

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

1* Idee e opportunità

Competenza Specifica

1.1* Individuare opportunità

Identificare e cogliere opportunità per creare valore esplorando il panorama sociale, culturale ed economico. Riconoscere bisogni e sfide concretamente affrontabili, stabilendo nuove connessioni e innovando per creare opportunità. Osservare dinamiche locali o scolastiche e tradurre queste esigenze in idee operative che vadano a beneficio di tutti. Utilizzare anche le proprie reti di relazioni per trovare risorse o collaborazioni utili.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Mostrare curiosità verso possibili bisogni o problemi intorno a sé (scuola, quartiere). •Notare piccole sfide o mancanze, ma ha bisogno di aiuto per immaginare soluzioni. •Accettare suggerimenti su come un bisogno possa diventare un'opportunità.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Riconoscere situazioni in cui esistono esigenze non soddisfatte, valutando se si possa proporre qualcosa di utile. •Condividere idee di base su come creare valore (migliorare un servizio, un prodotto). •Mostrare interesse per nuovi contesti (sociali, culturali), cercando ispirazione.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Analizzare un problema o un bisogno concreto, formulando un'ipotesi iniziale per rispondervi. •Osservare trend e cambiamenti nel proprio ambiente (sociale, tecnologico) e proporre spunti di innovazione. •Verificare se un'opportunità risponde davvero a un bisogno, raccogliendo feedback in modo informale.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Sperimentare proposte concrete per creare valore, coinvolgendo contatti o reti personali. •Valutare diverse opportunità in base a fattibilità, originalità e impatto potenziale. •Tenere conto di rischi e difficoltà, adattando l'idea in base ai primi risultati.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Effettuare analisi più strutturate (piccole ricerche, interviste) per identificare bisogni latenti. •Creare connessioni tra settori diversi (sociale, tecnologico) per proporre soluzioni più innovative. •Avviare progetti che rispondano a esigenze complesse, coinvolgendo vari stakeholder (scuola, associazioni).
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Scoprire opportunità di crescita in contesti multidisciplinari e favorisce la nascita di "ecosistemi" innovativi a livello locale (scuole, enti pubblici, associazioni). •Guidare un piccolo team nell'analisi delle opportunità, pianificando progetti dal valore aggiunto. •Facilitare lo scambio di idee fra gruppi, per nuovi progetti sociali, ambientali o di mercato.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Anticipare tendenze più ampie e bisogni futuri, individuando mercati o nicchie emergenti in ambito giovanile. •Creare network di giovani innovatori per condividere opportunità. •Strutturare processi di analisi e "foresight" (semplici scenari futuri) per co-creare soluzioni.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Plasma strategie a lungo termine per contesti scolastici o giovanili, proponendo nuovi modelli di sviluppo. •Allineare opportunità di crescita con valori di sostenibilità e inclusione, facendo da riferimento tra i coetanei.

CONOSCENZE	•Conosce le basi dell'osservazione del mercato, del contesto sociale e culturale (ricerche, interviste, analisi trend). •Comprende il concetto di "creare valore" in un'ottica economica e/o sociale. •È consapevole di come le innovazioni possano emergere in risposta a problemi o bisogni concreti. •Conosce tecniche base di validazione di idee (feedback informali, formali, sperimentazione).
ABILITÀ	•Riconoscere in modo sistematico bisogni e sfide reali, formulando ipotesi di soluzione. •Creare collegamenti tra idee, contesti e persone, valorizzando sinergie per generare opportunità. •Effettuare ricerche preliminari per comprendere meglio il potenziale impatto di un'opportunità. •Esprimere e argomentare in modo chiaro il valore di un'idea, adattando il messaggio a interlocutori diversi.
ATTITUDINI	•Mostra curiosità e apertura verso scenari diversi (nuovi mercati, ambienti culturali, contesti sociali). •Mantiene un atteggiamento proattivo, pronto a sperimentare e perfezionare le proprie intuizioni. •Valuta i problemi come stimoli creativi, vedendo in essi opportunità di miglioramento o di innovazione. •Coltiva la volontà di generare impatto positivo, bilanciando la prospettiva economica con quella sociale e ambientale.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

1* Idee e opportunità

Competenza Specifica

1.2* Creatività e pensiero esplorativo

Sviluppare idee creative e significative, generando più soluzioni per sfide esistenti o nuove. Sperimentare approcci innovativi e combinare conoscenze e risorse per produrre risultati di valore. Applicare creatività e sperimentazione collegando diverse discipline e generando idee innovative per progetti imprenditoriali. Esplorare percorsi innovativi combinando conoscenze da vari campi per affrontare sfide complesse.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Mostrare curiosità e voglia di sperimentare idee su piccola scala. •Riconoscere opportunità di apprendimento creativo in contesti familiari (scuola, casa). •Contribuire con suggerimenti per migliorare un prodotto o un processo semplice.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Proporre idee di base per superare piccole sfide, usando conoscenze acquisite. •Dimostrare apertura a soluzioni non convenzionali, seppur senza un metodo sistematico. •Usare tecniche elementari di brainstorming per generare alternative.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Combinare conoscenze varie (scolastiche, personali) per soluzioni nuove in progetti di piccola/media portata. •Testare prototipi preliminari, raccogliendo feedback da amici, compagni o possibili utenti. •Individuare debolezze di un'idea, correggendole con flessibilità e apprendimento iterativo.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Elaborare idee creative usando più discipline (tecnologia, scienze sociali) per problemi un po' più complessi. •Organizzare incontri e discussioni con altre persone per trovare soluzioni innovative. •Adattare e combinare soluzioni esistenti (metodi, strumenti) in modo originale, creando valore aggiunto.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Coordinare team stimolando approcci innovativi. •Integrare risorse diverse (tecnologie, contatti) per sviluppare progetti creativi dal potenziale imprenditoriale. •Affrontare sfide aperte, facilitando la cooperazione e costruendo nuove e attuabili soluzioni.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Progettare sperimentazioni su scala più ampia, raccogliendo dati per migliorare le soluzioni. •Aiutare gli altri a coltivare il pensiero esplorativo e un approccio sistematico all'innovazione. •Risolvere tensioni tra visioni differenti, mantenendo un ambiente aperto alla creatività e al confronto.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Generare concept radicalmente nuovi (prodotti, servizi, modelli) integrando discipline e tecnologie emergenti. •Creare partenariati (tra scuole, enti, start-up) per sviluppare progetti ad alta sperimentazione. •Proporre metodologie di progettazione avanzata per sfide imprenditoriali più grandi.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Influenzare settori giovanili con modelli di innovazione sistemica (piattaforme collaborative). •Ridefinire paradigmi di progettazione, ispirando la comunità studentesca ad esplorare nuove metodologie. •Contribuire alla nascita di ecosistemi innovativi su ampia scala.

CONOSCENZE	•Conosce le principali tecniche di generazione e selezione delle idee (brainstorming, design thinking, mind mapping). •Ha familiarità con i concetti di prototipazione, test iterativo e feedback come parte del processo creativo. •Comprende la logica delle sinergie interdisciplinari, riconoscendo il valore dell'unire diverse prospettive. •È consapevole dell'importanza di un ambiente collaborativo e aperto all'errore per favorire la creatività imprenditoriale.
ABILITÀ	•Generare e valutare idee creative, differenziandole in base alla loro originalità, fattibilità e potenziale imprenditoriale. •Elaborare prototipi o modelli iniziali, adattandoli sulla base del riscontro degli utenti e delle risorse disponibili. •Collegare conoscenze da diversi ambiti (es. tecnologia, design, scienze umane) per sviluppare soluzioni innovative. •Saper orchestrare processi di brainstorming e di progettazione, facilitando l'emergere di contributi da tutti i membri del gruppo.
ATTITUDINI	•Mostra curiosità, apertura mentale e spirito esplorativo nei confronti di soluzioni non convenzionali. •Dimostra tolleranza all'incertezza e all'errore, vedendoli come tappe inevitabili del processo creativo. •Coltiva la volontà di sperimentare e apprendere da ciò che funziona e da ciò che non funziona, senza arrendersi alle prime difficoltà. •Valorizza le diversità culturali e disciplinari come risorsa per generare risultati di maggior impatto e originalità.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

1* Idee e opportunità

Competenza Specifica

1.3* Visione e creatività verso il futuro

Lavorare verso una visione futura, immaginando come potrebbe essere e sviluppando scenari strategici. Costruire una visione ispiratrice che coinvolga gli altri e guidi decisioni e azioni. Immaginare futuri alternativi, sviluppando scenari potenziali e identificando i passi necessari per creare un futuro sostenibile e innovativo. Anticipare cambiamenti e agire proattivamente per promuovere iniziative sostenibili e imprenditoriali.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Descrivere un'idea di futuro (progetto o miglioramento) in modo semplice. •Riconoscere che le azioni presenti influenzano opportunità future. •Mostrare curiosità verso progetti che migliorino situazioni quotidiane.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Contribuire con idee su come un progetto potrebbe evolversi nel tempo. •Notare alcune tendenze che influenzano settori di interesse (tecnologia, società). •Cogliere l'importanza di fissare piccoli obiettivi per avvicinarsi al futuro desiderato.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Abbozzare scenari futuri per un'iniziativa, ipotizzando evoluzioni del contesto socioculturale, del mercato, e/o delle tecnologie. •Disegnare piani di sviluppo con step progressivi, unendo creatività e analisi. •Condividere la propria visione con altri in maniera aperta e sistematica, raccogliendo feedback per migliorarla.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Progettare strategie per affrontare cambiamenti futuri, predisponendo alternative (piani B). •Coordinare gruppi nel definire una visione condivisa, identificando risorse e tappe chiave. •Identifica opportunità di collaborazione con partner vari per realizzare una visione a medio termine.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Guidare team nella definizione di una visione strategica di medio periodo, motivando i membri. •Analizzare trend (tecnologici, economici) e utilizzare i risultati delle analisi per progettare iniziative. •Promuovere una cultura orientata all'innovazione e sostenibilità.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Coinvolgere stakeholder diversi (scuole, associazioni) nella creazione di reti per attuare iniziative. •Diffondere metodi di pianificazione di scenari, ispirando coetanei o altre scuole. •Monitorare costantemente segnali di cambiamento, adattando la strategia senza tradire i valori fondamentali.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Sviluppare scenari di lungo periodo anticipando tendenze emergenti, proponendo soluzioni a livello scolastico o regionale/ionale. •Promuovere idee innovative fondate su sviluppo sostenibile. •Creare reti collaborative (tra scuole, enti locali) per attuare progetti trasformativi su scala più ampia.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Ridefinire settori o ambiti locali in modo radicale, promuovendo proposte orientate al bene comune. •Ispirare reti più ampie generando iniziative di rilievo. •Integrare creatività, tecnologia e valori etici, affrontando sfide complesse in contesti incerti e su ampia scala.

CONOSCENZE	•Conosce metodologie di scenario planning e future thinking (analisi di trend). •Comprende i principali fattori che modellano i contesti futuri (tecnologici, sociali, ecologici, economici). •Ha familiarità con le dinamiche di leadership e le tecniche per coinvolgere e motivare gli altri. •Riconosce l'importanza di valori e criteri di sostenibilità nel definire visioni lungimiranti e responsabilizzanti.
ABILITÀ	•Elaborare e comunicare una visione chiara e motivante, utilizzando anche strumenti visivi e narrativi. •Tradurre la visione in obiettivi intermedi e piani strategici, monitorandone l'evoluzione nel tempo. •Integrare creatività e analisi dei rischi, predisponendo scenari alternativi in caso di cambiamenti imprevisti. •Coinvolgere persone diverse, adattando la visione alle loro esigenze e creando una relazione che mira alla realizzazione del futuro desiderato.
ATTITUDINI	•Mostra ambizione e ottimismo nel progettare il futuro, senza sottovalutare i potenziali ostacoli. •Dimostra apertura mentale e flessibilità nel rivedere la strategia alla luce dei cambiamenti del contesto. •Coltiva la responsabilità intergenerazionale, riconoscendo che le scelte di oggi influenzano le generazioni future. •Mantiene un approccio inclusivo, coinvolgendo persone con prospettive diverse per arricchire la visione e affrontare sfide complesse.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

1* Idee e opportunità

Competenza Specifica

1.4* Valorizzare idee e pensiero etico

Riconoscere il potenziale di un'idea per creare valore e identificare modi adeguati per attuarla. Valutare le conseguenze di idee, opportunità e azioni sulla società e sull'ambiente. Riflettere sulla sostenibilità a lungo termine, promuovendo comportamenti etici. Verificare come l'idea incida sui diritti e sulle risorse, equilibrando vantaggi economici con aspetti sociali ed ecologici. Prestare attenzione anche alla trasparenza e alla responsabilità, sostenendo decisioni moralmente corrette.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può: •Riconoscere che alcune idee migliorano la vita delle persone, mentre altre no, necessitando di aiuto per capirne il perché. •Distinguere in modo elementare un'azione eticamente corretta da una scorretta (onestà vs. inganno). •Accettare che comportamenti responsabili hanno effetti positivi per il gruppo.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può: •Scegliere un'idea di base, cercando di spiegare perché può essere utile a qualcuno. •Capire che alcune scelte (consumo, produzione) hanno impatti sociali e ambientali. •Mostrare volontà di seguire principi etici (rispetto, correttezza) in azioni quotidiane.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può: •Analizzare un'idea valutandone sia la redditività sia l'impatto sociale/ambientale. •Sviluppare forme di responsabilità etica in lavori di gruppo (onestà, equità). •Adattare un progetto per renderlo più sostenibile, riducendo sprechi o usando materiali eco-friendly.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può: •Integrare criteri etici (es. parametri ambientali) nella valutazione di un progetto. •Migliorare un'iniziativa già avviata, rendendola più responsabile dal punto di vista etico/ambientale. •Comunicare efficacemente ai compagni l'importanza della sostenibilità e della trasparenza, difendendo scelte con argomenti solidi.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può: •Promuovere modelli di business o progetti dove etica e sostenibilità siano centrali nel valore competitivo. •Guidare un team verso decisioni che tengano al centro bene comune e rispetto per l'ambiente, anche se richiedono più impegno. •Sensibilizzare sul potenziale impatto positivo di idee innovative e responsabili.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può: •Creare e consolidare reti basate su valori etici. •Agire come guida per gruppi che vogliano integrare principi etici e sostenibili, trasferendo esperienze. •Introdurre modelli di gestione aperta e trasparente, favorendo accountability e valori condivisi.
D SPECIAZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può: •Elaborare nuovi standard etico-ambientali, promuovendo le pratiche sostenibili nel proprio settore scolastico, giovanile o associativo. •Diffondere best practice con impatto sociale/ambientale, diventando un punto di riferimento e ispirazione sul tema. •Creare piattaforme collaborative dove l'innovazione etica sia motore principale dello sviluppo.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può: •Contribuire a orientare politiche a livello locale o scolastico, valorizzando l'aspetto etico della crescita. •Diventare un punto di riferimento per progetti dove etica e responsabilità guidano lo sviluppo socio-economico.

CONOSCENZE	•Conosce i principi di etica negli affari (compliance, responsabilità sociale, trasparenza, equità). •Ha familiarità con i concetti di sostenibilità ambientale, impronta ecologica e responsabilità. •Riconosce le interdipendenze tra dimensione economica, sociale e ambientale nella creazione di valore. •Comprende metodi e parametri per valutare l'impatto di un progetto.
ABILITÀ	•Valutare il potenziale etico e sostenibile di un'idea, identificandone rischi e opportunità in diversi contesti (mercato, società, ambiente). •Integrare considerazioni di sostenibilità e responsabilità nelle fasi di ideazione, progettazione e realizzazione di iniziative imprenditoriali. •Comunicare efficacemente il valore sociale e ambientale di un progetto, coinvolgendo persone con visioni e priorità diverse. •Saper implementare misure di trasparenza e responsabilità.
ATTITUDINI	•Mostra un senso di responsabilità verso il bene comune, considerando sempre gli effetti a lungo termine delle proprie scelte. •Dimostra coerenza tra principi dichiarati e azioni concrete, costruendo credibilità e fiducia nel contesto imprenditoriale. •Coltiva un approccio critico e riflessivo, mettendo costantemente in discussione le pratiche per migliorarne l'impatto etico. •Crede che le idee possano generare valore collettivo quando strutturate in modo da rispettare persone e ambiente.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

1* Idee e opportunità

Competenza Specifica

1.5* Iniziativa individuale

Riconoscere il proprio potenziale per contribuire alla sostenibilità attraverso azioni imprenditoriali. Perseguire attivamente opportunità che migliorano le prospettive della comunità e dell'ambiente. Mostrare volontà di innovare, intervenire laddove si scorgono situazioni da migliorare e motivare altri a unirsi all'azione. Assumersi responsabilità, facendo emergere progetti concreti capaci di avere un impatto reale.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Mostrare interesse verso piccole azioni di impatto positivo (raccolta differenziata, mini-progetti). •Accettare compiti o ruoli proposti da altri in iniziative comuni, riconoscendone il valore. •Riconoscere che ciascuno può dare il proprio contributo al bene comune.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Intraprendere semplici iniziative a livello personale (ridurre sprechi, lanciare piccole attività di riciclo) assumendosene la responsabilità. •Motivare brevemente altre persone (famiglia, amici) a partecipare. •Capire l'impatto delle azioni individuali su un contesto più ampio.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Identificare un'opportunità di miglioramento (quartiere, scuola) e formula un'idea (mini-evento, raccolta fondi, piccola start-up sociale). •Coinvolgere risorse e persone, valutando costi/ricavi/ostacoli in modo semplice. •Dimostrare capacità di pianificazione (tempistiche, materiali) per concretizzare l'idea.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Sviluppare iniziative di media portata (progetti scolastici o di quartiere) con impatto sociale/ambientale. •Analizzare i risultati (errori, punti di forza) e comunicare l'impatto positivo. •Cercare e ottenere sostegno per le proprie iniziative, mostrando abilità comunicative di base.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Lanciare progetti imprenditoriali con impatto tangibile su scala locale o scolastica, assumendo leadership e coordinando piccoli team. •Mobilitare reti e/o finanziamenti con proposte attuabili e piani sostenibili. •Valutare in modo sistematico l'impatto sociale/economico/ambientale, condividendo risultati con vari interlocutori.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Riflettere in maniera approfondita su problemi più complessi (degrado urbano, emergenze ambientali) con soluzioni innovative e replicabili. •Agire da facilitatore o guida per altri giovani che desiderino lanciare progetti, favorendo supporto e scambio. •Progettare percorsi di sviluppo locale o scolastico.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Creare start-up o iniziative sociali con potenziale di espansione su sfide globali come clima o energia. •Consolidare una reputazione di "persona responsabile", influenzando positivamente la cultura imprenditoriale del proprio ambiente. •Orientare strutture e gruppi verso modelli sostenibili, grazie a una leadership credibile e ispiratrice.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Guidare progetti innovativi ad alto impatto su scala locale, diventando riferimento per iniziative imprenditoriali sostenibili. •Collaborare con reti, gruppi o istituzioni per elaborare linee guida su sostenibilità e imprenditorialità giovanili. •Ridefinire paradigmi economici e sociali su scala maggiore, proponendo stili imprenditoriali attenti alla prosperità condivisa e all'ambiente.

CONOSCENZE	•Conosce i principi di base del project management, della pianificazione e dell'analisi del contesto. •Ha familiarità con il concetto di start-up, impresa e modelli di business sostenibili. •Comprende i meccanismi di finanziamento e i diversi canali di supporto. •Riconosce il valore della collaborazione con enti e comunità, legandolo all'impatto sociale e ambientale positivo.
ABILITÀ	•Individuare opportunità di azione imprenditoriale a partire dai bisogni sociali e ambientali del proprio contesto. •Elaborare piani di base per trasformare un'idea in realtà, tenendo conto di risorse, tempi, rischi e possibili alleanze. •Mantenere la motivazione personale e di gruppo anche di fronte a ostacoli, imparando dagli errori e iterando le soluzioni. •Comunicare in modo efficace il valore del progetto a vari interlocutori, promuovendo una cultura partecipativa.
ATTITUDINI	•Mostra proattività e intraprendenza, credendo che il cambiamento si possa innescare da iniziative individuali ben orientate. •Dimostra tenacia e perseveranza, affrontando sfide e complessità con determinazione e ottimismo. •Coltiva spirito di responsabilità verso i risultati, misurando e condividendo l'impatto conseguito. •Sostiene la crescita personale e collettiva, vedendo l'iniziativa come un mezzo per creare benefici comuni e opportunità sostenibili.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

2* Gestione risorse

Competenza Specifica

2.1* Consapevolezza di sé e autoefficacia

Credere in sé stessi e svilupparsi continuamente riflettendo sui propri bisogni, aspirazioni e obiettivi. Identificare punti di forza e debolezza e credere nella capacità di influenzare gli eventi nonostante le difficoltà. Adottare strategie di autovalutazione per misurare i progressi e fissare traguardi sfidanti ma raggiungibili. Sostenere la propria motivazione con piccoli successi e con la condivisione di obiettivi a lungo termine.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Riconoscere alcuni propri bisogni e aspirazioni semplici. •Individuare alcuni punti di forza (es. pazienza) e debolezze (es. timidezza). •Accettare stimoli esterni per superare piccole difficoltà.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Esprimere obiettivi a breve termine, credendo parzialmente nella propria capacità di raggiungerli. •Tentare un primo auto-check (cosa so fare/cosa migliorare). •Mostrare fiducia iniziale nel potenziale personale, rimanendo però dipendente dal supporto esterno.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Fissare obiettivi personali più articolati e sviluppare piani di base per raggiungerli. •Mostrare determinazione nel superare ostacoli, trovando strategie alternative. •Utilizzare feedback da compagni, docenti o tutor per aumentare la propria sicurezza e performance.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Riflettere sui punti di forza/debolezze e definire piani di miglioramento. •Mantenere un buon livello di autostima anche in contesti stressanti o in cambiamento. •Dimostrare resilienza, trasformando difficoltà in opportunità di apprendimento.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Diventare un esempio per altri, aiutandoli a scoprire i propri punti di forza. •Mostrare autoefficacia basata su competenze reali, ispirando fiducia nel gruppo. •Consolidare un percorso di miglioramento continuo, integrando varie esperienze (studio, stage, attività extrascolastiche).
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Superare ostacoli rilevanti con elevata resilienza e sicurezza nelle proprie capacità. •Guidare gli altri nel processo di autoconsapevolezza e autoefficacia, agendo da guida. •Analizzare criticamente come le proprie convinzioni influenzino azioni e risultati, promuovendo miglioramento continuo nel gruppo.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Approcciare in modo originale l'autocritica e lo sviluppo personale, ispirando altri a valorizzare il proprio potenziale. •Supportare gruppi eterogenei nel costruire una cultura di autoefficacia. •Integrare conoscenze da varie discipline per creare percorsi di crescita personale efficaci.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Generare nuove pratiche o metodologie di sviluppo personale, influenzando approcci formativi a livello locale o scolastico. •Ispirare comunità o organizzazioni a creare ambienti che favoriscano il massimo potenziale individuale. •Promuovere un clima di auto-riflessione costante come base di innovazione e benessere.

CONOSCENZE	•Conosce i principi base della psicologia dell'autostima e dell'autoefficacia. •Comprende come le convinzioni personali e i valori orientino il comportamento e i risultati ottenuti. •Sa che la resilienza e la perseveranza sono abilità fondamentali per superare sfide imprenditoriali e di crescita personale. •Riconosce strumenti di auto-valutazione e miglioramento continuo (piani di sviluppo personale, diario di riflessione).
ABILITÀ	•Identificare bisogni, aspirazioni e obiettivi con chiarezza, organizzando percorsi di auto-sviluppo. •Valutare in modo obiettivo i propri punti di forza e debolezze, definendo strategie per migliorarsi. •Mantenere la fiducia in sé stessi in contesti di difficoltà, traendo insegnamenti dai fallimenti. •Motivare e ispirare gli altri a scoprire e potenziare le proprie capacità.
ATTITUDINI	•Mostra volontà di autovalutarsi con onestà e apertura al cambiamento. •Dimostra determinazione nell'affrontare sfide, credendo che le proprie azioni possano influenzare i risultati. •Mantiene un atteggiamento di apprendimento continuo, interessandosi a nuove competenze e conoscenze. •Valorizza la diversità di attitudini e stili, promuovendo un clima di fiducia e sostegno reciproco.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

2* Gestione risorse

Competenza Specifica

2.2* Motivazione, perseveranza e adattabilità

Rimanere concentrati e determinati nel trasformare le idee in azione. Essere pazienti e flessibili sotto pressione, affrontando fallimenti temporanei e mantenendo la spinta verso obiettivi a lungo termine. Gestire transizioni e sfide in contesti imprenditoriali prendendo decisioni in condizioni di incertezza, ambiguità e rischio. Dimostrare flessibilità e adattare gli approcci per affrontare sfide impreviste.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Mostrare entusiasmo iniziale nell'intraprendere un'attività, ma necessita di sostegno per non scoraggiarsi alle prime difficoltà. •Accettare cambi di programma minori, pur restando insicuro di fronte a ostacoli. •Riconoscere che errori o piccoli fallimenti fanno parte del percorso, sebbene faticosi ad accettarli.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Impegnarsi in obiettivi di breve termine con costanza moderata. •Gestire piccole delusioni e riprendersi da insuccessi limitati, mantenendo un discreto ottimismo. •Modificare piani o strategie se incontra imprevisti semplici.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Mantenere determinazione su progetti di media durata, cercando soluzioni alternative alle difficoltà. •Mostrare pazienza di fronte a pressioni moderate (scadenze, controversie). •Adattare i propri metodi o approcci quando necessario, con flessibilità su problemi non troppo complessi.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Superare fallimenti provvisori, ritoccando piani in modo significativo. •Mantenere resilienza in contesti più stressanti. •Affrontare incertezza e ambiguità decisionale con analisi base dei rischi, reagendo in modo pragmatico.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Perseverare in iniziative di lunga durata, nonostante fattori imprevisti, gestendo il proprio stress e in parte quello degli altri. •Cambiare strategia quando il contesto lo richiede in modo chiaro. •Allenare e motivare compagni, creando un clima di sostegno reciproco anche in momenti di pressione e incertezza.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Agire con rapidità e razionalità in contesti molto variabili, mantenendo obiettivi fondamentali. •Strutturare processi di adattamento (piani B, strategie flessibili), consentendo a sé stesso e ai propri compagni di rispondere a sfide impreviste. •Favorire una cultura in cui i fallimenti siano occasioni di apprendimento e rinnovamento.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Disegnare metodi organizzativi che incoraggino resilienza e cambiamento su scala più ampia. •Operare come leader in contesti di incertezza.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Orientare sistemi o reti giovanili verso resilienza e sostenibilità di lungo periodo, introducendo visioni innovative. •Essere riconosciuto come punto di riferimento nel far fronte a transizioni complesse.

CONOSCENZE	•Conosce le basi della gestione dello stress, delle teorie motivazionali e delle strategie di coping. •È consapevole dell'importanza della perseveranza e della capacità di superare errori e fallimenti nei processi imprenditoriali. •Comprende che i contesti imprenditoriali sono spesso caratterizzati da incertezza e rischio e sa che l'adattabilità è una competenza chiave. •Riconosce modelli e tecniche per l'analisi del rischio e per la gestione del cambiamento.
ABILITÀ	•Mantenere alta la motivazione personale e di gruppo, anche in condizioni sfidanti o di fallimento. •Adattare strategie e piani in base ai feedback del contesto, dimostrando elasticità mentale. •Individuare elementi di rischio e incertezza, gestendoli con piani di contingenza e un approccio sperimentale. •Fornire sostegno e leadership ai propri collaboratori, promuovendo un clima di fiducia e di crescita.
ATTITUDINI	•Mostra perseveranza e pazienza, evitando di scoraggiarsi di fronte a difficoltà prolungate. •Dimostra apertura al cambiamento, vede nell'imprevisto un'opportunità per innovare e imparare. •Coltiva la capacità di ricominciare dopo un fallimento, senza perdere la prospettiva di lungo termine. •Sostiene la condivisione delle esperienze e l'apprendimento collettivo, diffondendo una visione positiva e proattiva.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

2* Gestione risorse

Competenza Specifica

2.3* Mobilitare risorse e alfabetizzazione finanziaria

Raccogliere e gestire le risorse necessarie (materiali, immateriali e digitali) per trasformare idee in azione. Utilizzare in modo efficace risorse limitate e acquisire competenze necessarie in diverse fasi. Sviluppare conoscenze finanziarie stimando costi, gestendo un budget e garantendo la sostenibilità finanziaria delle attività di creazione di valore nel tempo.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Riconoscere che un progetto necessita di risorse (denaro, materiali, tempo). •Avere un concetto elementare di gestione di piccole somme (risparmio personale). •Accettare l'idea di cercare supporto (famiglia, amici) per avviare mini-progetti.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Pianificare spese e risorse di base per un piccolo progetto (es. un budget elementare). •Mostrare prima consapevolezza di come evitare sprechi, monitorando minimi costi/entrate. •Usare strumenti finanziari semplici (file entrate/uscite, calcolatrice online) per
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Calcolare costi, ricavi e un margine di profitto per un piccolo progetto, garantendone la sostenibilità a breve termine. •Reperire risorse materiali (fornitori, spazi) e immateriali (competenze, contatti) in modo organizzato. •Presentare un piano finanziario semplice a potenziali sostenitori (docenti, sponsor).
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Gestire un budget di media complessità, tenendo sotto controllo uscite/entrate. •Identificare fonti di finanziamento più strutturate (microcredito scolastico, bandi locali) con una strategia base. •Ottimizzare l'uso delle risorse, riducendo costi e reinvestendo utili per la
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Strutturare piani finanziari più completi (proiezioni annuali, analisi flussi). •Integrare competenze di gestione risorse digitali per efficienza e trasparenza. •Coordinare un piccolo team nella ricerca di finanziamenti e partnership.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Pianificare la sostenibilità finanziaria di progetti a lungo termine, considerando rischi e incertezze. •Valutare aspetti etici/ambientali nell'allocazione delle risorse, adottando responsabilità sociale. •Creare reti di support per il libero accesso a risorse e competenze.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Innovare nelle modalità di reperimento risorse (crowdfunding, finanza sostenibile). •Offrire assistenza nell'ambito della gestione di risorse.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Ridefinire meccanismi di finanziamento in contesti giovanili e locali, promuovendo investimenti orientati all'impatto sociale/ambientale. •Contribuire a attività che incentivino nuovi strumenti di finanziamento, sostenendo start-up e attività giovanili sostenibili.

CONOSCENZE	•Conosce le basi della contabilità, della gestione del budget e dei principali strumenti finanziari per le piccole imprese/progetti. •Comprende l'importanza di ottimizzare risorse materiali e immateriali, coordinando persone e mezzi. •Sa che la sostenibilità finanziaria è un fattore critico per la continuità di qualsiasi iniziativa imprenditoriale. •Riconosce l'esistenza di strumenti digitali e di best practice per gestire flussi finanziari, ridurre i costi e aumentare il valore.
ABILITÀ	•Stimare costi e ricavi in maniera realistica, elaborando budget e piani di investimento. •Trovare e valorizzare risorse tangibili (materie prime, strumenti) e intangibili (competenze, network, tecnologie). •Monitorare costantemente la situazione economica di un progetto, apportando correzioni quando necessario. •Utilizzare strategie creative per reperire fondi e sviluppare capacità di negoziazione con potenziali investitori.
ATTITUDINI	•Mostra attenzione e precisione nella gestione di denaro e risorse, evitando sprechi. •Dimostra senso di responsabilità nel bilanciare i conti, considerando anche l'impatto sociale/ambientale delle scelte finanziarie. •Coltiva flessibilità nell'adattare il modello di business alla disponibilità di risorse e alle opportunità di finanziamento. •Promuove la collaborazione e la trasparenza, coinvolgendo gli stakeholder nella definizione di priorità e obiettivi economici.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

2* Gestione risorse

Competenza Specifica

2.4* Motivare gli altri e lavorare con gli altri

Ispirare e coinvolgere gli altri comunicando idee in modo chiaro, adeguato al contesto ed entusiasta. Persuadere, coinvolgere e guidare gli altri per raggiungere risultati preziosi attraverso la collaborazione. Collaborare e lavorare come parte di un team nello sviluppo di idee e nella loro realizzazione. Creare reti, risolvere conflitti e gestire positivamente la competizione.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Partecipare a piccole attività di gruppo, rispettando regole di base. •Mostrare entusiasmo iniziale verso la collaborazione, ma necessita di sostegno per non perdere motivazione. •Accettare la divisione dei compiti in modo elementare, seguendo guide più esperte.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Comunicare idee semplici, cercando di suscitare un minimo interesse nei compagni. •Condividere compiti e responsabilità di base, contribuendo a obiettivi comuni. •Riconoscere piccoli conflitti e tentare di risolverli parlando con i membri del gruppo.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Motivare altri spiegando il valore di un progetto e invitandoli a contribuire. •Coordinare un piccolo team, assegnando ruoli e risolvendo incomprensioni minori in modo pacifico. •Attivare contatti e reti (compagni, piccole associazioni) per sostenere un'iniziativa.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Presentare idee a gruppi o partner in modo persuasivo, adattando il linguaggio. •Dimostrare leadership collaborativa, prevenendo e gestendo competizioni interne. •Strutturare reti più ampie per progetti più ambiziosi, scambiando risorse e competenze.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Guidare team ispirando fiducia e creando appartenenza. •Mediare conflitti di interesse o di visione negoziando tra le parti. •Organizzare attività, consolidando relazioni utili allo sviluppo di idee.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Coordinare gruppi numerosi o variegati, valorizzando competenze e personalità differenti. •Gestire la competizione, favorendo rispetto reciproco. •Stabilire collaborazioni di medio-lungo periodo con persone e gruppi diversi.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Essere riconosciuto come guida ed esempio per l'organizzazione di attività. •Diffondere modelli di gestione partecipativa, bilanciando competizione e cooperazione.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Promuovere la formazione di gruppi numerosi ed eterogenei per risolvere sfide rilevanti con approccio collaborativo. •Ridefinire il senso della cooperazione in ambienti competitivi, mostrando l'efficacia dell'aiuto reciproco su grande scala. •Influenzare diverse tipologie di gruppi, spingendoli verso processi collaborativi ampi e strutturati.

CONOSCENZE	•Conosce i fondamenti della comunicazione efficace, della leadership collaborativa e della dinamica di gruppo. •Comprende il valore del networking, delle relazioni interpersonali e dell'internazionalizzazione. •Sa che la motivazione di un team dipende dalla condivisione di obiettivi, valori e risultati. •Riconosce le principali tecniche di negoziazione e mediazione dei conflitti.
ABILITÀ	•Comunicare in modo entusiasta e adeguato al contesto, ispirando l'impegno altrui. •Delegare compiti in modo equo, valorizzando il potenziale di ogni membro del team. •Creare e mantenere relazioni di fiducia. •Identificare potenziali situazioni di conflitto e risolverle in maniera costruttiva, preservando il benessere del gruppo.
ATTITUDINI	•Mostra empatia e spirito inclusivo, creando un ambiente di lavoro aperto e collaborativo. •Dimostra capacità di ascolto e considerazione delle idee di tutti, promuovendo un clima di partecipazione. •Coltiva la volontà di crescere insieme agli altri, condividendo successi e responsabilità. •Sostiene la creazione di reti professionali e sociali, ritenendole fondamentali per lo sviluppo di opportunità e progetti imprenditoriali.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

2* Gestione risorse

Competenza Specifica

2.5* Gestire l'apprendimento e mentalità da crescita

Credere nel proprio potenziale e in quello degli altri per imparare e progredire continuamente grazie a impegno e dedizione. Affrontare le sfide, perseverare davanti agli ostacoli e riflettere sui feedback per favorire miglioramento e successo. Pianificare, organizzare, monitorare e rivedere il proprio processo di apprendimento. Essere consapevoli degli interessi e dei bisogni formativi, fissare obiettivi adeguati e riflettere sui risultati dell'apprendimento per garantire un miglioramento continuo.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Mostrare moderata curiosità nei confronti dell'apprendimento di nuove abilità. •Accettare feedback su piccole attività, riconoscendo di dover migliorare. •Riconoscere aree di interesse personale.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Stabilire obiettivi di apprendimento semplici e un piano di base per raggiungerli. •Accogliere i feedback in modo costruttivo, tentando di integrare correzioni. •Mostra una prima consapevolezza dei propri bisogni formativi, chiedendo consigli su come crescere.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Formulare piani di apprendimento strutturati, con obiettivi a breve/medio termine. •Ricerare attivamente risorse per sviluppare abilità. •Analizzare i feedback e monitorare i progressi.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Svolgere autovalutazioni periodiche per misurare risultati e rivedere i piani. •Dimostrare gestione della propria formazione, combinando fonti diverse (online, tutor, attività pratiche). •Adottare una mentalità di crescita, vedendo le sfide come opportunità di miglioramento.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Pianificare percorsi di sviluppo a lungo termine. •Offrire a compagni strategie di apprendimento continuo, creando una cultura di miglioramento collettivo. •Gestire efficacemente il proprio tempo e quello del team.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Progettare o contribuire a programmi/attività formative incoraggiando la mentalità di crescita a vari livelli. •Supportare gli altri a scoprire e sviluppare il proprio potenziale. •Integrare l'apprendimento costante come valore essenziale nei processi di innovazione, creando momenti di condivisione e scambio.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Influenzare positivamente i propri compagni, promuovendo la visione secondo la quale l'apprendimento continuo è fondamentale per la crescita, per la comunità e per l'auto-realizzazione. •Creare reti locali o scolastiche di scambio di metodologie, potenziando le competenze imprenditoriali e l'innovazione.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Ispirare cambiamenti nella concezione di apprendimento, promuovendo un vero "lifelong learning" a livello di rete di scuole o comunità giovanili. •Essere un punto di riferimento nella costruzione di strategie di apprendimento per contesti complessi.

CONOSCENZE	•Conosce le basi delle teorie dell'apprendimento e sa come applicarle in pratica. •Comprende l'importanza del feedback, della riflessione e dell'autovalutazione sistematica per migliorare le performance. •Ha familiarità con strumenti digitali e metodologie di autoformazione e autovalutazione. •Riconosce il collegamento tra sviluppo personale, potenziamento del team e successo imprenditoriale.
ABILITÀ	•Mostra curiosità e apertura verso nuove conoscenze, non temendo aree sconosciute o sfide impegnative. •Dimostra umiltà nell'accettare feedback e grande determinazione nel correggere le debolezze. •Crede nel potenziale di sviluppo delle persone, investendo tempo e risorse per far emergere talenti. •Promuove un clima di sperimentazione e riflessione, in cui l'errore è considerato parte integrante dell'apprendimento.
ATTITUDINI	•Mostra curiosità e apertura verso nuove conoscenze, non temendo aree sconosciute o sfide impegnative. •Dimostra umiltà nell'accettare feedback e grande determinazione nel correggere le debolezze. •Crede nel potenziale di sviluppo delle persone, investendo tempo e risorse per far emergere talenti. •Promuove un clima di sperimentazione e riflessione, in cui l'errore è considerato parte integrante dell'apprendimento.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

Trasformare le idee in 3* azione

Competenza Specifica

3.1* Pianificazione e gestione

Dare priorità, organizzare e seguire attività e obiettivi. Fissare obiettivi a lungo, medio e breve termine, definire piani d'azione e adattarsi a cambiamenti imprevisti. Suddividere compiti, gestire il tempo e monitorare i progressi per rimanere allineati sugli obiettivi scelti. Reagire agli ostacoli con un atteggiamento flessibile, rivedendo le scadenze e negoziando i ruoli quando sorgono imprevisti significativi.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Riconoscere che un progetto necessita di una sequenza di attività in un certo ordine. •Aiutare a rispettare scadenze semplici (es. consegnare un modulo, preparare un compito entro una data). •Mostrare un primo sforzo nell'organizzare il tempo e le risorse.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Suddividere obiettivi di breve termine in piccoli compiti. •Utilizzare strumenti per monitorare attività e scadenze. •Adattare lievemente i piani di fronte a inconvenienti minori, senza perdere la visione dell'obiettivo.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Strutturare un piano a medio termine (settimane/mesi) definendo priorità e compiti all'interno di un gruppo. •Monitorare regolarmente i progressi, aggiornando i piani in base a tempistiche e risorse disponibili. •Mantenere coerenza tra obiettivi di breve, medio e lungo termine, assicurando che i risultati parziali conducano all'obiettivo finale.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Adattare i piani in modo più consistente se si presentano cambiamenti non previsti. •Coordinare più progetti paralleli, gestendo priorità che cambiano ed evitando sovrapposizioni di risorse. •Implementare metodi di gestione più avanzati per organizzare il lavoro.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Fissare obiettivi su diverse scale temporali (breve, medio, lungo termine) all'interno di strutture (progetti scolastici, piccola organizzazione). •Avere una visione integrata delle attività, definendo tappe (milestones) e indicatori di successo per valutare i progressi. •Assicurare continuità di un progetto in caso di cambiamenti interni (rotazione di persone) o esterni (variazioni normative, fattori locali).
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Progettare sistemi organizzativi e processi più flessibili, gestendo progetti con livelli di incertezza più elevati. •Mantenere una prospettiva strategica, rivedendo periodicamente gli obiettivi alla luce di innovazioni o cambiamenti di contesto. •Integrare strumenti di analisi del rischio e pianificazione di scenari alternativi per garantire la resilienza del progetto.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Sviluppare metodologie di gestione dei progetti in contesti più estesi. •Innovare nelle pratiche di gestione, migliorando la cultura organizzativa a livello locale o scolastico. •Diventare un punto di riferimento per la formazione nella pianificazione e gestione strategica, condividendo best practice con altre realtà scolastiche o associative.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Ridefinire modelli di gestione e pianificazione in reti scolastiche o giovanili, bilanciando sviluppo economico locale e aspetti innovativi/sociali. •Contribuire a migliorare linee guida o standard a livello di comunità (quartiere, città), mostrando come pianificare con visione sistemica, resilienza e impatto sociale. •Essere riconosciuto come punto di riferimento nella gestione di progetti di maggiore portata (eventi interscolastici, collaborazioni territoriali).

CONOSCENZE	•Conosce i principi base del project management (pianificazione, esecuzione, monitoraggio, chiusura) e alcune metodologie. •È consapevole dei diversi orizzonti temporali e dell'importanza di fissare obiettivi. •Comprende l'importanza di anticipare e gestire i rischi, preparando piani di contingenza. •Sa che il coinvolgimento delle persone è cruciale per l'implementazione e l'aggiornamento dei piani.
ABILITÀ	•Definire in modo chiaro obiettivi e priorità, pianificando le attività necessarie per raggiungerli. •Utilizzare strumenti (digitali o tradizionali) per il project management, aggiornandoli con costanza e precisione. •Analizzare i progressi e le deviazioni dal piano, apportando correzioni tempestive e calibrate. •Coordinare risorse, tempi e responsabilità, affrontando prontamente gli ostacoli e comunicando cambi di strategia.
ATTITUDINI	•Mostra organizzazione e senso pratico, mantenendo focus su risultati e scadenze. •Dimostra flessibilità nel rivedere i piani, senza perdere di vista gli obiettivi fondamentali. •Coltiva la visione d'insieme, assicurandosi che le attività quotidiane siano in linea con il progetto complessivo. •Promuove la collaborazione e la trasparenza, condividendo informazioni e responsabilità.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

Trasformare le idee in 3* azione

Competenza Specifica

3.2* Apprendimento dall'esperienza

Considerare ogni esperienza come un'opportunità di apprendimento, riflettendo su successi e fallimenti. Imparare dagli altri, come colleghi e mentori, e migliorare le abilità di creazione di valore basandosi sull'esperienza. Analizzare con spirito critico i risultati ottenuti, traendo insegnamenti per progetti futuri e cercando costantemente feedback esterni. Condividere quanto appreso con il gruppo, in modo da diffondere buone pratiche.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Riconoscere se un risultato è positivo o negativo, discutendone con i compagni. •Mostrare disponibilità ad ascoltare consigli da chi ha più esperienza. •Accettare feedback su attività semplici.
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Fare brevi riflessioni post-attività (cosa ha funzionato/cosa no), provando a correggere qualche errore la volta successiva. •Osservare come si comportano persone più esperte, cercando di imitare i comportamenti efficaci. •Riconoscere che anche gli insuccessi nascondono lezioni utili su come evitare gli errori e migliorarsi.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Documentare i risultati di un progetto (positivi/negativi) individuando fattori di successo o di ostacolo. •Essere in grado di valutare adeguatamente le proprie performance. •Cercare adulti o compagni con esperienze rilevanti, chiedendo consigli per potenziare le proprie capacità.
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Sviluppare metodi più strutturati di analisi dell'esperienza (checklist, questionari) per cogliere lezioni chiave. •Applicare in modo consapevole insegnamenti tratti da progetti passati, prevenendo errori ricorrenti. •Favorire lo scambio di buone pratiche in team, ricercando momenti di <u>condivisione feedback periodici</u>.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Organizzare e diffondere le lezioni apprese agli altri. •Imparare in modo proattivo da diverse realtà. •Gestire sessioni di peer-to-peer coaching, rafforzando la cultura di condivisione e apprendimento reciproco.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Progettare sistemi di apprendimento continuo e analizzare in modo costante come migliorare i processi. •Rielaborare le best practices in modo originale. •Creare un clima interno dove gli errori costruttivi siano visti come opportunità di riflessione e miglioramento condiviso.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Proporre nuovi approcci di apprendimento esperienziale (auto-riflessione avanzata, simulazioni, laboratori) nei contesti giovanili (rete di scuole, associazioni). •Influenzare la mentalità di diverse realtà scolastiche o locali, promuovendo l'idea che imparare dagli errori è essenziale per la competitività e il miglioramento. •Creare piccole reti o gruppi di scambio metodologico, diffondendo tecniche di <u>"learning by doing"</u> in varie scuole o associazioni giovanili.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Ridefinire modelli di apprendimento su scala locale, incentivando la mentalità "imparare dall'esperienza" come regola. •Essere riconosciuto come punto di riferimento in reti scolastiche/locali che sostengono l'idea di un apprendimento pratico e basato sull'esperienza.

CONOSCENZE	•Conosce teorie e strumenti di apprendimento esperienziale. •Comprende l'importanza di valutare il processo oltre che il risultato, per identificare insegnamenti utili. •Sa che i mentori e i compagni sono fonti cruciali di competenze e consigli, e che lo scambio costruttivo migliora la performance. •Riconosce la necessità di documentare e condividere le esperienze per favorire un apprendimento diffuso.
ABILITÀ	•Analizzare successi e fallimenti in modo sistematico, restando oggettivi sui fattori determinanti. •Organizzare momenti di riflessione e condivisione, incentivando il feedback reciproco e l'identificazione di best practice. •Saper imparare dagli altri, anche di settori differenti, trasferendo metodologie o soluzioni con flessibilità. •Mettere in pratica regolarmente i miglioramenti emersi dalle analisi, verificandone l'efficacia nel tempo.
ATTITUDINI	•Mostra umiltà e spirito critico nell'esaminare il proprio operato, evitando l'autocompiacimento o il bias di conferma. •Dimostra apertura a idee diverse e alla possibilità che i risultati, anche se positivi, possano essere ulteriormente perfezionati. •Cultiva una mentalità positiva verso gli errori, riconoscendone il valore formativo. •Sostiene un ambiente in cui le persone si sentano libere di condividere problemi e soluzioni, anche quando ciò implica ammettere limiti o mancanze.

Competenza

Competenza imprenditoriale

Area Competenza

Trasformare le idee in 3* azione

Competenza Specifica

3.3* Copyright e licenze

Comprendere come si applicano il copyright e le licenze ai contenuti digitali, inclusa la capacità di citare le fonti e attribuire licenze appropriate. Rispettare i diritti di proprietà intellettuale e promuovere un uso responsabile e condiviso dei contenuti digitali nelle attività imprenditoriali. Distinguere le varie tipologie di licenze (Creative Commons, GPL, copyright tradizionale) per scegliere la più adatta. Vigilare sulla corretta attribuzione e stimolare una cultura di rispetto reciproco nella condivisione dei materiali.

LIVELLO DI COMPETENZA

A FONDAZIONALE	1	A un livello base, con guida, può:	•Riconoscere che non tutti i contenuti digitali possono essere usati liberamente. •Sapere che esistono regole di base per rispettare l'autore (citare la fonte). •Seguire istruzioni semplici per non infrangere le norme di base sul copyright (evitare di copiare interi testi).
	2	A un livello base, in autonomia e con guida appropriata quando necessario, può:	•Attribuire correttamente la fonte di contenuti digitali (immagini, testi brevi) in progetti personali. •Distinguere contenuti gratuiti da quelli protetti da licenze, mostrando volontà di rispettare le condizioni d'uso. •Capire che esistono diverse tipologie di licenze (Creative Commons, GPL) con regole differenti.
B INTERMEDIO (AUTONOMIA)	3	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi semplici, può:	•Applicare regole di licenza (Creative Commons, GPL, ecc.) a documenti o prodotti digitali, scegliendo la licenza più adatta. •Combinare materiali con diverse clausole di utilizzo, citandoli correttamente e rispettando le restrizioni previste. •Gestire autorizzazioni basiche per l'uso di contenuti di terzi (richiedere permessi, eventuale pagamento di royalty).
	4	In autonomia, con supporto laddove necessario, risolvendo problemi ben definiti ma non di routine, può:	•Integrare una gestione minima dei diritti d'autore nei propri progetti. •Proteggere le proprie creazioni (loghi, software, design) scegliendo strategie semplici (registrazioni, marchi). •Consigliare compagni su come utilizzare materiali protetti, evitando conflitti legali e problemi etici.
C AVANZATO (RELAZIONALITÀ)	5	In autonomia e in situazioni complesse, può:	•Strutturare politiche di gestione del copyright in iniziative più ampie, guidando compagni o gruppi. •Proteggere creazioni con strategie adeguate (loghi, software) e spiegare i vantaggi (brevetto, marchio, design registrato). •Fornire supporto a compagni su come usare materiali protetti nel rispetto delle normative.
	6	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, può:	•Coordinare negoziazioni di licenze e proprietà intellettuale su più livelli. •Innovare nei modelli di licensing per favorire l'economia collaborativa (open source, Creative Commons). •Promuovere una cultura di fair use e trasparenza nei progetti scolastici/giovanili, sviluppando piccole linee guida interne.
D SPECIALIZZATO (INNOVAZIONE)	7	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse e mutevoli, può:	•Sviluppare modelli di protezione e condivisione dei contenuti in contesti di rete, con regole chiare e semplificate. •Diventare un punto di riferimento nella gestione dei diritti d'autore, offrendo aiuto di base in ambito scolastico/locale. •Diffondere approcci di condivisione virtuosa (open innovation, knowledge sharing) tra scuole, integrando rispetto dei diritti e creatività collettiva.
	8	In autonomia, facendo attenzione ai propri bisogni e a quelli degli altri, in situazioni complesse, mutevoli o eccezionali, può:	•Ridefinire l'approccio al copyright e alle licenze in contesti scolastici o associativi su scala più ampia. •Coinvolgere istituzioni locali per far adottare policy che facilitino l'uso sostenibile e responsabile dei contenuti digitali. •Essere riconosciuto come punto di riferimento per progetti dove la corretta gestione dei diritti d'autore favorisce la crescita imprenditoriale e culturale.

CONOSCENZE	•Conosce i principi di base di copyright, proprietà intellettuale e diverse tipologie di licenze (Copyright tradizionale, Creative Commons, copyleft, brevetti, marchi). •Comprende i rischi legali e reputazionali connessi all'uso improprio di contenuti protetti. •Sa che in ambito imprenditoriale è fondamentale garantire la conformità alle normative e adottare pratiche trasparenti. •Riconosce l'opportunità di valorizzare le proprie creazioni tramite una gestione consapevole dei diritti (brand, software, design).
ABILITÀ	•Identificare le licenze appropriate per utilizzare o condividere contenuti in progetti e iniziative imprenditoriali. •Documentare correttamente le fonti e le autorizzazioni, al fine di rispettare il lavoro di terzi e le normative vigenti. •Gestire contratti e accordi per regolare l'uso di materiali protetti. •Informarsi e aggiornarsi costantemente sulle modifiche legislative e sulle buone pratiche, anche in contesti internazionali.
ATTITUDINI	•Mostra rispetto per il lavoro creativo altrui, comprendendo che l'uso legittimo di opere è un segno di professionalità ed etica. •Dimostra proattività nell'informarsi e chiedere chiarimenti quando sorge il dubbio sull'uso di un contenuto. •Coltiva la propensione a condividere in modo responsabile, contribuendo allo sviluppo di comunità aperte e di innovazione partecipata. •Sostiene la necessità di un equilibrio tra libero accesso alla conoscenza e giusta remunerazione degli autori, promuovendo soluzioni bilanciate.