tutoraggio per l'imprenditorialità digitale di adulti con abilità differenti - come accendere la motivazione e dare feedback
Pomeriggio	Sviluppo dei nostri piani d'azione di educazione degli adulti per l'imprenditorialità digitale nelle startup gestite da adulti con abilità differenti
Pomeriggio	Tempo di riflessione quotidiana e giro di valutazione
<b>Giorno 8</b>	
Mattino	Presentazioni, feedback e ulteriori consultazioni
Pomeriggio	Valutazione e chiusura
Sera	Festa d'addio
<b>Giorno 9</b>	
Mattino	Partenza dei partecipanti

## RIGUARDO AL PROGETTO

Titolo del progetto: "Educazione all'imprenditorialità digitale per adulti con abilità differenti"

Ultimamente, stiamo assistendo ad alti tassi di disoccupazione, soprattutto per le persone con abilità differenti che hanno difficoltà anche solo ad ottenere il loro primo lavoro e a collezionare esperienze rilevanti per le loro (future) carriere. Ci sono molti adulti con meno opportunità che non hanno un lavoro e un salario regolare. Con l'attuale situazione della pandemia di Covid-19 in Europa e a causa del lockdown, dell'isolamento e di altre misure seguite dai cittadini, molti datori di lavoro hanno licenziato i loro dipendenti all'inizio delle misure pandemiche. Così, nonostante l'aiuto economico dei governi, ci troviamo ora con tassi di disoccupazione ancora più alti di prima dell'inizio della pandemia. Il lavoro autonomo e l'imprenditorialità si sono rivelati un'opzione preziosa per la costruzione della carriera. Tuttavia, con lo sviluppo del settore IT, le classiche imprese "offline" non portano abbastanza clienti e profitti e quindi non sopravvivono a lungo. Noi crediamo che il lavoro autonomo nell'imprenditoria digitale possa ridurre la disoccupazione degli adulti con abilità differenti. Le persone con abilità differenti spesso affrontano barriere sociali e la disabilità evoca percezioni negative e discriminazioni in molte società.

“Come risultato dello stigma associato alla disabilità, le persone con abilità differenti sono generalmente escluse dall'istruzione, dal lavoro e dalla vita comunitaria, il che le priva di opportunità essenziali per il loro sviluppo sociale, la salute e il benessere.”<sup>1</sup> L'educazione degli adulti è un'opzione molto apprezzata dagli adulti con abilità differenti, poiché è più facile iscriversi a questi programmi educativi; infatti, essi hanno una durata inferiore rispetto all'educazione formale e sono spesso aggiornati ai bisogni moderni delle società.

Con questo progetto, stiamo rispondendo ai bisogni definiti dalle istituzioni, così come ai bisogni dei nostri stessi educatori e beneficiari. Stiamo promuovendo l'imprenditorialità digitale degli adulti con abilità differenti e l'arricchimento della qualità dei nostri educatori per adulti, affinché essi possano essere in grado di organizzare l'educazione all'imprenditorialità (digitale) dei nostri beneficiari. Stiamo producendo output intellettuali che serviranno come materiale per la gestione di una conoscenza di qualità per l'educazione degli attuali e futuri educatori per adulti, riguardanti lo sviluppo di competenze di qualità e il tutoraggio dei beneficiari nell'ambito dell'imprenditorialità digitale. Offriamo anche un corso online (e-learning) che riguarda l'educazione diretta degli adulti per le startup di imprenditorialità digitale.

Pertanto, gli obiettivi del progetto sono:

- Lo sviluppo delle competenze degli adulti disoccupati con abilità differenti per l'avvio dell'imprenditorialità digitale attraverso lo sviluppo di un manuale stimolante, innovativo e aggiornato, così come il corso online.
- Lo sviluppo delle competenze dei nostri educatori per adulti e il miglioramento della gestione delle conoscenze delle nostre organizzazioni nella teoria e nella pratica, al fine di sviluppare le competenze degli educatori in materia di imprenditorialità digitale per adulti con abilità differenti, attraverso LTTA e curriculum innovativo per la formazione degli educatori e un utile toolkit con workshop per i beneficiari.
- Scambiare buone pratiche e sviluppare ulteriormente una collaborazione strategica di qualità tra i partner di 5 Paesi europei con diverse realtà in materia di occupazione e imprenditorialità digitale.

Le attività del progetto sono:

- A1 Gestione del progetto

---

<sup>1</sup> <https://www.un.org/development/desa/disabilities/issues/disability-and-sports.html>

- M1 Incontro iniziale
- O1 Manuale "Esplorare l'imprenditorialità digitale per adulti con abilità differenti"
- M2 Secondo incontro
- O2 Curriculum "Sviluppo delle competenze degli educatori per adulti per incentivare l'imprenditorialità digitale nell'ambito delle startup tra adulti con abilità differenti"
- O3 Toolkit "Tutoraggio e supporto per adulti con abilità differenti per l'imprenditorialità digitale delle startup "
- M3 Terzo incontro
- O4 Corso e-learning "Corso sull'imprenditorialità digitale nelle startup per adulti con abilità differenti"
- C1 LTTA Formazione degli istruttori
- E1, E2, E3, E4, E5 - Conferenze aperte in SE, HR, RS, IT, DE
- M4 Incontro di valutazione

Alla fine di questo progetto, i partner del progetto, così come altre organizzazioni e stakeholder, avranno a disposizione strumenti più efficaci e personale più competente per impegnarsi nella formazione all'imprenditorialità digitale di adulti con abilità differenti.

I nostri partner del progetto sono:

- Outreach Hannover e.V., Germania
- Wizard, obrt za savjetovanje, Croazia
- Associazione per il miglioramento delle abilità di vita moderna "Realization", Croazia
- Società per la riabilitazione professionale e l'impiego di persone con disabilità ITECCION, Serbia
- Centro per l'educazione non formale e l'apprendimento permanente (CNELL), Serbia
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italia
- Ung Kraft / Youth Power Svezia

# RACCOMANDAZIONI PER L'UTILIZZO DI QUESTO CURRICOLO E L'ORGANIZZAZIONE DI CORSI DI FORMAZIONE SIMILI

Il curriculum "Sviluppo delle competenze degli educatori per adulti per incentivare le startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti" è stato creato per servire come risorsa per gli educatori che vogliono organizzare corsi di formazione sullo sviluppo delle competenze degli educatori per adulti per sviluppare ulteriormente la cultura organizzativa, il tutoraggio e la formazione/workshop/corsi per adulti con abilità differenti. Inoltre, l'obiettivo è di estendere l'impatto del nostro progetto su altre organizzazioni partner e organizzazioni simili, nonché su altri beneficiari per migliorare ulteriormente la gestione delle conoscenze e lo sviluppo di capacità riguardo le startup di imprenditorialità digitale.

Questo curriculum può essere di ispirazione per gli educatori nel campo dell'imprenditoria digitale, in quanto essi possono divenire moltiplicatori di conoscenza, soprattutto organizzando corsi di formazione per adulti con abilità differenti a livello locale ed europeo. I progetti dettagliati delle sessioni, così come gli allegati e altri materiali necessari per facilitare la riproduzione, sono tutti inclusi in questo curriculum.

Quando si utilizza questo curriculum per organizzare un corso di formazione, l'obiettivo è che gli educatori per adulti sviluppino le loro conoscenze, abilità e attitudini nel campo delle startup di imprenditorialità digitale e altre competenze rilevanti. Nello specifico, le competenze che si vogliono sviluppare sono le seguenti:

- Conoscenza del quadro teorico dell'imprenditorialità digitale - che cos'è, perché viene utilizzata e come avviene la trasformazione dall'imprenditorialità tradizionale;
- Comprensione del concetto di nuova era dell'imprenditorialità e riflessione sulle competenze e capacità individuali e organizzative necessarie per sostenere un'educazione di qualità / educare adulti con abilità differenti nell'ambito delle startup di imprenditorialità digitale;
- Una conoscenza più approfondita e una maggiore consapevolezza delle ITC, dell'imprenditorialità digitale, delle aziende digitali e dei luoghi di lavoro digitali.
- Una migliore comprensione delle competenze che un imprenditore digitale deve avere in un quadro di un modello SKA (abilità, conoscenze, attitudini)
- Capire come gli adulti con abilità differenti possono sviluppare competenze (trasversali) rilevanti per lavorare in ambito digitale;
- Comprendere l'importanza del business planning, delle finanze, del marketing e del design quando si crea un'impresa digitale;
- Comprendere l'importanza della presentazione visiva nel marketing digitale, la fotografia nell'imprenditoria digitale e nelle campagne online, così come gli strumenti fotografici e le opportunità dei nuovi media per le imprese digitali;
- Approfondire la conoscenza dei modi in cui applicare la formazione e i workshop con adulti locali con abilità differenti per sostenerli nel processo di avvio di imprese digitali.

In ogni sessione è presente una lista delle competenze ad essa relative. Pertanto, durante la lettura dell'attività proposta viene presentata una lista di competenze sviluppate durante l'implementazione di tali attività.

Nel complesso, questo corso di formazione contribuisce in modo significativo alla gestione delle conoscenze all'interno delle organizzazioni partecipanti per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze dei loro futuri educatori per adulti per l'educazione all'imprenditorialità digitale tra gli adulti con abilità differenti e altre

competenze rilevanti nelle start-up di imprenditorialità digitale. Questo, infatti, aiuterà i partecipanti a capire sé stessi e gli altri e come sostenere gli adulti con abilità differenti nell'avvio di imprese digitali.

Per organizzare corsi di formazione di qualità basati su questo curriculum e per raggiungere gli obiettivi di apprendimento desiderati in ciascuna delle sessioni descritte in questo curriculum, è consigliabile garantire un ambiente di apprendimento di qualità per i partecipanti. Tutto ciò deve essere svolto in diverse fasi.

### ***Fase 1: Prima del corso di formazione***

- Assicurarsi che i partecipanti ricevano tutte le informazioni necessarie relative alla loro partecipazione come il pacchetto informativo, il modulo di registrazione e di candidatura. I moduli di candidatura dovrebbero includere domande dettagliate relative alla loro motivazione per aderire al programma, sulla quale verrà basata la selezione dei partecipanti. Inoltre, si raccomanda di domandare ai candidati quale sia il loro potenziale apporto al programma, chiedendo loro se possono contribuire in qualche modo al progetto del corso di formazione e se ci sono alcuni argomenti che essi ritengono debbano essere trattati. Inoltre, questa pratica è raccomandata anche per essere svolta durante il corso di formazione più volte, dopo che i partecipanti avranno acquisito un quadro chiaro delle attività in corso. In questo modo, ci si può assicurare che i partecipanti siano soddisfatti e che il programma risponda alle loro esigenze. Se alcuni degli argomenti scelti non sono collegati al corso di formazione stesso, il formatore può indirizzare i partecipanti a ricercare la letteratura esistente su questo argomento fornendo loro il supporto necessario.
- Gli incontri preparatori con i partecipanti dovrebbero essere organizzati dai coordinatori del progetto e dalle organizzazioni partner incaricate di preparare/inviare i partecipanti al corso di formazione con lo scopo di informarli su come si presenta il programma e prepararli, se necessario, a vari livelli - linguistico, culturale o emotivo. Per alcune persone, potrebbe essere la prima volta che partecipano a questo tipo di corso di formazione, quindi sarebbe bene offrire loro un breve background sul contesto della NFE (Non Formal Education). I partecipanti dovrebbero anche ricevere un qualche tipo di supporto per organizzare il viaggio e altro supporto tecnico, se necessario.
- È particolarmente importante informare i partecipanti in anticipo su alcune attività che richiedono un certo livello di conoscenza del contesto locale. I partecipanti devono già avere acquisito una comprensione della situazione tra gli adulti con abilità differenti nelle loro comunità locali e nei loro Paesi per riuscire a sviluppare workshop per loro su questo argomento. Questo include anche la comprensione delle sfide che gli educatori per adulti devono affrontare quando trattano questi argomenti.  
Quindi, i partecipanti devono compiere ricerche sulle loro realtà locali. Si consiglia vivamente di farsi aiutare dalle organizzazioni di invio in questo compito, in modo che le informazioni di base e la situazione relativa agli ultimi sviluppi siano accurate e aggiornate.
- I partecipanti devono essere informati e preparati dalle organizzazioni partner sul profilo dei partecipanti, sull'importanza dell'accettazione e della tolleranza quando si lavora in gruppi interculturali.
- Le organizzazioni d'invio dovrebbero fornire ai loro partecipanti informazioni aggiornate sui progetti locali e internazionali, materiali rilevanti sul lavoro e le attività dell'organizzazione, come brochure, link a pagine web, biglietti da visita, opuscoli o altre informazioni rilevanti le informazioni di contatto

delle organizzazioni. Questo offre loro la possibilità di creare una rete o di avviare potenziali partenariati.

- I partecipanti dovrebbero essere informati in anticipo che ci sarà una serata interculturale in cui ogni gruppo porta cibo o bevande locali, o presenta fatti interessanti e valori culturali del proprio paese.

### ***Fase 2: Durante il corso di formazione***

- Le attività previste in questo curriculum sono state sviluppate da formatori del settore e sono adatte agli educatori per adulti per incoraggiare l'avvio dell'imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti, ma anche ad altri beneficiari che vogliono conoscere il tema e le competenze dell'imprenditorialità digitale. A volte, in base al numero di partecipanti nel gruppo, le attività possono durare più o meno a lungo. È importante tenere a mente il livello di conoscenza del gruppo, che può influenzare anche le dinamiche. Quindi, se necessario, i formatori possono sentirsi liberi di adattare le sessioni in base alle esigenze.
- In ogni sessione di questo curriculum, si possono trovare raccomandazioni per la sua attuazione in futuro da parte di altri formatori/educatori. È consigliabile leggerle e implementarle in base ai bisogni di un determinato gruppo di riferimento.
- Come elementi cruciali di ogni corso di formazione, anche la valutazione e l'apprendimento sono rafforzati da questo curriculum. Il primo giorno del programma i partecipanti devono fissare gli obiettivi di apprendimento e le aspettative per il corso di formazione e poi riflettere su di esse l'ultimo giorno.  
Si consiglia che i partecipanti abbiano uno spazio all'interno del programma per riflettere e valutare la giornata di lavoro, compreso il programma, l'energia all'interno del gruppo, la performance dei formatori e il suo livello di contributo e di apprendimento.
- Per rispondere alle esigenze del gruppo e per essere in grado di adattare facilmente le sessioni e la metodologia in base alle necessità dei partecipanti, si consiglia vivamente di fare dei turni giornalieri di valutazione o dei piccoli gruppi di discussione. I partecipanti dovrebbero essere in grado di dare una valutazione sui metodi, il contenuto e altri dettagli relativi ai corsi di formazione. In base al formatore, il metodo di valutazione può essere fatto in modo anonimo o chiedendo ad ogni partecipante di condividere in plenaria.
- La flessibilità è un altro fattore cruciale di cui un formatore dovrebbe essere consapevole; alcune delle sessioni potrebbero richiedere più tempo durante la fase di attuazione rispetto a quanto inizialmente previsto. In questi casi, è importante essere flessibili soprattutto quando i partecipanti sembrano apprezzare l'attività e imparare di più su un determinato argomento.

### ***Fase 3: Dopo il corso di formazione***

- Quando il corso di formazione finisce, il processo di valutazione è un processo particolarmente importante che dovrebbe avvenire dopo. Se dopo il corso di formazione i partecipanti sono disposti a organizzare laboratori locali, il modulo di valutazione deve includere questo processo e metterlo in relazione con l'impatto a lungo termine del corso di formazione complessivo, che è particolarmente utile per loro per riflettere e per i formatori per migliorare il loro lavoro nei programmi futuri. Inoltre, gli educatori/formatori dovrebbero chiedere apertamente ai partecipanti suggerimenti e possibili miglioramenti del lavoro svolto.

- Dopo la partenza, è particolarmente importante mantenere il contatto con i partecipanti per essere in grado di sviluppare i laboratori locali e dare supporto/aiuto, se necessario, per l'organizzazione di tale attività. Inoltre, dopo la realizzazione dell'attività si può chiedere ai partecipanti di compilare un modulo per il feedback e il resoconto dell'attività di follow-up.

# SESSIONI SVILUPPATE DEL CORSO DI FORMAZIONE "SVILUPPO DELLE COMPETENZE DEGLI EDUCATORI PER ADULTI PER INCENTIVARE LE STARTUP DI IMPRENDITORIALITÀ DIGITALE TRA ADULTI CON ABILITÀ DIFFERENTI"

## Introduzione, Aspettative e contributi, Attività di team building

**Titolo della sessione:** Introduzione, aspettative e contributi, attività di team building

**Durata:** 180 minuti

**Contesto:**

Il programma di questo corso di formazione inizia prima con una sessione completa sull'introduzione degli aspetti principali relativi all'organizzazione e al contenuto dello stesso. I partecipanti si incontrano con gli organizzatori e il gruppo dei formatori, così come tra di loro per la prima volta ufficialmente, quindi, al fine di creare un'atmosfera più rilassata dove tutti si sentono a proprio agio con gli altri, questa sessione dovrebbe contenere alcuni giochi di presentazione e attività di team building. Inoltre, questa sessione serve come spazio in cui i partecipanti vengono introdotti al progetto e ai suoi obiettivi, al corso di formazione e al programma, alla logistica relativa alla sede e alle informazioni pratiche correlate. Soprattutto, questa sessione è la base per impostare il terreno per l'apprendimento di qualità e il lavoro di gruppo che è essenziale per le sessioni che si terranno nei giorni successivi. I partecipanti provengono da diversi Paesi e culture, così come da diverse organizzazioni; quindi, attraverso questa sessione avranno la possibilità di conoscersi a vicenda e scoprire le realtà delle loro organizzazioni/Paesi.

**Scopo della sessione:** Presentare ufficialmente ai partecipanti il programma e l'organizzazione del corso di formazione e creare uno spazio per conoscersi e stabilire regole di lavoro comuni.

**Obiettivi:**

- Presentare ufficialmente il progetto, il corso di formazione e l'argomento e organizzare il team e i formatori;
- Creare uno spazio per conoscersi l'un l'altro;
- Introdurre ulteriormente il programma dettagliato ai partecipanti;
- Riflettere sulle aspettative, le paure e i contributi dei partecipanti;
- Stabilire accordi di gruppo per lavorare e imparare insieme.

**Competenze affrontate:**

- Competenza multilingue;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Comunicazione;

- Competenza di cittadinanza;
- Competenza di consapevolezza ed espressione culturale.

#### **Metodologia e metodi:**

- Sessioni plenarie;
- Input (presentazioni);
- Esercizio complesso con debriefing;
- Debriefing;
- Brainstorming.

#### **Piano della sessione:**

##### **I. Introduzione ufficiale e benvenuto (15 minuti)**

Il coordinatore del progetto apre la sessione presentandosi ufficialmente e dando il benvenuto a tutti al corso di formazione. Lui/lei menziona in poche parole come sono arrivati all'organizzazione di questo corso di formazione. Poi introduce la propria formazione professionale e il proprio ruolo nel progetto e nel corso di formazione. In seguito, introduce il resto del gruppo e i formatori, i quali a loro volta si presentano di fronte ai partecipanti e raccontano di come la loro formazione professionale sia legata all'argomento di questo corso di formazione ed espongono le loro responsabilità chiave.

##### **II. Giro di nomi (10 minuti)**

Dopo la presentazione della squadra e dei formatori, i partecipanti sono invitati a presentarsi. Viene chiesto loro di dire i propri nomi, il paese da cui provengono e qualche parola sul loro lavoro o ciò che studiano.

##### **III. Introduzione al progetto, al corso di formazione e al programma (25 minuti)**

Il coordinatore del progetto fa una breve presentazione sulle informazioni del progetto e le attività incluse nel corso di formazione, al fine di informare meglio i partecipanti sugli obiettivi e il flusso di questo progetto. Poi, i formatori prendono l'iniziativa di presentare il programma dettagliato del corso di formazione dove i partecipanti sono informati su ogni sessione e sui contenuti/argomenti trattati.

##### **IV. Aspettative, paure e contributi (40 minuti)**

Dopo essere stati introdotti con il programma e i dettagli relativi alla settimana di lavoro, i partecipanti sono istruiti con il loro primo compito di identificare le loro aspettative verso il programma e il gruppo. Si concentreranno anche sulle potenziali paure e su come possono contribuire al corso di formazione in base alle loro esperienze e conoscenze e al loro percorso educativo. I formatori hanno preparato tre lavagne a fogli mobili con i titoli Aspettative, Paure e Contributi che sono scritti separatamente. I partecipanti sono invitati a utilizzare 20 minuti per pensare al programma presentato e per scrivere le loro aspettative a riguardo, comunicando anche le loro paure e ulteriori contributi che non sono necessariamente legati solamente al contenuto del programma. Vengono fornite loro delle note adesive dove devono scrivere i loro input sul compito, e poi attaccare queste note ai fogli di lavagna disegnati. Dopo 20 minuti di lavoro individuale, i formatori invitano i partecipanti ad attaccare tutti i fogli nelle lavagne a fogli mobili e poi con calma analizzano ogni input dato. Discutono su ogni elemento inserito e inoltre commentano i potenziali modi per superare le paure.

##### **V. Missione Impossibile (75 minuti)**

Il formatore presenta ai partecipanti una serie di diversi compiti/missioni (circa 15 compiti). Devono andare in giro per l'edificio o la città/paese per portare a termine questi compiti. Il formatore dice loro che hanno 50

minuti per completare i compiti e dopo il completamento ci saranno 5 minuti per controllare/verificare i loro risultati. Non ci sono altre istruzioni su come dovrebbero lavorare o dividere i compiti, il gruppo deve organizzarsi autonomamente. Quando i partecipanti completano la prova, il formatore invita tutti in plenaria per un breve debriefing sulla “Missione Impossibile” seguendo le domande:

- Come vi siete sentiti durante il lavoro di gruppo?
- Come è stata la divisione dei compiti? Avete lavorato come un intero gruppo o separati in piccoli gruppi?
- Siete riusciti ad accordarvi facilmente sui compiti e sul processo o no?
- Siete riusciti a portare a termine tutti i compiti assegnati?
- Quale compito era il più interessante e importante da portare a termine per ognuno di voi?
- Se doveste svolgere nuovamente questo compito dall'inizio, cosa cambiereste?

#### **VI. Accordi di gruppo (15 minuti)**

Sulla base dei compiti precedenti e anche della presentazione del programma, il formatore chiede ai partecipanti di usare 5 - 7 minuti per pensare a potenziali regole di lavoro come gruppo durante i giorni successivi, ma anche elementi/regole che non sono necessariamente legati alle sessioni ma alla loro esperienza complessiva durante il corso di formazione come: rispettarci a vicenda, includere tutti nelle sessioni non obbligatorie durante le serate, e così via. Con un accordo collettivo dei partecipanti e la loro condivisione di opinioni e regole, il formatore scrive sulla lavagna a fogli mobili gli accordi di gruppo stabiliti. La lavagna a fogli mobili viene messa sul muro, in un posto visibile in modo che tutti l'abbiano in mente durante l'intero corso di formazione.

**Materiali necessari:** Fogli A4 e A3, fogli della lavagna a fogli mobili, post-it, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, un poster con 12-15 missioni.

#### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Quando si sviluppano missioni/compiti per l'esercizio “Missione Impossibile”, si raccomanda di tenere conto delle possibili abilità differenti dei partecipanti presenti. È importante che i compiti siano leggeri, divertenti e appropriati per ogni specifico gruppo. I compiti dovrebbero contribuire al team building dei partecipanti.
- Per la parte della “Missione Impossibile”, il formatore dovrebbe menzionare che non dovrebbero essere utilizzati i telefoni cellulari. Inoltre, la “Missione Impossibile” dovrebbe contenere compiti che facciano esplorare ai partecipanti le aree circostanti la sede e che presentino loro informazioni relative alla cultura, come ad esempio imparare una canzone nella lingua del paese in cui si tiene il corso di formazione, o contare fino a 10-20 nella lingua/dialetto locale, e così via.
- L'accordo di lavoro è organizzato in modo che i partecipanti prendano del tempo per pensare e poi facciano un brainstorming con l'intero gruppo di partecipanti e formatori sulle opzioni comuni. Un'altra opzione è che i formatori preparino in anticipo alcuni accordi e li presentino ai partecipanti, i quali possono aggiungerne di nuovi. Questa modalità può essere adottata quando manca il tempo per la prima opzione.

# Realtà nazionali delle startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti

**Titolo della sessione:** Realtà nazionali delle startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

Questa sessione segue l'introduzione ufficiale e le attività di team building. È la prima che indirizza i partecipanti verso il tema del corso di formazione. È noto che diverse crisi economiche e recentemente la pandemia di Covid-19 hanno colpito il tasso di occupabilità in tutto il mondo, compresi i Paesi in Europa. Le categorie maggiormente colpite sono le donne, i giovani con minori opportunità e gli adulti con abilità differenti. La pandemia di Covid-19 ha anche influenzato il modo in cui le imprese operano, dato che la maggior parte delle imprese e delle istituzioni ha dovuto adattarsi alla digitalizzazione, evidenziandone così l'importanza e attirando più persone verso i loro prodotti/servizi. Detto ciò, il bisogno di sviluppare nuove competenze è aumentato, così come la necessità di scoprire opportunità di auto-impiego. Lavorando con adulti con abilità differenti come principale gruppo target, i partecipanti a questo corso di formazione dovrebbero essere consapevoli delle loro realtà, di come le startup sono considerate dagli adulti con abilità differenti e se ci sono opportunità per sostenere il loro apprendimento e soddisfare i loro bisogni sull'imprenditorialità digitale. Pertanto, il programma di questa sessione consiste in un'opportunità per i partecipanti di ricercare e analizzare la situazione dei loro Paesi a questo proposito.

**Obiettivo della sessione:** Esplorare e condividere le realtà dei Paesi sulla situazione delle startup di imprenditorialità digitale tra gli adulti con abilità differenti.

## **Obiettivi:**

- Fornire uno spazio per la ricerca sulle realtà dei Paesi (dati, statistiche) riguardo le startup di imprenditorialità digitale tra gli adulti con abilità differenti;
- Esplorare i programmi e le iniziative esistenti che si occupano di questo argomento e del gruppo target;
- Identificare potenziali punti in comune e differenze tra le realtà dei Paesi su questo argomento;
- Promuovere l'importanza della ricerca e della raccolta di dati quando si affrontano le esigenze del gruppo target.

## **Competenze affrontate:**

- Competenza imprenditoriale;
- Comunicazione nelle lingue straniere;
- Competenze sociali e civiche;
- Lavoro di squadra;
- Competenza digitale;
- Espressione culturale.

## **Metodologia e metodi:**

- Lavoro in gruppi di diverse nazioni;
- Presentazioni in plenaria;
- Turni di scambio.

## **Piano della sessione:**

### **I. Introduzione al compito (10 minuti)**

Il formatore inizia questa sessione menzionando l'obiettivo principale e l'importanza del completamento del compito di preformazione dei partecipanti sulla ricerca di start-up di imprenditorialità digitale per adulti con abilità differenti.

### **II. Lavoro di gruppo nazionale (80 minuti)**

I partecipanti lavorano in gruppi nazionali per questo compito. Devono fare una ricerca sull'argomento introdotto e preparare un poster/collage da presentare davanti agli altri affrontando le seguenti domande:

- Qual è la situazione in merito alla disoccupazione degli adulti con abilità differenti?
- Quali sono i dati e le statistiche a cui puoi accedere a questo proposito?
- Quali sono le cause e le soluzioni a questo problema?
- Qual è l'interesse degli adulti con abilità differenti ad avviare una propria attività?
- Esistono programmi di educazione all'imprenditorialità digitale per adulti con abilità differenti?
- Quali sono le sfide che le ONG e le istituzioni devono affrontare quando lavorano su questo tema?

### **III. Presentazioni (50 minuti)**

Tutti i gruppi si riuniscono per una breve presentazione dei loro poster/collage. Hanno fino a 10 minuti per presentare i loro risultati davanti agli altri. Dopo ogni presentazione, gli altri partecipanti e i formatori sono invitati a fare domande o aggiungere commenti.

### **IV. Turni di scambio (40 minuti)**

Dopo le presentazioni, il formatore divide i partecipanti in piccoli gruppi misti di diversi Paesi assicurandosi che tutti i gruppi abbiano almeno 1 partecipante da ogni Paese partecipante. Essi sono invitati a discutere le somiglianze e le differenze che hanno riconosciuto quando hanno ascoltato le presentazioni degli altri. Inoltre, possono discutere ulteriori tematiche - relative al loro ruolo come educatori per adulti (NFE), così come i ruoli delle loro organizzazioni nell'affrontare le questioni menzionate. Il formatore dà loro un tempo approssimativo di 20-25 minuti per discutere in piccoli gruppi. Dopo di che, tutti si riuniscono in plenaria, e il formatore invita i rappresentanti di ogni gruppo a condividere i risultati della discussione.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Questa sessione è collegata ad un pre-compito dei partecipanti, ovvero la ricerca sulla realtà del loro Paese sulle startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti. È importante che i formatori verifichino in anticipo se i partecipanti hanno svolto questo compito preliminare e in base a ciò adattare il tempo dedicato alla ricerca. Nel caso in cui i partecipanti non abbiano completato il pre-compito, dovrebbe essere dato loro più tempo per la ricerca.
- È importante che durante i turni di discussione, i partecipanti siano incoraggiati a prendere appunti. Questa discussione dà loro già alcuni suggerimenti su come possono affrontare i problemi/le sfide nella loro comunità e con il loro gruppo target.

# Rivoluzione digitale - un nuovo modo di fare business

**Titolo della sessione:** Rivoluzione digitale - un nuovo modo di fare business

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

La rivoluzione digitale è la prima sessione che introduce i partecipanti ai concetti di apprendimento di questo corso di formazione. Molto spesso questo concetto è direttamente associato alla tecnologia, mentre in realtà la rivoluzione digitale va oltre - ha a che fare con le persone e le loro funzioni di vita quotidiana, la socializzazione e il lavoro. Secondo CIO Whitepapers (n.d.), la rivoluzione digitale ha completamente trasformato il modo in cui le informazioni si diffondono nei vari settori del mondo, fornendo le basi per le imprese per andare oltre i mercati nazionali, raggiungendo così i mercati internazionali e aumentando l'interconnessione del mondo<sup>2</sup>. In generale, le organizzazioni e le imprese sono consapevoli di dover essere sempre concentrate e capaci di adattarsi ai nuovi sviluppi digitali. L'uso della tecnologia attraverso le piattaforme digitali ha migliorato i Paesi, le organizzazioni sociali e le aziende, in gran parte verso la loro produttività, rendendo il mondo un luogo più competitivo per sopravvivere alla corsa verso il futuro desiderato<sup>3</sup>. Quindi, questa sessione servirà come fase iniziale per i partecipanti per entrare nel tema della digitalizzazione e pensare a come i loro metodi di apprendimento imprenditoriale dovrebbero concentrarsi per i progetti futuri con adulti con abilità differenti.

**Scopo della sessione:** Introdurre il concetto di rivoluzione digitale e la sua presenza nei processi operativi delle imprese e presentare la sua storia per una migliore comprensione dei partecipanti.

## **Obiettivi:**

- Avere una chiara comprensione del concetto di rivoluzione digitale;
- Essere consapevoli dei cambiamenti portati dalla rivoluzione digitale nel business e nella vita;
- Esplorare ulteriormente i concetti correlati alla rivoluzione digitale;
- Capire la presenza della rivoluzione digitale nel lavoro futuro e il suo impatto.

## **Competenze affrontate:**

- Competenza imprenditoriale;
- Competenze multilinguistiche;
- Lavoro di squadra;
- Competenza digitale;
- Competenza personale, sociale e di imparare a imparare;
- Pensiero creativo.

## **Metodologia e metodi:**

- Input teorico;
- Brainstorming;
- Lavoro in piccoli gruppi;
- Giochi di ruolo-performance;
- Presentazioni in plenaria.

---

<sup>2</sup> Digital Revolution Definition and Explanation: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>

<sup>3</sup> Digital Revolution Definition and Explanation: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>

## Piano della sessione:

### **I. Brainstorming - entrare nell'argomento (30 minuti)**

Il formatore scrive al centro della lavagna il titolo "Rivoluzione digitale" e chiede ai partecipanti le loro idee sulla comprensione di questo concetto. Mentre i partecipanti danno diverse opinioni, il formatore scrive nel resto della lavagna le parole chiave delle loro opinioni. Questo processo dura circa 10 minuti e poi il formatore informa i partecipanti che la giornata di lavoro sarà incentrata su questo argomento. In seguito, invita i partecipanti a formare delle coppie. Hanno 10 minuti per discutere in coppia su come la rivoluzione digitale influenzi la loro vita quotidiana e su quali sarebbero le conseguenze se questa rivoluzione non fosse avvenuta. Dopo di che ogni coppia condivide in plenaria i punti chiave della loro discussione.

### **II. Storia della rivoluzione digitale (15 minuti)**

Al fine di potenziare la conoscenza dei partecipanti sulla rivoluzione digitale, i formatori hanno preparato una breve presentazione con i principali eventi storici della rivoluzione digitale a partire dall'anno 1947 fino ad oggi. Questo include l'introduzione del computer, l'adattamento dei computer negli organismi governativi, la creazione del World Wide Web, l'espansione degli utenti di Internet e molti altri eventi fondamentali.

### **III. La rivoluzione digitale e il futuro - I (40 minuti)**

Il formatore continua la sessione sottolineando l'importanza della visione e della creatività quando si tratta di rivoluzione digitale e imprenditorialità digitale. Dopo aver evidenziato questi aspetti, introduce 5 citazioni famose per l'ispirazione e l'orientamento futuro. I partecipanti sono divisi in 5 piccoli gruppi e ad ogni gruppo viene assegnata una citazione. Il compito di ogni gruppo è quello di creare un breve gioco di ruolo basato sulla citazione che hanno. Poiché ogni citazione rappresenta una visione e un'ispirazione verso i cambiamenti nel business, così come abbracciando il mondo digitale, i partecipanti saranno in grado di visualizzare come il mondo appare sulla base della loro citazione data.

Le potenziali citazioni per questo compito possono essere le seguenti:

- "Non si cambiano mai le cose combattendo la realtà esistente. Per cambiare qualcosa, costruisci un nuovo modello che rende il modello esistente obsoleto." (Buckminster Fuller)
- "La rivoluzione digitale è dirompente per il business tradizionale dei media quasi quanto l'elettricità lo era per il business delle candele." (Ken Auletta)
- "A causa dell'impeto della conoscenza umana, a causa della rivoluzione digitale, ho una voce, e non ho bisogno di urlare". (Roger Ebert)
- "La rivoluzione digitale ha cambiato il modo in cui facciamo le cose perché non sei sotto quella pressione che la pellicola è preziosa e la pellicola è costosa". (Colm Meaney)
- "Sai, è divertente quello che ci sta succedendo. Le nostre vite sono diventate digitali. I nostri amici ora sono virtuali. E tutto quello che si può desiderare di sapere è a portata di click. Vivere il mondo attraverso informazioni di seconda mano non è sufficiente. Se vogliamo l'autenticità dobbiamo accoglierla. Non conosceremo mai il nostro pieno potenziale se non ci spingiamo a trovarlo. È questa scoperta di sé che ci porta inevitabilmente nei luoghi più selvaggi della terra". (Travis Rice).

I partecipanti impiegano 30-40 minuti per preparare i loro brevi giochi di ruolo e prepararli per la rappresentazione.

### **IV. La rivoluzione digitale e il futuro - II (25 minuti)**

Quando sono pronti, ogni piccolo gruppo impiega 5 minuti per eseguire il proprio gioco di ruolo. Dopo ogni esibizione, c'è tempo per gli altri gruppi di indovinare di cosa trattasse il gioco.

### **V. Esplorare i concetti chiave relativi alla rivoluzione digitale (20 minuti)**

Ci sono 4 fogli di lavagna a fogli mobili, con titoli di concetti che fanno parte della rivoluzione digitale, posti in diversi tavoli. I partecipanti sono invitati a usare i successivi 20 minuti per usare i post-it collocati su ogni tavolo, per scrivere il loro input o la loro interpretazione di ogni concetto. Svolgono questo compito individualmente e in silenzio. Gli argomenti sui foglietti adesivi sono i seguenti:

- Rivoluzione digitale
- Esperienza digitale dei clienti
- Piattaforme digitali
- Marketing digitale

#### **VI. Presentazioni e discussione (50 minuti)**

Il formatore divide i partecipanti in 4 piccoli gruppi. Ad ogni gruppo viene dato un foglio della lavagna a fogli mobili con gli input del compito precedente. Il compito di ogni gruppo è di usare i successivi 10 minuti per rivedere gli input e preparare un riassunto da presentare nel gruppo collettivo. Quando tutti i gruppi sono pronti e si uniscono alla plenaria, il formatore dà il via ai partecipanti per iniziare con brevi presentazioni. Dopo ogni presentazione si articola una breve discussione facilitata dal formatore, il quale fornisce ulteriori input per rafforzare le conoscenze dei partecipanti sui concetti.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per la lavagna, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, citazioni stampate per i gruppi.

#### **Documenti di base e ulteriori letture:**

Maggiori dettagli per l'input teorico sulla storia e i concetti della rivoluzione digitale possono essere trovati in:

- Definizione e spiegazione della rivoluzione digitale: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>
- Esperienza digitale del cliente: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-customer-experience/> ; <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/customer-experience-management/>
- Piattaforme digitali: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-platform/>
- Marketing digitale: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-marketing/>

#### **Raccomandazioni per i formatori che riproducono questa sessione in futuro:**

- Per gli eventi storici della rivoluzione digitale il formatore può preparare diversi metodi con materiali stampati di presentazione creativa. È importante che questa parte sia coinvolgente anche se è una parte breve della sessione.
- Quando si deve preparare il breve gioco di ruolo con citazioni motivazionali, i partecipanti dovrebbero essere incoraggiati ad essere particolarmente creativi e ad utilizzare vari materiali/spazi disponibili nella sede.

# Introduzione all'imprenditoria digitale - la sua ascesa e il suo sviluppo

**Titolo della sessione:** Introduzione all'imprenditorialità digitale - la sua nascita e il suo sviluppo

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

In questa sessione i partecipanti hanno la possibilità di ampliare ulteriormente le loro conoscenze sulla rivoluzione digitale trattando il tema dell'imprenditorialità digitale e il suo sviluppo. Il termine "imprenditorialità digitale" è relativamente recente e ha principalmente a che fare con l'adozione degli ultimi cambiamenti nella funzionalizzazione dell'impresa. L'imprenditorialità digitale include tutto ciò che è nuovo e diverso rispetto alla visione tradizionale dell'imprenditorialità. L'imprenditorialità digitale, descritta da JP Allen nell'articolo "What is Digital Entrepreneurship?" consiste in quanto segue:

- Nuovi modi di trovare clienti per le iniziative imprenditoriali.
- Nuovi modi di progettare e offrire prodotti e servizi.
- Nuovi modi di generare entrate e ridurre i costi.
- Nuove opportunità di collaborare con piattaforme e partner.
- Nuove fonti di opportunità, rischio e vantaggio competitivo<sup>4</sup>.

Al fine di comprendere l'ascesa e lo sviluppo dell'imprenditorialità digitale, questa sessione si focalizzerà principalmente sull'esplorazione dell'imprenditoria digitale e sull'analisi di diversi casi di studio di aziende che si sono trasformate e sviluppate in imprenditoria digitale.

**Obiettivo della sessione:** Introdurre l'imprenditorialità digitale e il suo sviluppo, così come fornire esempi pratici di come le aziende sorgono e si sviluppano attraverso questo adattamento.

## **Obiettivi:**

- Ampliare le conoscenze dei partecipanti sulla trasformazione digitale;
- Presentare l'imprenditorialità digitale e il suo sviluppo;
- Esplorare diverse aziende che si sono trasformate dall'imprenditoria tradizionale all'imprenditoria digitale;
- Capire i vantaggi e gli svantaggi dell'imprenditoria digitale.

## **Competenze affrontate:**

- Competenza imprenditoriale;
- Competenze multilinguistiche;
- Lavoro di squadra;
- Competenza digitale;
- Competenza personale, sociale e di imparare a imparare;
- Competenze analitiche.

## **Metodologia e metodi:**

- Input;

---

<sup>4</sup> Allen, J. P. (2019, February 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship. <https://www.learn.digitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>

- Lavoro in piccoli gruppi;
- Proiezione di video;
- Analisi di casi di studio;
- Discussione collettiva.

## **Piano della sessione:**

### **I. Introduzione alla sessione (10 minuti)**

Il formatore introduce i partecipanti all'argomento della sessione e allo svolgimento del programma. Accenna brevemente al concetto di imprenditorialità digitale e alla sua ampia definizione.

### **II. Imprenditorialità digitale (30 minuti)**

I partecipanti sono divisi in 3 piccoli gruppi. Il formatore dà ad ogni gruppo una domanda da discutere nei seguenti 30 minuti e scrive i punti chiave della loro discussione su una lavagna a fogli mobili. Le domande per i gruppi sono:

- Gruppo 1: Quali sono le caratteristiche dell'imprenditoria digitale?
- Gruppo 2: Quali sono i vantaggi dell'imprenditoria digitale?
- Gruppo 3: Quali sono gli svantaggi dell'imprenditoria digitale?

### **III. Condivisione dei risultati chiave sull'imprenditorialità digitale (30 minuti)**

I gruppi si uniscono alla plenaria per condividere i punti chiave della loro discussione in piccoli gruppi. Ogni gruppo impiega circa 5-7 minuti per discutere la propria domanda. Il formatore aggiunge ulteriori input su ogni domanda al fine di ampliare la conoscenza dei partecipanti su quel particolare argomento/punto di discussione.

### **IV. Trasformazione digitale - Sei pronto per il cambiamento esponenziale? (20 minuti)**

Il formatore continua la sessione proiettando un breve video sulla trasformazione digitale e il suo impatto. Il video dura 4 minuti, e il formatore usa i seguenti 16 minuti per discutere brevemente le impressioni dei partecipanti e la comprensione del video e della trasformazione digitale in generale.

(Futurist Keynote Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>)

### **V. Aziende che hanno abbracciato l'imprenditorialità digitale (50 minuti)**

Il formatore introduce brevemente i 4 modi che sono stati utilizzati per trasformare le imprese tradizionali in imprenditoria digitale: Coinvolgimento, Facilitazione, Visibilità e Immediatezza. Inoltre, vengono menzionate 4 aziende che si sono adattate all'imprenditorialità digitale: New York Times, Fidelity, Disney Parks e Walmart. I partecipanti sono divisi in quattro piccoli gruppi, ogni gruppo riceve un'azienda da analizzare come caso di studio. Hanno 40 minuti per informarsi su queste aziende, fare ricerche su internet sulla loro trasformazione e preparare poster sulle loro caratteristiche riguardanti l'imprenditorialità digitale.

### **VI. Condivisione dei poster delle aziende (40 minuti)**

I partecipanti pongono i poster delle aziende in un posto visibile nella stanza di lavoro. Ogni gruppo presenta brevemente il poster della propria azienda in 3-5 minuti (circa 20 minuti per tutte le presentazioni). Nei successivi 10 minuti della sessione, il formatore invita tutti i partecipanti ad usare post-it per valutare le caratteristiche più interessanti di ogni poster aziendale. Quando tutti hanno finito, il formatore usa i minuti successivi per menzionare le caratteristiche più votate e i partecipanti commentano la loro importanza.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

**Documenti di base e ulteriori letture:**

- Maggiori dettagli per l'input teorico sul concetto di imprenditorialità digitale possono essere trovati in: Allen, J. P. (2019, 16 febbraio), "What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship".  
<https://www.learn.digitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>
- Video per la proiezione: Digital Transformation - Are you ready for exponential change? Futurist Keynote Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>
- I 4 modi in cui l'era digitale ha trasformato i modelli di business tradizionali:  
<https://www.inc.com/bubba-page/4-ways-the-digital-age-transformed-traditional-business-models.html>
- Caso di studio: New York Times <https://www.nytimes.com/>
- Caso di studio: Fidelity <https://www.fidelity.com/>
- Caso di studio: Disney Parks <https://disneyparks.disney.go.com/> /
- B v Caso di studio: Walmart <https://www.walmart.com/>

**Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Quando si scelgono i casi di studio delle aziende, si raccomanda che i formatori controllino alcuni esempi nei Paesi partecipanti al corso di formazione. Nel caso in cui non trovino un buon caso di studio, allora si consiglia di concentrarsi su aziende internazionali.

# Azienda digitale e luogo di lavoro digitale

**Titolo della sessione:** Azienda digitale e luogo di lavoro digitale

**Durata:** 180 minuti

**Contesto:**

Nella sessione precedente, i partecipanti hanno avuto la possibilità di comprendere il concetto di imprenditorialità digitale e la trasformazione delle aziende tradizionali in aziende digitali. In questa sessione, l'attenzione sarà ulteriormente focalizzata a definire le aziende digitali e i luoghi di lavoro digitali, quindi le aziende che operano completamente in modo digitale sui processi esterni e interni. "Le aziende digitali usano la tecnologia per creare nuovo valore nei modelli di business, nelle esperienze dei clienti e nelle capacità interne che supportano le operazioni principali. Il termine include sia marchi solo digitali che attori tradizionali che stanno trasformando il loro business con le tecnologie digitali. Inoltre, verrà esplorato il concetto di luogo di lavoro digitale"<sup>5</sup>. Secondo Deloitte (n.d.), il luogo di lavoro digitale comprende tutte le tecnologie che le persone usano per lavorare sul posto di lavoro di oggi - sia quelle già in funzione che quelle ancora da implementare. Il luogo di lavoro digitale presenta l'equivalente virtuale del tradizionale spazio di lavoro fisico e può coinvolgere qualsiasi tipo di programma, piattaforma, software, dispositivo o applicazione che i dipendenti usano per eseguire e completare i loro compiti lavorativi regolari<sup>6</sup>. I partecipanti hanno la possibilità di esplorare i benefici e i rischi del luogo di lavoro digitale attraverso esercizi di simulazione e lavori in piccoli gruppi.

**Scopo della sessione:** Capire l'azienda e il luogo di lavoro digitale così come i loro benefici e rischi attraverso esercizi di simulazione e altri metodi interattivi.

**Obiettivi:**

- Capire l'azienda digitale e il suo funzionamento;
- Capire il luogo di lavoro digitale e i suoi benefici e rischi principali;
- Usare esercizi interattivi e di simulazione per i partecipanti per espandere le loro conoscenze pratiche sull'imprenditoria digitale;
- Stimolare il pensiero analitico e creativo.

**Competenze affrontate:**

- Competenza imprenditoriale;
- Competenza multilingue;
- Lavoro di squadra;
- Comunicazione;
- Competenza digitale;
- Competenza personale, sociale e imparare ad imparare;
- Competenza analitica;
- Pensiero creativo e critico.

---

<sup>5</sup> liferay. (2018, August 18). What is Digital Business? | Liferay. <https://www.liferay.com/resources/l/digital-business>

<sup>6</sup> Deloitte (n.d.), The digital workplace, [https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The\\_digital\\_workplace.pdf](https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The_digital_workplace.pdf)

## Metodologia e metodi:

- Input;
- Lavoro di gruppo;
- Esercizio di simulazione;
- Presentazione digitale;
- Discussione collettiva.

## Piano della sessione:

### **I. Azienda digitale e luogo di lavoro digitale - introduzione (15 minuti)**

Il formatore inizia questa sessione con un breve input sulla definizione di azienda digitale e sul modo in cui funziona. Inoltre, viene presentato il concetto di luogo di lavoro digitale e ai partecipanti viene detto che si approfondiranno i benefici e i rischi attraverso metodi interattivi.

### **II. L'orologio di un imprenditore digitale (30 minuti)**

Il formatore ha disegnato un orologio sulla lavagna a fogli mobili. L'orologio viene presentato solo nella sua forma, senza alcun numero o lancetta (minuti, secondi). Il formatore chiede ai partecipanti di impiegare 5 minuti per pensare a come questo possa essere un orologio di un imprenditore digitale. Invece dei numeri, devono scrivere le priorità e i compiti di un imprenditore digitale quando crea/lavora in un'azienda digitale. I partecipanti iniziano a dare opinioni su diversi ruoli e compiti e il formatore li scrive sulla base di accordi comuni fino a quando l'orologio digitale è completato. Le lancette dell'orologio possono essere assegnate a due compiti costanti nell'azienda digitale.

### **III. Cos'è il luogo di lavoro digitale - esercizio di simulazione (60 minuti)**

I partecipanti vengono informati che questa parte della sessione si concentra sulla comprensione dei luoghi di lavoro digitali, dei benefici e dei rischi. Sono divisi in piccoli gruppi. Le istruzioni sono che per questo compito devono lavorare insieme come un team aziendale (immaginando di avere un'attività insieme) e pensare al potenziale prodotto/servizio che la loro azienda fornisce. Usano 10 minuti per pensare a questo. Poi, il formatore spiega che il loro compito principale è quello di preparare una presentazione della società e del suo prodotto/servizio in un forum virtuale sull'imprenditorialità digitale. La regola per questo compito è che devono pensare di essere in un'azienda digitale; quindi, devono lavorare separati gli uni dagli altri e utilizzare solo strumenti digitali per comunicare e preparare la presentazione. Possono lavorare in diversi spazi intorno alla sede, nelle loro stanze e così via. I diversi membri del gruppo sono autorizzati a condividere lo spazio con i membri di altre società, ma non con i propri compagni di squadra. L'istruzione dettagliata per il completamento del compito è la seguente:

*"La vostra azienda è stata fondata 6 mesi fa. Avete tutti i processi sistemati e nessun grosso problema finora. Per questo motivo, avete ricevuto un invito a partecipare al forum "Imprenditorialità digitale nella nuova era imprenditoriale" e a presentare la vostra azienda e i prodotti/servizi offerti. La vostra azienda ha uffici separati sistemati in diversi spazi di co-working con altri adulti con abilità differenti. Per preparare la presentazione, avrete bisogno del contributo di ogni dipartimento con il quale comunicherete e organizzerete il lavoro solo virtualmente. Il tempo a vostra disposizione per organizzarvi e preparare la presentazione è di 50 minuti. Dopo di che entrerete nel forum, tutti preparati e presenterete la vostra azienda in 5 minuti".*

Ulteriori istruzioni per i gruppi per preparare la presentazione:

- Concordare l'obiettivo della presentazione
- Concordare i metodi/strumenti per la collaborazione e la comunicazione nel vostro gruppo
- Concordare la divisione dei compiti e le responsabilità di ogni dipartimento e della persona responsabile, compreso il tempo per finire i compiti.

#### **IV. Presentazione digitale delle aziende (20 minuti)**

Il formatore allestisce la sala di lavoro in un tipo di conferenza/forum per le presentazioni per improvvisare il forum "Imprenditorialità digitale nella nuova era imprenditoriale". Tutti i gruppi si uniscono alla riunione collettiva per presentare il loro lavoro. Il formatore stabilisce in anticipo la proiezione per ogni gruppo. Poi, ogni gruppo impiega fino a 5 minuti per mostrare la propria presentazione digitale dell'azienda.

#### **V. Benefici e rischi dei luoghi di lavoro digitali (35 minuti)**

Il formatore invita i partecipanti a tornare ai loro gruppi di aziende digitali. Essi sono invitati ad analizzare il modo in cui hanno lavorato per la presentazione digitale, compresa la comunicazione nel team, organizzando i compiti e le responsabilità, il processo di preparazione della presentazione, il riconoscimento delle competenze di ogni persona per il compito, e così via. Sulla base di questa osservazione, devono scrivere i benefici e i rischi chiave del loro luogo di lavoro digitale quando devono svolgere un compito. Hanno a disposizione 35 minuti per svolgere questo compito.

#### **VI. Come gestire i rischi nei luoghi di lavoro digitali? (20 minuti)**

I gruppi condividono con tutti i partecipanti i rischi e i benefici chiave dei loro luoghi di lavoro digitali. Il formatore registra i loro input e aggiunge ulteriori benefici/rischi che sono rilevanti per i luoghi di lavoro digitali. Poi, attraverso la discussione collettiva, si chiede ai partecipanti di identificare i modi per gestire tali rischi quando appaiono. Mentre i partecipanti danno opinioni a riguardo, il formatore le scrive sulla lavagna a fogli mobili.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, impostare diversi spazi per l'esercizio di simulazione.

#### **Documenti di base e ulteriori letture:**

- Maggiori dettagli per l'input teorico sul concetto di imprenditorialità digitale possono essere trovati in: Ricerca di Deloitte sui benefici del posto di lavoro digitale  
[https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The\\_digital\\_workplace.pdf](https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The_digital_workplace.pdf)

#### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Per l'esercizio di simulazione, ci dovrebbero essere 3-4-5 diversi spazi di co-working, a seconda del numero di partecipanti per gruppo/azienda.
- I formatori dovrebbero sempre osservare il lavoro in gruppo. C'è la possibilità che i partecipanti abbiano bisogno di più di 50 minuti per svolgere il compito; quindi, il tempo della pausa caffè può essere utilizzato per completare il loro lavoro.

# Esplorare l'approccio al problem solving e le competenze (di adulti con abilità differenti) necessarie per l'imprenditorialità digitale

**Titolo della sessione:** Esplorare l'approccio al problem solving e delle competenze (di adulti con abilità differenti) necessarie per l'imprenditorialità digitale

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

In questa fase i partecipanti hanno una chiara comprensione di tutti i concetti relativi all'imprenditorialità digitale e all'azienda digitale. Tuttavia, al fine di potenziarli ulteriormente in questa formazione, essi dovrebbero acquisire le competenze necessarie, incluso l'approccio al problem solving, per l'imprenditorialità digitale e comprendere come l'imprenditore digitale dovrebbe ottenerle. In questo modo, gli educatori per adulti svilupperanno le competenze necessarie per incoraggiare ulteriormente questo tipo di imprenditorialità per gli adulti con abilità differenti a livello locale/nazionale. Il modello più noto - SKA (skills, knowledge, and attitude) consiste nelle seguenti competenze imprenditoriali: competenze cognitive (la capacità di riconoscere l'opportunità, la capacità di problem solving, di prendere decisioni e di valutare, ecc.), competenze sociali (networking e comunicazione, connessione, ecc.), attitudine orientata all'azione (essere visionari, sfruttare le opportunità, orientarsi agli obiettivi, prendere l'iniziativa, ecc.). Tuttavia, quando si tratta di imprenditorialità digitale, oltre alle competenze menzionate, gli adulti devono sviluppare nuove competenze. Secondo il Joint Research Centre in DigiComp 2.1 - The Digital Competence Framework for Citizens<sup>7</sup>, ci sono 5 aree di competenza digitale: Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati; Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione; Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali; Area di competenza 4: Sicurezza; e Area di competenza 5: Problem solving. I partecipanti saranno informati in dettaglio su ogni competenza e avranno la possibilità di esplorarle ulteriormente attraverso esercizi.

**Scopo della sessione:** Sviluppare le capacità dei partecipanti sull'imprenditorialità digitale esplorando le competenze chiave necessarie (di adulti con abilità differenti) per un imprenditore e sottolineando l'importanza dell'approccio di problem solving.

## **Obiettivi:**

- Riflettere sulle proprie competenze sviluppate;
- Conoscere il modello SKA;
- Esplorare le competenze chiave necessarie per l'imprenditorialità digitale;
- Capire l'importanza dell'approccio di problem solving per gli imprenditori;
- Sviluppare ulteriormente le capacità dei partecipanti nell'imprenditoria digitale;
- Stimolare il pensiero analitico e creativo.

## **Competenze affrontate:**

- Competenza imprenditoriale;

---

<sup>7</sup> Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicia.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf>, p10

- Lavoro di squadra;
- Comunicazione;
- Competenza digitale;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Competenza analitica;
- Pensiero creativo e critico.

#### **Metodologia e metodi:**

- Auto-riflessione;
- Input teorico;
- Piccolo gruppo;
- Presentazioni e discussioni in plenaria.

#### **Piano della sessione:**

##### **I. Classifica delle proprie competenze (25 minuti)**

Il formatore apre la sessione chiedendo ai partecipanti di riflettere sulle proprie competenze. Vengono dati loro piccoli fogli (o note adesive) e matite dove scrivono individualmente le abilità che hanno. Il formatore assegna loro 5 minuti per fare questo. Dopo di che, chiede ai partecipanti di classificare queste abilità dalla più debole alla più forte. Poi, ogni partecipante è invitato a condividere l'abilità più forte e più debole della lista. Il formatore partecipa anche a questa attività ed è l'ultimo a condividere. Poi conclude l'attività e aggiunge che questa sessione si concentrerà principalmente su che tipo di competenze, conoscenze e atteggiamenti sono necessari per un adulto con abilità differenti per diventare un imprenditore digitale.

##### **II. Chiamata Skype con un imprenditore digitale (40 minuti)**

Gli organizzatori e i formatori hanno organizzato una chiamata Skype con un imprenditore digitale per ampliare la conoscenza dei partecipanti sull'argomento attraverso esempi pratici. Un imprenditore digitale locale/nazionale è invitato a condividere la propria storia con i partecipanti e il processo di creazione di un'impresa digitale, così come le sfide e le opportunità di imprenditore digitale. L'imprenditore condivide la sua storia in circa 25 minuti, mentre gli altri 15 minuti sono lasciati per le domande dei partecipanti.

##### **III. Impressioni sulla chiamata via Skype (15 minuti)**

Quando la chiamata è finita, il formatore chiede ai partecipanti le loro impressioni sulla storia. Tutti i partecipanti hanno la possibilità di menzionare brevemente quale parte è stata più impressionante per loro e perché, così come se questa storia è stata di ispirazione per loro per incoraggiare ulteriormente il loro gruppo target di adulti con abilità differenti a perseguire l'imprenditorialità.

##### **IV. Esplorazione delle competenze chiave necessarie per l'imprenditorialità digitale (40 minuti)**

La sessione continua con una presentazione dettagliata delle competenze chiave necessarie per l'imprenditorialità digitale. Il formatore presenta prima il modello SKA (Skills, Knowledge, and Attitude) composto da competenze cognitive, abilità sociali e attitudini orientate all'azione. Poi, la presentazione si concentra sulle competenze digitali necessarie per gli adulti (con abilità differenti) che perseguono l'imprenditorialità digitale. Questa parte della presentazione consiste nelle seguenti aree di competenza:

- **Area di competenza 1: Alfabetizzazione di informazioni e dati:**

- 1.1 Navigare, ricercare, consultare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione:**

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali

2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali:**

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare il contenuto digitale

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Area di competenza 4: Sicurezza:**

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Area di competenza 5: Risoluzione dei problemi:**

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali

5.4 Identificare i divari di competenza digitale (Carretero & Vuorikari, 2017)

## **V. L'importanza delle competenze chiave e l'approccio di problem-solving per gli imprenditori digitali (30 minuti)**

I partecipanti sono divisi in 5 piccoli gruppi e ogni gruppo riceve una specifica area di competenza da trattare. Il formatore invita ogni gruppo a pensare alla storia dell'imprenditore digitale della chiamata Skype. Usando quella storia, sono invitati a pensare a come la loro specifica area di competenza ha supportato l'imprenditore a gestire con successo la sua impresa digitale. Inoltre, il loro compito è anche quello di analizzare l'importanza della capacità di risolvere i problemi quando si crea un'impresa digitale.

## **VI. Presentazione e discussione (30 minuti)**

Tutti i gruppi si uniscono alla riunione collettiva, e il formatore invita un rappresentante a presentare brevemente in 3-4 minuti i loro punti di discussione nel gruppo. Quando tutti i gruppi hanno finito, il formatore sottolinea l'importanza della formazione imprenditoriale quando si decide di fondare un'impresa digitale e di creare un team con cui lavorare.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, connessione internet ben funzionante per la chiamata Skype.

### **Documenti di base e ulteriori letture:**

- Input per preparare la presentazione: Carretero, S.; Vuorikari, R. e Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: Il quadro delle competenze digitali per i cittadini con otto livelli di competenza ed esempi di utilizzo, EUR 28558 IT, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf>, p10

**Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- I partecipanti dovrebbero essere incoraggiati ad essere critici quando si tratta di classificare le proprie competenze. In questo modo comprenderanno meglio cosa debbano migliorare e adotteranno lo stesso atteggiamento quando lavoreranno con il loro gruppo target di adulti con abilità differenti.
- È importante che l'input teorico sulle competenze includa grafici e illustrazioni perché è una presentazione più lunga e include informazioni più complesse. Così, qualsiasi illustrazione e interazione durante la presentazione permette una migliore concentrazione dei partecipanti.

# Fondamenti di business - business plan, marketing, design e finanze

**Titolo della sessione:** Fondamenti di business - business plan, marketing, design e finanze

**Durata:** 100 minuti

**Contesto:**

Man mano che il programma procede, alcuni processi ed elementi essenziali per il buon funzionamento di un'impresa digitale sono effettivamente parte delle sessioni. Per capire meglio come gestire un'impresa digitale e avere tutti i processi sotto controllo, questa sessione si concentra sull'introduzione dei partecipanti alle basi del business. Queste basi consistono nella creazione di un business plan per le startup, il marketing e la sua strategia, il design e la sua importanza nell'imprenditoria digitale e le finanze come chiave per gestire i fondi e le vendite in un business. I partecipanti analizzano ogni elemento per esplorarlo e discuterlo ulteriormente durante la parte di discussione con il formatore.

**Scopo della sessione:** Introdurre i partecipanti alle competenze basilari del business che consistono nella creazione di un business plan, piano di marketing, design e finanze come elementi essenziali per avviare un'impresa digitale.

**Obiettivi:**

- Imparare di più sulla gestione di un'impresa digitale;
- Introdurre gli elementi di base per un'impresa digitale funzionale;
- Imparare a conoscere il business plan e il business canvas model;
- Capire l'importanza del piano di marketing e i modi per farlo;
- Capire l'importanza del design nelle imprese digitali ed esplorare diversi metodi e strumenti esistenti a livello digitale;
- Imparare le nozioni finanziarie chiave quando si gestisce un'impresa digitale.

**Competenze affrontate:**

- Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria;
- Competenza di lettura;
- Competenza digitale;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Competenza analitica;
- Pensiero creativo e critico.

**Metodologia e metodi:**

- Esposizione delle basi del business;
- Riflessione in piccoli gruppi;
- Condivisione e discussione collettiva.

## Piano della sessione:

### **I. Introduzione (5 minuti)**

Il formatore fa una breve introduzione sull'argomento e sugli elementi trattati durante la sessione, sottolineando che l'obiettivo di questa sessione è quello di esplorare le basi del business, che consistono in business plan, marketing, design e finanze. I partecipanti sono informati che iniziare un'impresa digitale richiede più della volontà e dell'analisi dei bisogni. Questo processo richiede anche lo sviluppo di competenze da parte degli adulti con abilità differenti, così come da parte di ogni persona che desidera entrare nel mondo imprenditoriale. Per avere un'impresa digitale ben funzionante, gli elementi/processi menzionati sono essenziali.

### **II. Esplorare le basi del business - business plan, marketing, design e finanze (60 minuti)**

Il formatore insieme ai membri del gruppo (competenti negli argomenti indicati) ha impostato una parte della sala di lavoro in anticipo con 4 diversi tavoli contenenti i seguenti titoli e materiali di apprendimento:

- Business Plan: composto da materiali con elementi del piano, Business Model Canvas, e così via.
- Marketing: composto da modelli 4P e 7P, analisi SWOT, analisi PEST, e così via.
- Design: costituito da esempi pratici di metodologie e strumenti di design da utilizzare per le aziende digitali.
- Finanze: comprendere le basi delle finanze per le aziende digitali, compresa la progettazione di uno stato patrimoniale, conto economico, gestione dei flussi di cassa, ROI e la sua importanza, pianificazione finanziaria e budgeting, e così via.

I partecipanti formano piccoli gruppi, e il loro compito è quello di visitare ogni esposizione/tavolo per 10 minuti al fine di conoscere alcuni elementi del business. Ogni 15 minuti, il formatore usa un fischietto per annunciare il passaggio del gruppo da un tavolo all'altro. Al fine di rendere questo apprendimento più attraente per i partecipanti, un uso di infografiche è consigliato, così come la presenza di video e altri metodi di visualizzazione.

### **III. Riflessione in piccoli gruppi (15 minuti)**

I formatori chiedono ai partecipanti di rimanere nei loro piccoli gruppi. Hanno 15 minuti per discutere nei loro piccoli gruppi sul loro apprendimento nella mostra. Condividono qual è stato l'elemento di apprendimento più utile che hanno ottenuto e quale strumento/metodo imparato vorrebbero usare nei loro futuri programmi di formazione imprenditoriale per adulti con abilità differenti.

### **IV. Discussione in plenaria (20 minuti)**

Tutti i partecipanti si uniscono alla riunione collettiva. Il formatore chiede a tutti di condividere brevemente i risultati della riflessione in piccoli gruppi. Inoltre, tutti i team di formatori offrono la loro disponibilità per ulteriori chiarimenti e pongono domande sulle informazioni di business che hanno presentato.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, tabelle preparate con informazioni stampate riguardo tutte le basi del business.

## **Documenti di base e ulteriori letture:**

Materiali accessibili per preparare l'input per l'esercizio:

- Business Plans 101, <https://us.accion.org/resource/business-plans-101/>
- Blackwell, Edward (2011): "How to Prepare a Business Plan", 5th edition, Kogan Page, London, [https://www.academia.edu/5871262/How\\_to\\_Prepare\\_a\\_Business\\_Plan\\_by\\_Edward\\_Blackwell](https://www.academia.edu/5871262/How_to_Prepare_a_Business_Plan_by_Edward_Blackwell), page 4
- Business Model Canvas [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Business\\_Model\\_Canvas.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Business_Model_Canvas.png)

- Osterwalder, Alexander, 2005, <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Alexander Osterwalder, “WHAT IS A BUSINESS MODEL?”, 2005, <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Guillaume Lestand, “Key questions to be answered when you fill up a business model canvas”, 2016, <https://www.linkedin.com/pulse/key-questions-answered-when-you-fill-up-business-model-lestand>
- Wolters Kluvert, “Marketing Plan Component of Your Business Plan”, <https://www.bizfilings.com/toolkit/research-topics/launching-your-business/planning/marketing-plan#:~:text=The%20marketing%20portion%20of%20a,into%20a%20commercially%20viable%20reality.>
- Rojko K.,. (2020), ‘E-poslovanje’ [PowerPoint presentation], [https://moodle.fis.unm.si/pluginfile.php/2472/mod\\_resource/content/3/ePoslovanje16.10.2020.pdf](https://moodle.fis.unm.si/pluginfile.php/2472/mod_resource/content/3/ePoslovanje16.10.2020.pdf)
- Bplans, “E-commerce Internet Business Plan”, <https://www.bplans.com/e-commerce-internet-business-plan/financial-plan/>
- Jeff Rum, “10 Steps to Building an Effective Digital Strategy”, <https://www.socialmediatoday.com/marketing/10-steps-building-effective-digital-strategy>
- “Assistive Technology Tools That Are Making A Difference”, <https://online.alvernia.edu/articles/5-assistive-technology-tools-that-are-making-a-difference/>

**Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Per questo esercizio, i formatori e i membri del team dovrebbero essere pienamente competenti per presentare gli elementi del business. Dato che il tempo è limitato, il loro input dovrebbe essere professionale e facile da cogliere dai partecipanti.

# La fotografia nell'imprenditorialità digitale - I & II

**Titolo della sessione:** Fotografia nell'imprenditoria digitale - I & II

**Durata:** 90 + 90 minuti

## **Contesto:**

La pubblicità e la fotografia sono state a lungo collegate in un unico insieme. La fotografia nel marketing serve come strumento per coinvolgere il pubblico e creare connessioni emotive. Il motto che un'immagine vale più di mille parole ha trovato il suo uso anche nella fotografia, raccontando mille parole nel marketing. La fotografia nell'ambiente digitale cattura potentemente un momento unico e specifico usato per raccontare una storia e trasmettere un messaggio attraverso una singola foto indipendente. Viviamo in un'epoca in cui la maggior parte delle informazioni che riceviamo vengono trasferite visivamente: manifesti, cartelloni, immagini in movimento, volantini, foto, video, contenuti internet. Questo è esattamente il motivo per cui possiamo concludere che la comunicazione visiva è la chiave del marketing<sup>8</sup>. Questa sessione è fornita ai partecipanti per enfatizzare ulteriormente il modo in cui funziona il business digitale e per sviluppare ulteriormente le loro capacità negli argomenti rilevanti per trasferire facilmente le conoscenze acquisite agli adulti con abilità differenti.

**Scopo della sessione:** Aumentare la consapevolezza e la comprensione sull'uso della fotografia nell'imprenditoria digitale e la sua importanza nella pubblicità.

## **Obiettivi:**

- Presentare ai partecipanti esempi pratici su come le aziende di successo usano la fotografia;
- Ispirare i partecipanti ad utilizzare metodi visivi per scopi pubblicitari nell'imprenditoria digitale;
- Lo sviluppo delle competenze dei partecipanti in merito a conoscenze e competenze fotografiche.

## **Competenze affrontate:**

- Imparare a imparare;
- Competenza digitale;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Competenze analitiche;
- Pensiero creativo e critico.

## **Metodologia e metodi:**

- Screening;
- Ricerca online;
- Esercizio creativo - collage per la promozione del prodotto
- Presentazione interattiva
- Debriefing.

---

<sup>8</sup> Jevđić et al. 2020, Handbook "Digital Entrepreneurship Start-up",  
[https://issuu.com/pinconsulting/docs/3\\_o1\\_eng\\_final\\_digital\\_entrepreneurship\\_start-up](https://issuu.com/pinconsulting/docs/3_o1_eng_final_digital_entrepreneurship_start-up)

## **Piano della sessione:**

### **I. Foto di aziende di successo (15 minuti)**

Il formatore inizia la sessione menzionando l'importanza della fotografia per scopi di marketing nell'imprenditoria e mostra una proiezione di diverse fotografie usate da grandi aziende di successo in tutto il mondo. Ai partecipanti viene chiesto di prestare attenzione alle foto proiettate che vengono ripetute dopo il primo e il secondo turno. Inoltre, secondo le istruzioni, essi devono scegliere una foto che ha attirato la loro attenzione, ma senza condividerla ancora con gli altri.

### **II. Condivisione della foto scelta (30 minuti)**

Il formatore chiede a questo punto ai partecipanti di condividere quale foto ha attirato la loro attenzione. Una breve sessione interattiva ha luogo rispondendo alle seguenti domande:

- Perché hai scelto questa foto?
  - Hai capito di cosa parla la foto?
  - Questa foto rappresenta qualche storia? Puoi indovinare?
  - Puoi commentare la luce e la composizione della foto? Cosa percepisci sotto questo punto di vista?
- Quando un partecipante condivide e risponde a queste domande, gli altri sono invitati ad aggiungere commenti o domande.

### **III. Collage di foto per la promozione di prodotti/servizi (45 minuti)**

I partecipanti sono divisi in 4 piccoli gruppi. Il formatore li istruisce sul prossimo compito. Essi devono scegliere un prodotto/servizio che in seguito promuoveranno. In particolare, le istruzioni sono:

- Scegliete un prodotto/servizio che vorreste promuovere;
- Scrivere una breve storia/background di quel prodotto/servizio;
- Trova una proposta di valore per il tuo prodotto/servizio - qualcosa che lo renda unico rispetto a quelli esistenti;
- Usa vecchi giornali, riviste, poster e altro materiale creativo per realizzare un lavoro creativo.

Hanno 45 minuti per completare questo compito e possono continuare fino alla prossima sessione (la mattina del giorno lavorativo successivo).

### **IV. Preparare i collage per la presentazione (20 minuti)**

Tutti i gruppi si uniscono alla sessione. I formatori danno loro 20 minuti per fare la preparazione finale dei collage e trovare uno spazio nella stanza di lavoro per mettere il loro lavoro in un posto visibile per la mostra.

### **V. Condivisione dei collage di foto (40 minuti)**

Il formatore dà inizio alla mostra. Tutti i partecipanti usano i prossimi 40 minuti per vedere tutti i collage e sono invitati a pensare alle impressioni su ogni collage, così come a presentare suggerimenti basati sulle loro osservazioni.

### **VI. Debriefing (30 minuti)**

Quando il tempo della mostra finisce, tutti i partecipanti si uniscono per un breve debriefing sulla sessione. Il formatore chiede ai partecipanti di condividere i loro sentimenti durante il processo di creazione dei collage. Inoltre, chiede come essi percepiscono il ruolo della fotografia nel mondo imprenditoriale. Infine, vengono chieste ai partecipanti le loro impressioni sui collage e i potenziali suggerimenti che potrebbero avere.

**Materiali necessari:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, vecchi giornali, riviste, poster, fotografie e altri strumenti/materiali per visualizzare ulteriormente i collage.

**Documenti di base e ulteriori letture:**

- Il potere della fotografia: <https://www.youtube.com/watch?v=jNApH8nGj1U>

**Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Per queste sessioni, se il tempo lo permette, i formatori dovrebbero considerare di dare anche un compito aggiuntivo ai partecipanti - trovare qualcosa nei loro dintorni che valga la pena fotografare e includere nei loro collage. Se possibile, una sessione aggiuntiva può essere dedicata all'organizzazione di una breve escursione fotografica dei partecipanti nella città ospitante o in quella vicina.

# Ciclo di vita delle startup e importanza dell'innovazione

**Titolo della sessione:** Ciclo di vita delle startup e importanza dell'innovazione

**Durata:** 90 minuti

**Contesto:**

Quando si incoraggiano adulti con abilità differenti all'imprenditorialità digitale, è importante includere anche il concetto di ciclo di vita delle startup. L'importanza del ciclo di vita inizia con lo sviluppo del business plan dove vari aspetti possono essere previsti e continua ulteriormente con la funzionalizzazione del business. Anche se le startup variano l'una dall'altra per quanto riguarda il prodotto/servizio offerto e la strategia di funzionamento, quasi tutte hanno lo stesso ciclo di vita. Le seguenti sono conosciute come le fasi principali del ciclo di vita delle startup: fase dell'idea, adattamento del problema/soluzione, adattamento del prodotto/mercato e scaling. Quando il business è più a lungo sul mercato, è valida anche la quinta fase di Maturità. Nell'imprenditoria digitale, quando ci si prepara ad avere un prodotto/servizio unico che permetta un buon ciclo di vita della startup, è importante abbracciare l'innovazione. L'innovazione gioca un ruolo chiave nelle startup digitali. Pertanto, in questa sessione, i partecipanti apprenderanno le fasi del ciclo di vita della startup e collegheranno il concetto di innovazione ad ogni fase.

**Scopo della sessione:** Capire il ciclo di vita di una startup nell'imprenditoria digitale e il ruolo dell'innovazione quando si crea una startup.

**Obiettivi:**

- Introdurre i partecipanti alle fasi del ciclo di vita di una startup;
- Capire l'importanza della valutazione dei bisogni prima di fondare una startup;
- Riflettere sulle fasi del ciclo di vita e sul ruolo dell'innovazione in ogni fase;
- Rafforzare ulteriormente i partecipanti con conoscenze e competenze sull'imprenditorialità digitale.

**Competenze affrontate:**

- Competenza digitale;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Competenza analitica;
- Pensiero creativo e critico.

**Metodologia e metodi:**

- Input visivo sul ciclo di vita delle startup;
- Lavoro in piccoli gruppi;
- Presentazioni
- Discussione collettiva.

**Piano della sessione:**

**I. Fasi del ciclo di vita di una start-up (15 minuti)**

Il formatore ha preparato una breve presentazione sul ciclo di vita della startup. Lui/lei presenta in dettaglio le quattro fasi del ciclo di vita della start-up che consistono in quanto segue:

1. Fase dell'idea
2. Fase del problema/soluzione
3. Adattamento del prodotto/mercato

## 4. Scaling

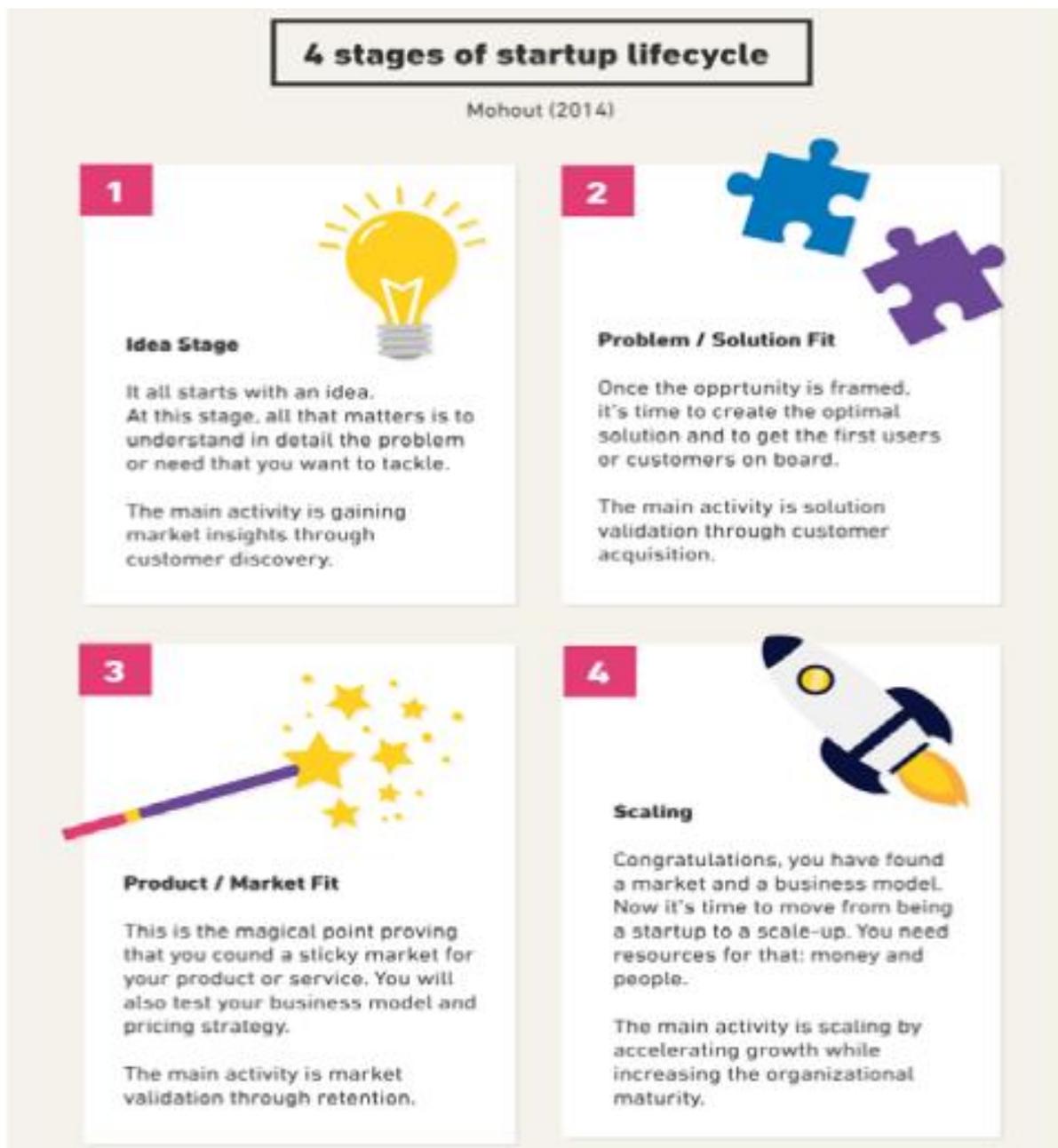


Figura 1: I quattro stadi del ciclo vitale delle startup, Mohout (2015)<sup>9</sup>

- 1) **Fase dell'ideazione:** Tutto inizia con un'idea: a questo punto tutto ciò che importa è capire in dettaglio il problema o il bisogno che si vuole soddisfare. L'attività principale è guadagnare una visione del mercato mediante la scoperta del cliente
- 2) **Problema/Soluzione adeguata:** Una volta che l'opportunità è parcellizzata è ora di creare la soluzione ottimale e acquisire i primi utenti o consumatori. L'attività principale è la validazione della soluzione tramite l'acquisizione del consumatore
- 3) **Prodotto/Mercato adeguato:** Questo è il punto magico che prova che è stato individuato un mercato solido per il prodotto o servizio. Verrà testato inoltre il modello di business e la strategia di prezzo. L'attività principale è la validazione di mercato tramite la fidelizzazione del cliente

<sup>9</sup> Mohout, O.: Startup Master Class II: Exodus | problem-solution\_t. (2015)

- 4) **Scaling:** Congratulazioni, è stato individuato un mercato e un modello di business. Ora è il momento di passare dall'essere una startup ad una scaleup. Per questo scopo saranno necessarie risorse: fondi e persone. L'attività principale è espandersi accelerando la crescita mentre si incrementa la maturità organizzativa.

## **II. Importanza dell'innovazione - Lavoro in piccoli gruppi (35 minuti)**

Dopo la presentazione, i formatori approfondiscono l'importanza dell'innovazione nell'imprenditoria digitale e nella creazione di startup nella nuova era imprenditoriale. I partecipanti sono divisi in quattro piccoli gruppi. Ogni gruppo rappresenta una fase del ciclo di vita. I formatori spiegano che il loro compito è quello di lavorare come gruppo per rispondere alla seguente domanda:

- Qual è il ruolo dell'innovazione in questa fase della startup?

Viene detto loro che dovrebbero concentrarsi sulle imprese digitali tra adulti con abilità differenti.

## **III. Presentazioni e discussione (45 minuti)**

I partecipanti si uniscono all'assemblea collettiva con i compiti completati. Ogni gruppo presenta brevemente i risultati della discussione tra i membri. Dopo ogni presentazione il formatore aggiunge ulteriori input su ogni fase e chiede ai partecipanti se vogliono porre ulteriori domande per chiarimenti.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

### **Documenti di base e ulteriori letture:**

- Kiljander, Harri & Märijärvi, Jukka & Hokkanen, Laura & Komssi, Marko & Yueqiang, Xu & Raatikainen, Mikko & Seppänen, Pertti & Heininen, Jari & Koivulahti-Ojala, Mervi & Helenius, Marko & Järvinen, Janne. (2016). Il libro di cucina per le startup interne di successo.
- S. (2021, August 27). "Le 5 fasi di una startup". Superscript. <https://gosuperscript.com/blog/5-stages-of-a-startup-lifecycle/>

### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- I formatori dovrebbero osservare e assistere i gruppi mentre lavorano sulle fasi per assicurarsi che le comprendano pienamente.

# Abilità differenti nell'ambito imprenditoriale

**Titolo della sessione:** Abilità differenti nell'ambito imprenditoriale

**Durata:** 180 minuti

**Contesto:**

Mentre la conoscenza dei partecipanti sull'imprenditorialità digitale continua ad espandersi, è importante che essi riflettano sulla conoscenza acquisita e pensino in maniera costante a come adattarla quando lavorano con adulti con abilità differenti. Anche se la partecipazione degli adulti con abilità differenti nell'ambiente imprenditoriale è in aumento rispetto agli anni/decenni precedenti, c'è ancora bisogno di incoraggiare ulteriormente la loro partecipazione in questo settore. Al fine di comprendere meglio la loro presenza nell'ambito imprenditoriale e di esplorare modalità per avere ambienti aziendali inclusivi (adatti a tutti e tutte), durante questa sessione i partecipanti avranno la possibilità di prendere parte a diverse attività che mirano all'inclusione delle abilità differenti.

**Scopo della sessione:** Esplorare la partecipazione di adulti con abilità differenti nel contesto imprenditoriale e identificare modi per assicurare ambienti inclusivi.

**Obiettivi:**

- Riflettere sulle realtà nazionali delle imprese digitali esistenti che includono adulti con abilità differenti;
- Creare uno spazio per identificare elementi e metodi che contribuiscono ad avere contesti di business inclusivi;
- Esplorare il ruolo delle imprese e degli adulti con abilità differenti quando si tratta di adattare le imprese digitali esistenti;
- Promuovere ulteriormente il concetto di valutazione e analisi dei bisogni quando si avviano nuovi programmi di imprenditorialità digitale.

**Competenze affrontate:**

- Ricerca;
- Competenza analitica;
- Competenza digitale;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Pensiero creativo e critico.

**Metodologia e metodi:**

- Ricerca;
- Condivisione collettiva;
- Brainstorming silenzioso in aula;
- Presentazioni e discussioni.

**Piano della sessione:**

**I. Imprese digitali esistenti nei nostri paesi (60 minuti)**

I partecipanti sono invitati a lavorare nei loro gruppi nazionali per questa parte della sessione. Il loro compito è quello di fare una piccola ricerca (o combinare le informazioni dalla ricerca fatta prima dell'arrivo al corso di formazione) sulle imprese digitali esistenti nei loro paesi che sono gestite da adulti con abilità differenti o dove questo gruppo target detiene posizioni decisionali. Hanno 50 minuti per svolgere questo compito e sono incoraggiati a trovare siti web per una migliore condivisione dei risultati.

## **II. Condivisione dei risultati (30 minuti)**

Dopo la ricerca, ogni gruppo si unisce alla riunione collettiva per condividere i risultati. Ogni gruppo ha a disposizione 5-7 minuti per condividere le imprese digitali esistenti tra adulti con abilità differenti nei rispettivi Paesi. I formatori pongono ulteriori domande relative alle imprese e domandano ai partecipanti se hanno avuto la possibilità di visitare queste imprese prima.

## **III. Brainstorming silenzioso - Contesti imprenditoriali inclusivi (40 minuti)**

L'insegnante/formatore ha messo quattro fogli di lavagna a fogli mobili sul pavimento dove ognuno ha scritto una delle seguenti domande:

- Come possono essere adattate le abilità differenti agli ambienti imprenditoriali esistenti che sono presenti nei nostri Paesi?
- Le imprese come possono creare ambienti di lavoro inclusivi per adulti con abilità differenti?
- Qual è il contributo delle nostre organizzazioni nell'aver la possibilità di includere adulti con abilità differenti nell'ambiente aziendale?
- Qual è il ruolo delle istituzioni pubbliche nell'includere gli adulti con abilità differenti nell'ambiente aziendale?

I partecipanti vengono istruiti sul fatto che in questo esercizio sono invitati a camminare in silenzio nella stanza di lavoro e a riflettere sui fogli nei successivi 35-40 minuti. Devono contribuire ad ogni foglio, individualmente, senza parlare tra di loro.

## **IV. Preparazione del riassunto degli input e delle presentazioni (50 minuti)**

Il formatore divide i partecipanti in quattro piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve un foglio di lavagna a fogli mobili con le domande del brainstorming silenzioso e i suoi input. Il loro compito è quello di strutturare e riassumere gli input per la loro domanda e preparare una breve presentazione. Ad ogni gruppo viene dato un tempo approssimativo di 15-20 minuti. Quando ha terminato, ogni gruppo presenta le proprie carte e i partecipanti si scambiano/condividono le informazioni relative ai propri input.

**Materiale necessario:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Si raccomanda che la fase di ricerca di questa sessione faccia parte dei compiti preliminari per i partecipanti, da svolgere prima del loro viaggio del corso di formazione. La maggior parte delle volte 60 minuti non sono sufficienti per affrontare una ricerca da zero, dunque qualsiasi informazione precedentemente raccolta è importante.

# Processo di tutoraggio per l'imprenditorialità digitale di adulti con abilità differenti - come stimolare la motivazione e dare feedback

**Titolo della sessione:** Processo di tutoraggio per l'imprenditorialità digitale di adulti con abilità differenti - come stimolare la motivazione e dare feedback

**Durata:** 100 minuti

## **Contesto:**

Il processo di tutoraggio è un elemento educativo inevitabile da includere in questo corso di formazione che mira allo sviluppo delle competenze degli educatori per adulti che incoraggiano l'avvio dell'imprenditorialità digitale tra gli adulti con abilità differenti. I partecipanti a questo corso di formazione lavorano direttamente e mirano a sostenere adulti con abilità differenti nell'imprenditorialità. L'attività di tutoraggio consiste nel supporto e nell'assistenza forniti durante l'intero processo di avvio dell'idea, la valutazione del mercato e del prodotto e la creazione di un'impresa, così come la sua gestione. Inoltre, è il processo che incoraggia la motivazione e la riflessione basata sul feedback. Pertanto, al fine di completare lo sviluppo delle competenze degli educatori per adulti su questo argomento, questa sessione si concentra sui concetti chiave del processo di tutoraggio, tra cui l'introduzione delle 3C, l'esplorazione di diversi strumenti, e i processi essenziali per innescare la motivazione e dare feedback.

**Scopo della sessione:** Conoscere il processo di tutoraggio, i suoi valori chiave e il suo contributo alla motivazione, così come esplorare diversi strumenti per un tutoraggio di successo nelle imprese digitali di adulti con abilità differenti.

## **Obiettivi:**

- Introdurre il concetto di processo di tutoraggio e gli elementi chiave;
- Capire l'importanza del tutoraggio per accendere la motivazione nelle startup;
- Capire i valori chiave che un tutor dovrebbe avere;
- Esplorare diversi strumenti relativi al processo di tutoraggio nelle startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti;
- Evidenziare l'importanza di dare un feedback per il miglioramento del lavoro nelle imprese;
- Sviluppare le competenze dei partecipanti al tutoraggio.

## **Competenze affrontate:**

- Competenze analitiche;
- Competenza di lettura;
- Competenza digitale;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza personale, sociale e imparare ad imparare;
- Pensiero creativo e critico.

## **Metodologia e metodi:**

- Input;
- Esercizio di disegno creativo;

- Lavoro in piccoli gruppi;
- Presentazioni.

## **Piano della sessione:**

### **I. Introduzione all'argomento - 3C del tutoraggio (15 minuti)**

I partecipanti vengono introdotti al tema di tutoraggio dal formatore. Viene fatta una breve presentazione su questo concetto includendo le 3C di programmi di tutoraggio efficaci che consistono in:

- Clarity (Chiarezza)
- Communication (Comunicazione)
- Commitment (Impegno).

### **II. Il tutor ideale (15 minuti)**

I partecipanti sono divisi in quattro piccoli gruppi. I formatori presentano delle lavagne a fogli mobili con il profilo di una persona. Ogni gruppo riceve una lavagna a fogli mobili con la sagoma disegnata. Le istruzioni sono che i partecipanti nei loro gruppi dovranno completare il loro disegno che rappresenta il loro tutor ideale. Vengono date loro diverse matite colorate e altri materiali da usare per scrivere/disegnare le caratteristiche e le competenze del loro tutor ideale, avendo così un profilo completo di un tutor. Hanno 15 minuti per completare questo compito.

### **III. Condivisione dei disegni (10 minuti)**

Quando tutti i gruppi hanno completato il compito, tutti si riuniscono in assemblea comune. Il formatore invita un rappresentante per ciascun gruppo a condividere il disegno del tutor ideale e a menzionare le caratteristiche che lo rendono tale.

### **IV. Esplorazione degli strumenti di tutoraggio (30 minuti)**

Il formatore introduce i seguenti strumenti:

- Ruota della vita - metodo per valutare le diverse aree della vita al fine di individuare quelle che hanno bisogno di maggiore attenzione.
- Quadro diagnostico - analizzare cosa aumentare, ridurre, eliminare o creare.
- Guardare indietro dal futuro - immaginare il futuro per chiarire cosa si vuole raggiungere in X anni.
- Lettera dal futuro - un esercizio di scrittura creativa per guardare indietro alla propria vita dopo aver compiuto 80 anni<sup>10</sup>.

Ai partecipanti viene data indicazione di rimanere negli stessi gruppi. Ad ogni gruppo viene dato uno strumento di tutoraggio da esplorare e viene chiesto di scrivere i vantaggi e gli svantaggi chiave che riconoscono esplorando quello specifico strumento. Il formatore fornisce link utili da utilizzare come fonti di informazione. I gruppi hanno 30 minuti per completare il compito e poi condividono i risultati con il resto dei partecipanti.

### **V. Presentazioni (30 minuti)**

Il formatore invita i gruppi ad unirsi alla plenaria per una breve presentazione sugli strumenti dati per il tutoraggio. Ogni gruppo usa 3-4 minuti per menzionare brevemente le caratteristiche, i vantaggi e gli svantaggi dello strumento che ha esplorato.

---

<sup>10</sup> Lepisk, H. (2019). Creative exercises for mentoring. Harald Lepisk. <https://www.haraldlepisk.com/creative-exercises-for-mentoring/>

**Materiali necessari:** Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

**Documenti di base e ulteriori letture:**

- Uk, I. (2021, November 5). "Chiarezza, comunicazione, impegno - la chiave per programmi di tutoraggio di successo". INTOO UK & Ireland. <https://www.intoo.com/uk/cat-blog/the-key-to-successful-mentoring-programmes/>
- Lepisk, H. (2019). "Esercizi creativi per il tutoraggio". Harald Lepisk. <https://www.haraldlepisk.com/creative-exercises-for-mentoring/>
- "Connettersi attraverso la conversazione: Brevi attività per i tutor. (2017). Centro per le scuole di sostegno". <https://www.attendanceworks.org/wp-content/uploads/2017/10/Center-for-Supportive-Schools-Exercises-for-Mentors.pdf>
- "Costruire un tutor ideale - Un esercizio per la formazione dei tutor". (2016). <http://www.mentoring.org/wp-content/uploads/2020/03/Build-an-Ideal-Mentor-for-mentees.pdf>

**Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- Il processo di tutoraggio è davvero importante per lo sviluppo delle competenze dei partecipanti (educatori per adulti) nei programmi di imprenditorialità digitale. Pertanto, nel caso in cui i partecipanti abbiano bisogno di ulteriori input da parte del formatore o vogliano lavorare ulteriormente su questo argomento, si consiglia ai formatori di estendere la sessione per un tempo più lungo o di organizzare una sessione separata durante il tempo libero o le pause.
- Quando si disegna il tutor ideale, i partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a pensare a come questo tutor affronterebbe i bisogni degli adulti con abilità differenti nelle imprese digitali. In questo modo, collegano direttamente il compito al loro lavoro quotidiano e ai futuri programmi sull'imprenditorialità (digitale) dei loro gruppi target - adulti con abilità differenti.

# Sviluppare i nostri piani d'azione per l'educazione degli adulti in materia di startup di imprenditorialità digitale gestite da adulti con abilità differenti

**Titolo della sessione:** Sviluppare i nostri piani d'azione per l'educazione degli adulti in materia di startup di imprenditorialità digitale gestite da adulti con abilità differenti

**Durata:** 80 + 180 minuti

## **Contesto:**

I partecipanti hanno la possibilità in questa sessione, insieme ai formatori, di riflettere sul programma prima di continuare a mettere in pratica gli argomenti di apprendimento. Questa sessione serve come base per riflettere sui bisogni del gruppo target, per combinare tutte le conoscenze acquisite e per orientare il pensiero per lo sviluppo futuro di azioni/programmi. I partecipanti saranno incoraggiati a sviluppare nuovi piani d'azione per programmi educativi per l'avvio dell'imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti, utilizzando l'apprendimento e le competenze acquisite in questo corso di formazione.

**Obiettivo della sessione:** Dare ai partecipanti lo spazio per creare nuovi piani d'azione per lo sviluppo di startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti nelle comunità locali utilizzando approcci creativi e innovativi.

## **Obiettivi:**

- Rivedere il programma del corso di formazione e discutere su potenziali idee innovative per sviluppare piani d'azione;
- Dare spazio all'ulteriore promozione delle competenze dell'imprenditorialità digitale nello sviluppo di nuovi programmi;
- Creare nuovi piani d'azione per le startup di imprenditorialità digitale tra adulti con abilità differenti nella comunità locale.

## **Competenze affrontate:**

- Competenze multilinguistiche;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Competenza di cittadinanza;
- Competenza imprenditoriale;
- Consapevolezza culturale e competenza espressiva;
- Competenza di lettura.

## **Metodologia e metodi:**

- Riflessione e Brainstorming;
- Lavoro in piccoli gruppi;
- Brevi sessioni di Check-In.

## **Piano della sessione:**

### **I. Ripensare agli argomenti del corso di formazione (15 minuti)**

I partecipanti ripercorrono il programma del corso di formazione con l'aiuto dei formatori per riflettere sugli argomenti trattati e sui punti di apprendimento. La ragione di tale riflessione è quella di ispirare i partecipanti ad utilizzare il loro apprendimento nei futuri piani d'azione per l'imprenditoria digitale.

## **II. Introduzione al compito (10 minuti)**

Il formatore introduce i partecipanti al fulcro di questa sessione e al compito che devono svolgere. Viene spiegato loro che le prossime parti saranno dedicate a tutti i gruppi per creare nuovi piani d'azione che portino allo sviluppo di programmi educativi sull'imprenditorialità digitale per adulti con abilità differenti, rispondendo così direttamente ai loro bisogni.

## **III. Lavoro di gruppo per paese (45 minuti)**

I partecipanti sono invitati a lavorare nei loro gruppi nazionali/organizzativi per questo compito. Sono informati che durante i successivi 45 minuti devono decidere i processi chiave e gli obiettivi dei loro piani sviluppati e partecipare alla sessione di Check-In.

## **IV. CHECK-IN (10 minuti)**

Il formatore invita tutti i gruppi per una breve sessione di controllo dello stato del loro lavoro, se stanno affrontando delle difficoltà o hanno qualche domanda generale che può valere per tutti i gruppi. Ogni gruppo condivide lo stato del lavoro e poi continua a lavorare.

## **V. Continuazione del lavoro di gruppo (180 minuti)**

I partecipanti continuano il lavoro per i successivi 180 minuti nella stesura dei piani d'azione. I formatori rimangono a disposizione nel caso in cui ci sia bisogno di aiuto/sostegno per il compito. I partecipanti poi vengono informati sul fatto che dovranno presentare i loro piani d'azione durante il giorno di lavoro seguente.

**Materiale necessario:** Fogli A4, fogli colorati, pennarelli, forbici, giornali e riviste, colla, materiali vari per i piani d'azione.

### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- I formatori dovrebbero incoraggiare tutti i partecipanti a rendere i loro piani d'azione il più dettagliati possibile, facendo ulteriori domande quando si uniscono alle sessioni di Check-In e attraverso l'osservazione.
- I partecipanti dovrebbero essere informati che presenteranno le versioni finali dei loro piani d'azione il giorno successivo, per essere preparati nel caso vi sia qualcosa da modificare e se desiderano prepararsi per la loro presentazione in plenaria.

# Presentazioni, Feedback e considerazioni aggiuntive

**Titolo della sessione:** Presentazioni, feedback e considerazioni aggiuntive

**Durata:** 160 minuti

**Contesto:**

Questa sessione crea uno spazio per i partecipanti per presentare i loro piani d'azione sviluppati per l'educazione degli adulti nell'ambito delle startup di imprenditorialità digitale gestite da adulti con abilità differenti. Inoltre, questa sessione contribuisce a far sì che i partecipanti ottengano feedback e consultazioni per ulteriori miglioramenti quando implementano questi programmi educativi nella loro comunità locale. Le attività di questa sessione li aiutano a creare piani d'azione ottimali, con l'input dato dagli altri partecipanti e dai formatori. Inoltre, questa sessione mira a fornire i consigli necessari, gli strumenti e i metodi che potrebbero essere utili nel loro lavoro quotidiano con adulti con abilità differenti nei programmi educativi di imprenditorialità digitale.

**Scopo della sessione:** Creare uno spazio per presentare i piani d'azione sviluppati per l'educazione degli adulti per le startup di imprenditorialità digitale e per dare un feedback e ulteriori consultazioni sul lavoro presentato.

**Obiettivi:**

- Presentare i piani d'azione sviluppati per l'educazione degli adulti sulle startup di imprenditorialità digitale di adulti con abilità differenti;
- Dare un feedback ai programmi sviluppati da altri gruppi e formatori;
- Riflettere e adattare le conoscenze acquisite nei concetti creati, sulla base delle consultazioni.

**Competenze affrontate:**

- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Competenza di cittadinanza;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza digitale.

**Metodologia e metodi:**

- Presentazione in plenaria;
- Feedback e consultazioni.

**Piano della sessione:**

**I. Introduzione alla sessione (10 minuti)**

Il formatore inizia la sessione sottolineando l'importanza dei piani d'azione sviluppati durante il programma e l'importanza di avere un feedback per migliorare ulteriormente il lavoro. Poi, invita tutti i gruppi a svolgere gli ultimi preparativi per le presentazioni.

**II. Presentazioni dei piani d'azione sviluppati (100 minuti)**

Tutti i gruppi si uniscono alla plenaria per le loro presentazioni. Poi, i formatori invitano ogni gruppo a presentare il proprio piano d'azione. Vengono dati loro fino a 20 minuti per presentare il loro lavoro e gli altri gruppi sono invitati a porre ulteriori domande per chiarimenti o a condividere i propri commenti dopo la presentazione.

### **III. Feedback e consultazioni (50 minuti)**

Il formatore invita tutti ad unirsi in plenaria per l'ultima parte di questa sessione dove viene fornito un feedback personalizzato. Lui/lei ha preparato per ogni gruppo un feedback riguardante l'intero processo e la presentazione fornita. Dopo aver dato i loro feedback, entrambi i formatori programmano brevi consultazioni con i gruppi per aiutarli a migliorare il loro lavoro per l'implementazione futura.

**Materiali necessari:** Fogli A4, computer portatile e proiettore, fogli a fogli mobili, pennarelli, post-it, penne.

#### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

- È importante che i formatori prestino attenzione ad ogni gruppo quando si esibisce per dare un feedback personalizzato e ulteriori consultazioni. È necessario che più formatori ed esperti si uniscano, in modo da avere più prospettive su questo processo.

# Valutazione e chiusura

**Titolo della sessione:** Valutazione e chiusura

**Durata:** 90 minuti

**Contesto:**

Questa è l'ultima sessione ufficiale del programma del corso di formazione. La sua importanza è estremamente elevata in quanto i partecipanti sono invitati a riflettere sull'argomento e sui processi di apprendimento, dando una valutazione finale su questi ultimi e non solo. Questa sessione è anche lo spazio in cui gli organizzatori e i formatori ottengono il loro feedback sugli sforzi e il lavoro fatto per organizzare il corso di formazione. Pertanto, l'intera valutazione serve come punto di partenza per migliorare programmi simili in futuro. Al fine di avere una migliore valutazione e più input dai partecipanti, vengono organizzate diverse attività che consistono nella valutazione scritta e verbale e in metodi creativi per condurre la valutazione.

**Scopo della sessione:** Creare uno spazio per riflettere sul processo di apprendimento e valutare il corso di formazione utilizzando diversi metodi di valutazione.

**Obiettivi:**

- Dare una valutazione finale al corso di formazione;
- Discutere e dare un feedback per il programma e le prestazioni dei formatori durante il corso di formazione;
- Concludere il corso di formazione.

**Competenze affrontate:**

- Capacità di riflettere e analizzare;
- Competenza multilingue;
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare;
- Competenza di lettura.

**Metodologia e metodi:**

- Valutazione visiva e orale;
- Modulo di valutazione scritta;
- Condivisione aperta - Carte di Dixit.

**Piano della sessione:**

**I. Riflessione sui giorni di lavoro (20 minuti)**

I formatori ricordano ai partecipanti l'intero apprendimento durante i giorni di lavoro - compresi gli argomenti trattati, gli esercizi, i nomi dei giochi, gli scopi e gli obiettivi del corso di formazione e le aspettative stabilite. Insieme ai partecipanti infine, eseguono un riepilogo dell'intero programma.

**II. Valutazione scritta (30 minuti)**

I partecipanti sono invitati a compilare il modulo di valutazione scritta che è anonimo. In questo modulo, ci sono domande relative principalmente all'utilità di ogni elemento del programma, così come i punti di apprendimento. Inoltre, ci sono domande relative all'organizzazione dell'intero corso di formazione, alla comunicazione e al supporto, al programma e alla logistica, alle prestazioni dei formatori e così via. Si prevede

di utilizzare 30 minuti per completare questa forma di valutazione. I partecipanti dovrebbero usare i loro telefoni, nel caso in cui il modulo di valutazione sia dato in un formato online.

### **III. Valutazione con scheda Dixit (30 minuti)**

Quando i partecipanti hanno finito la valutazione scritta, sono invitati a scegliere due carte dalla collezione di carte Dixit che rispecchiano meglio questa settimana. Una carta dovrebbe presentare la loro esperienza complessiva, mentre l'altra dovrebbe rappresentare l'apprendimento che hanno ottenuto da questo corso di formazione. Ogni persona sceglie le carte e impiega qualche minuto per ragionare su come presentare ad alta voce le proprie impressioni. Poi ogni persona condivide la propria valutazione e spiega perché ha scelto quelle carte, compresi i formatori e gli organizzatori.

### **IV. Chiusura ufficiale (10 minuti)**

I formatori e gli organizzatori scambiano alcune considerazioni finali e si congratulano con i partecipanti per aver completato con successo il corso di formazione e augurano loro buona fortuna con i loro piani e il lavoro futuro nel campo dell'imprenditorialità digitale per gli adulti con abilità differenti, promettendo supporto in questo argomento.

**Materiali necessari:** Schede Dixit, proiettore, computer portatile, valutazione scritta preparata digitalmente.

### **Raccomandazioni per i formatori che replicheranno questa sessione in futuro:**

Se c'è una valutazione online in corso, è importante essere sicuri che tutti abbiano i loro dispositivi elettronici/smart con loro. Altrimenti, i formatori/organizzatori dovrebbero fornire loro computer portatili o tablet extra.

PUBBLICAZIONE:

Outreach Hannover e.V., Germany

**Outreach  
Hannover**

With the support of the Erasmus+ programme of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.