

SELF-ENTREPRENEURSHIP

How to turn ideas into action

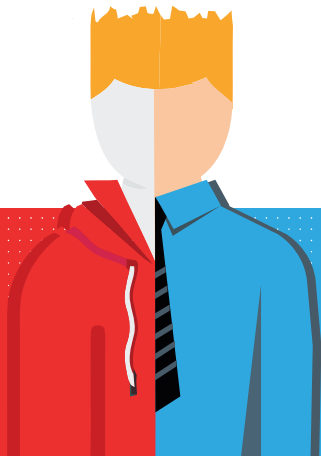


Erasmus+

Self-entrepreneurship: How To Turn Ideas Into Action

2019-1-IT01-KA202-007769

This project has been funded with support from the European Commission



Il Progetto, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ Azione VET, affronta il tema dell'insegnamento delle competenze imprenditoriali presso gli istituti scolastici di secondo grado. Si rivolge a docenti e studenti, con l'obiettivo di trasferire loro i risultati di apprendimento (conoscenze, abilità e competenze), rispettivamente per insegnare e apprendere l'autoimprenditorialità.

Due i framework teorici utilizzati per sviluppare il progetto:



STUDENTI

Quadro EntreComp

Commissione Europea, 2016



DOCENTI

Educare all'imprenditorialità
a scuola in Europa

Eurydice Italia, 2017

Un approccio innovativo di insegnamento delle competenze imprenditoriali a scuola, grazie ad una piattaforma digitale di serious gaming, a disposizione dei docenti per laboratori di imprenditorialità con i propri studenti durante l'attività didattica.

I numeri di



- 36 Mesi di attività progettuali ■ 6 Paesi europei
- 10 Partner europei ■ 6 Scuole europee
- 23 Insegnanti in mobilità formativa
- 360 Studenti da Istituti Secondari di Secondo Grado



SELF-ENTREPRENEURSHIP

How to turn ideas into action



Erasmus+

Self-entrepreneurship: How To Turn Ideas Into Action
2019-1-IT01-KA202-007769

This project has been funded with support from the European Commission



PROMOTORE:

- I.I.S. "Benvenuto Cellini" Firenze (IT)

PARTNER:

- OpenCom (IT)
- Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana (IT)
- Casartigiani Arezzo (IT)
- Liepajas Raina 6. Vidusskola (LV)
- Experimental High School of University of Patras(EL)
- Praktica Training Consulting S.L (SP)
- Centro De Formacion Internacional Reina Isabel (SP)
- Ortakoy 80.Yil Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi (TR)
- Lounais-Hämeen koulutuskuntayhtymä (FI)

DURATA DEL PROGETTO

- 01/09/2019 > 31/08/2022

OUTPUT DEL PROGETTO

- Analisi dei bisogni sull'educazione all'imprenditorialità.
- Matrice risultati apprendimento per docenti (insegnare l'imprenditorialità) e studenti (auto-imprenditorialità).
- Piattaforma Serious Game: strumento gratuito a disposizione di docenti e insegnanti.
- Guida metodologica, rivolta ai docenti, per il trasferimento delle competenze imprenditoriali agli studenti attraverso la piattaforma.
- Video Tutorial per la formazione cognitiva dei docenti, accessibili attraverso apposita piattaforma MOOC.
- Laboratorio formativo per i docenti (Lettonia).
- Laboratori sull'imprenditorialità durante l'anno scolastico.

I BENEFICI DEL PROGETTO

- Utilizzo di approcci innovativi di formazione.
- Contributo alle politiche di formazione a supporto dell'imprenditorialità.
- Contributo alla diffusione del quadro EntreComp tra i docenti degli istituti scolastici.

