

Changing Youthstories, Mapping Risks, Diagnosing Needs and Modelling Multimodal Intervention towards Personal Growth and Social Inclusion of Young People in Difficult Situations

Project number: 2016-1-RO01- KA205—023754

Start up.

Programma imprenditoriale per l'inclusione sociale e l'inserimento professionale



Autori:

Eughenia s.c.s., ITALIA

Con il contributo di:

Athenian Institute of Anthropos (AIA), gRECIA

Buzias, Romania

FITT, Romania

EUROSUCCESS CONSULTING, CIPRO

Indice

1.0 Introduzione: Il valore dell'impresa sociale	3
2.0 Situazione specifica che può supportare lo sviluppo di un'impresa sociale secondo le specificità del target gruppo	4
2.1 Perché l'imprenditorialità?	4
2.2 Perché l'imprenditorialità sociale?	5
2.3 Perché una formazione sulla imprenditorialità sociale?	6
3.0 Le nostre esperienze in CHANGING YOUTH	7
3.1 Blended mobility in Italia	7
3.2 Blended mobility in Romania	10
4.0 Breve presentazione sulle iniziative di imprenditoria sociale come passaggio chiave dell'inclusione sociale e professionale dei giovani a rischio	13
5.0 Changing youth programma di imprenditorialità sociale	14
5.1 Risultati di apprendimento	14
5.2 Pianificazione della formazione	15
5.3 Attività pilota locali	26
ITALIA	Errore. Il segnalibro non è definito.
ROMANIA (CE BUZIAS)	28
CIPRO	Errore. Il segnalibro non è definito.
GRECIA	Errore. Il segnalibro non è definito.
6.0 Esempio pratico di imprenditoria sociale	35

1.0 Introduzione: Il valore dell'impresa sociale

Questa guida spiega **le specificità dell'economia sociale e dell'impresa sociale**, come **il processo decisionale partecipativo**, l'attenzione allo **sviluppo della comunità**, il **reinvestimento dei profitti** o **un obiettivo di impatto sociale**.

Sull'economia e sulla società, acquisendo una comprensione sempre più sfumata e sofisticata delle interconnessioni tra il loro comportamento in quanto consumatori e i risultati sociali di cui si preoccupano.

Il cambiamento nei comportamenti individuali include anche una maggiore volontà di lavorare per le organizzazioni che servono le loro comunità e di scegliere percorsi di carriera che perseguano anche obiettivi sociali e non solo quelli economici.

Ciò è particolarmente vero per le generazioni più giovani, che hanno una maggiore consapevolezza delle problematiche sociali e ambientali e sono generalmente più disposte a impegnarsi in comportamenti responsabili e attività orientate alla comunità (ad es. Il volontariato).

È utile sintetizzare in che modo l'economia sociale e le imprese sociali interagiscono con gli altri attori del mercato, lo stato e gli individui e in che modo le loro attività sono uniche.

- ✓ Un primo importante risultato delle attività delle organizzazioni dell'economia sociale e delle imprese sociali è il loro contributo nell'aumentare e diversificare l'offerta di **servizi alle famiglie e ai singoli**.
- ✓ A causa della loro natura dal basso verso l'alto, **queste organizzazioni sono state in grado di identificare i bisogni emergenti e di sviluppare risposte adeguate**, spesso senza il sostegno del settore pubblico.
- ✓ Nel corso del tempo, le attività svolte da queste organizzazioni sono state spesso riconosciute e sostenute dallo stato, e in alcuni casi sono persino diventate **parte del sistema di assistenza pubblica**.
- ✓ Questo è il caso, per esempio, delle cooperative sociali italiane, che hanno iniziato come organizzazioni di volontariato e **sono ora pienamente integrate nel sistema di welfare**.

2.0 Situazione specifica che può supportare lo sviluppo di un'impresa sociale secondo le specificità del target gruppo

2.1 Perché l'imprenditorialità?

La devianza è un fenomeno complesso, all'interno del quale interagiscono le condizioni personali, familiari e sociali; forse guardando solo un lato della medaglia, le sue cause devono essere ricercate nella disgregazione della famiglia, nella perdita dei genitori, e in "urbanizzazione e industrializzazione che causano emarginazione e ghettizzazione, negli aspetti competitivi della società e nei miti del consumismo che esercita la loro influenza negativa sui giovani a causa della discrepanza tra le aspirazioni personali e le opportunità di successo e di affermazione, che sono garantite solo a un numero limitato di soggetti" (Battistacci, 1982, 212). Di fronte a così tanti bisogni insoddisfatti, sorgono un profondo disagio e sofferenza che generano fenomeni di ribellione, rifiuto, disimpegno.

- ❖ Innanzitutto, **è necessario stimolare entrambi i servizi per promuovere la cultura e la comunità locale in modo che i suoi membri possano essere in grado di offrire il loro aiuto e un reale sostegno ai minori;** ma soprattutto è necessario "offrire a ogni bambino prospettive più stimolanti della vita e indicazioni di speranza, per aiutarlo a dare un senso alla propria esistenza" (Battistacci, 1986, 153).
- ❖ E anche per aiutarlo a compiere le sue scelte con la massima consapevolezza possibile e supportarlo nel suo processo di crescita; e la tutela dell'interesse del minore avviene attraverso **un'attività pedagogica volta a potenziarlo, renderlo capace di autostima, dare senso alla sua vita e acquisire la consapevolezza di avere un ruolo da svolgere e il diritto di contare e avere un posto nella società**
- ❖ Inoltre, **"rieducare un minore significa educarlo di nuovo secondo diversi principi, correggendo i difetti causati da una cattiva educazione e cercando di orientare il soggetto verso i valori essenziali riconosciuti dalla comunità"** (Nuvolone, 1964, 360). Con la riabilitazione si cercherà di "fornirgli quei supporti nel processo evolutivo di cui è stato privato e di recuperarlo principalmente a se stesso" (Moro, 1996, 379).

- ❖ L'articolo 1 del nuovo regolamento per l'esecuzione della legge penitenziaria (approvato il 16 giugno 2000) afferma che il trattamento riabilitativo deve essere diretto **"a promuovere un processo di modifica delle condizioni personali e degli atteggiamenti che sono un ostacolo ad una partecipazione sociale costruttiva"**.

Il concetto di rieducazione include di per sé anche quello della ri-socializzazione, come un processo di reinserimento dei colpevoli in una normale vita sociale e civile, dopo l'espulsione forzata dovuta alla sentenza. Infine, il Consiglio d'Europa ha definito il trattamento in senso lato come implicante le misure necessarie per mantenere o ripristinare la salute fisica e mentale dei detenuti, nonché tutte le complesse attività volte a incoraggiare e promuovere il reinserimento sociale e ad offrire ai detenuti i mezzi per condurre una vita responsabile nella comunità e liberarsi dal crimine (Stella, 2001, 20).

È quindi chiaro che **l'orientamento al lavoro e la valorizzazione delle competenze di ogni persona assumono un'importanza fondamentale, sia dal punto di vista normativo sia da un punto di vista operativo e sociale, in qualsiasi percorso di risocializzazione e reinserimento sociale e civile la vita voglia implementare con minori a rischio.**

L'orientamento al lavoro acquisisce un ruolo fondamentale nella riabilitazione dei minori, importante per la crescita personale, culturale e socio-economica. Senza una capacità di guadagnarsi da vivere nella comunità, i trasgressori torneranno spesso alla deriva verso attività criminali. Ecco perché **uno dei bisogni più urgenti dei minorenni è la formazione educativa e professionale che tiene conto del mercato del lavoro.** Non riuscire a rispondere a questa necessità influenzerà negativamente il reinserimento sociale dei criminali.

2.2 Perché una impresa sociale?

Le imprese sociali cercano di creare opportunità di impiego e formazione economicamente convenienti e realistiche per gli autori di reato, per costruire autostima e fiducia e per facilitare il reinserimento dei criminali nella società civile.

Secondo Pearce (2003) le imprese sociali condividono cinque caratteristiche che definiscono: in primo luogo, avere una missione sociale o uno scopo, ad esempio: creare occupazione, formazione o fornire servizi locali; in secondo luogo, raggiungere tale scopo sociale mediante l'impegno, a un certo livello attraverso la produzione di beni o servizi, all'interno del mercato; in terzo luogo, non distribuire profitti agli individui ma detenere beni e ricchezza a beneficio della comunità; in quarto luogo, il coinvolgimento democratico dei membri dell'organizzazione nel suo governo e infine uno status indipendente con responsabilità nei confronti dei membri dell'impresa e della comunità. Inoltre, le imprese sociali sono tipicamente legate da un impegno comune a "commerciare per uno scopo sociale" (Peattie and Morley, 2008) o "avere una coscienza sociale" (Harding, 2010).

Il valore dell'imprenditoria sociale e il suo potenziale per affrontare la disoccupazione soprattutto tra i giovani.

Le imprese sociali oggi sono riconosciute come fattori chiave per lo sviluppo economico e sociale in Europa. Le imprese sociali creano posti di lavoro, forniscono servizi e beni socialmente innovativi, facilitano l'inclusione sociale e promuovono un'economia più sostenibile. Anche le imprese sociali tendono ad essere meglio integrate con la comunità in cui si sviluppa la loro attività e si percepisce il loro impatto sociale. L'economia sociale nell'UE è composta da 2 milioni di imprese, che rappresentano il 10% di tutte le imprese europee, e danno lavoro a oltre 14 milioni di impiegati retribuiti (l'equivalente del 6,5% della popolazione attiva nell'UE). L'economia sociale ha anche dimostrato che la sua capacità di recupero è relativamente migliore rispetto alle imprese tradizionali durante la crisi economica. Un fiorente settore delle imprese sociali riflette anche una forte società civile interessata al bene comune.

2.3 Perché una formazione sulla imprenditorialità sociale?

La formazione mirata specificamente alla creazione di impresa sociale da parte di minori in situazioni svantaggiate si basa su metodi di educazione non formale, incoraggiando la partecipazione attiva dei giovani coinvolti.

Alcuni dei metodi da utilizzare sono i seguenti:

- ⊙ Rompighiaccio, energizzatori.
- ⊙ Input da esperti
- ⊙ Apprendimento interculturale ed esperienziale
- ⊙ Varietà di elementi visivi per l'input tematico
- ⊙ Formazione pratica su iniziative di imprenditoria sociale basate su un partenariato pubblico-privato: ad esempio formazione pratica su falegnameria, birrificio, orticoltura sinergica
- ⊙ Brainstorming e discussioni sia in gruppi di lavoro che in plenaria.

La formazione è finalizzata a:

- **ESPERIENZA:** diverse impostazioni educative, diversi metodi di educazione non formale (giochi di ruolo, giochi di simulazione, esercizi ...);
- **RIFLETTERE:** *sugli argomenti, i metodi e il loro impatto, sulla costruzione di un processo pedagogico;*
- **CONDIVISIONE:** *le loro storie di successo e dimostrazione delle competenze acquisite durante lo sviluppo dell'imprenditoria sociale nella loro istituzione d'origine;*
- **RAGGIUNGIMENTO:** *nuove capacità imprenditoriali attraverso il trasferimento di competenze dall'istituto ospitante la mobilità;*
- **ATTUAZIONE:** *identificare le migliori opportunità di coinvolgimento dei giovani nell'imprenditoria sociale e progettare e sviluppare un piano d'azione per l'intervento*

3.0 La nostra esperienza in CHANGING YOUTH ...

Come intervento pilota nel progetto, il consorzio Changing Youth stories ha organizzato 2 diverse attività volte a sviluppare una formazione non formale per i nostri target group incentrati sulle iniziative di imprenditorialità sociale basate su partenariati pubblico-privato come veicolo di inclusione sociale e integrazione lavorativa dei nostri giovani partecipanti .

3.1 Blended mobility in Italia

La prima attività è stata la blended mobility organizzata da Eughenia s.c.s., organizzata in 2 parti:

Una **formazione virtuale non formale** mirata ad introdurre i temi della formazione e stimolare la riflessione e la discussione tra i partecipanti e gli operatori sociali.

Dall'11-15 maggio 2018 i facilitatori hanno creato uno spazio virtuale, il gruppo segreto su FACEBOOK:

“Changing Youth Blended Mobility”, in modo da:

- condividere materiali finalizzati allo sviluppo di competenze trasversali e professionali per l'avvio dell'imprenditorialità
- raccogliere e condividere informazioni, esperienze e feedback dalle attività locali relative alle iniziative di imprenditoria sociale

La discussione si è concentrata sui seguenti ARGOMENTI:

1. Mappare il nostro gruppo: chi siamo

Fai una presentazione presentandoti e fornisci informazioni sul tuo coinvolgimento nel progetto e quali sono le tue motivazioni e le tue aspettative in questa esperienza.

2. Che cosa è una impresa sociale?

Qualcuno sa cos'è un'impresa sociale o qualcuno può immaginare di cosa si tratta?

"L'imprenditoria sociale è uno strumento importante per la creazione di più giuste economie e comunità sostenibili. Le imprese sociali sono imprese che affrontano problemi sociali e ambientali e / e questioni culturali. Creano posti di lavoro e generano entrate proprio come le altre società, ma invece di incanalare i loro profitti ai proprietari, la reinvestono per sostenere la loro missione sociale. Quindi, servono da catalizzatore per il miglioramento della vita delle persone all'interno delle nostre comunità e della società ".

3. Cosa rende un uomo d'affari di successo?

"Un imprenditore sociale di successo è qualcuno che ..."

"Le imprese sociali di successo sono spesso create e gestite da imprenditori che sono resilienti, innovativi e intellettualmente curiosi, nel senso che possiedono tutte le competenze e gli attributi chiave per il successo nella corso del 21 ° secolo.



Erasmus+



Possiamo riassumere il suo profilo in 3 frasi:

- 1) Ho idee innovative e sono creativo (innovatore)
- 2) Prendo iniziative e ho la mentalità di un imprenditore (imprenditore)
- 3) Ho capacità organizzative e posso coordinare team (manager)

4. Impostare la propria impresa sociale.

Come puoi ideare un'impresa sociale con l'obiettivo di migliorare un problema che riguarda la tua comunità?

5. Dalla pianificazione al successo.

Sulla base dell'idea riguardante il problema sociale che hai individuato, ora devi decidere come fare la differenza e cosa deve essere fatto per far sì che la tua impresa sociale abbia successo.

- 1) generare un elenco di attività,
- 2) assegnare ruoli, compiti e responsabilità insieme a scadenze e tappe fondamentali da raggiungere.

- Una **formazione non formale** ospitata a Bitonto, in Italia, dal 16 al 20 maggio, destinata a fornire ai partecipanti l'opportunità per il riconoscimento transnazionale e la trasferibilità delle competenze e dell'esperienza giovanile maturate in un ambiente transnazionale e in un mercato del lavoro che essere riflessi nello sviluppo delle motivazioni, delle abilità di base e trasversali e nella riduzione delle disparità nei risultati dell'apprendimento che riguardano ragazzi provenienti da ambienti svantaggiati.





Erasmus+



CHANGING YOUTHstories Mapping risks , diagnosing needs and modelling multimodal intervention towards personal growth and social inclusion of young people in difficult situations

2016-1-RO01-KA205-023754

Any communication or publication related to the Project made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means reflects only the author's view and the NA and the Commission are not responsible for any use that may be made of the information it

3.2 Blended mobility in Romania



Una formazione non formale ospitata a Timisoara, in Romania, il 6-10 giugno è stata un processo di condivisione dell'esperienza di un'imprenditoria sociale funzionale in un partner. L'obiettivo era aumentare l'autostima dei giovani, prepararli a essere flessibili sul mercato del lavoro, rendersi conto di avere un certo livello di competenze, convalidato in culture diverse e dai datori di lavoro, e anche che sono pronti a costruire nuove competenze, per imparare continuamente se necessario.



Erasmus+





Erasmus+



4.0 Breve presentazione sulle iniziative di imprenditoria sociale come passaggio chiave dell'inclusione sociale e professionale dei giovani a rischio

Per contrastare l'esclusione sociale e sostenere l'obiettivo UE 2020 di aumentare l'inclusione, le persone a rischio devono essere sostenute efficacemente affinché possano partecipare pienamente all'economia e alla società. Pertanto, i paesi devono cercare di combattere la disoccupazione e devono promuovere l'occupabilità. **Una delle soluzioni indicate dall'Unione europea per combattere l'esclusione sociale è il sostegno alle imprese sociali e all'imprenditoria sociale.** Negli ultimi decenni, le imprese sociali hanno acquisito notevole importanza nei dibattiti politici europei, in quanto hanno riconosciuto di avere un grande potenziale per contribuire "non solo alla creazione di posti di lavoro, ma anche a soddisfare le esigenze sociali ed economiche più ampie e a promuovere società inclusive "(Commissione europea / OCSE, 2013). **Le imprese sociali sono considerate importanti nel contribuire allo sviluppo delle comunità di cui fanno parte attraverso la creazione di posti di lavoro e l'inclusione di persone a rischio** (Buzducea, 2013).

Sulla base della letteratura sull'argomento, l'Unione Europea definisce l'imprenditoria sociale come completa di quelle aziende che "cercano di servire gli interessi della comunità (obiettivi sociali, ambientali) piuttosto che raggiungere la massimizzazione del profitto". Poiché i membri più fragili della società (persone socialmente escluse) sono spesso impiegati, queste imprese contribuiscono alla coesione sociale, all'occupazione e alla riduzione delle disuguaglianze.

Possiamo evidenziare alcuni dei principi fondamentali dell'imprenditoria sociale. Secondo la Commissione europea / l'OCSE e la Commissione europea 2013, questi principi includono, ma non sono limitati a:

- ⊙ **Risoluzione dei problemi sociali utilizzando modelli di business**
- ⊙ **Promuovere il bene sociale**
- ⊙ **Solidarietà e giustizia sociale**
- ⊙ **Il primato delle persone sul capitale**
- ⊙ **Pari opportunità**
- ⊙ **Sostenere lo sviluppo sostenibile**
- ⊙ **Servire il pubblico**
- ⊙ **Evidenza etica.**

5.0 Changing youth programma di imprenditorialità sociale

Questa è una semplice guida su come sviluppare un'iniziativa di imprenditoria sociale per il lavoro di inclusione sociale e l'inserimento professionale

5.1 Risultati dell'Apprendimento

1. UNITÀ DI RISULTATO DELL'APPRENDIMENTO N.º 1: Capacità di comunicazione per lo sviluppo di iniziative di imprenditoria sociale come strumento di inclusione sociale;

RISULTATO: Costruire modelli di comunicazione efficaci che possano facilitare il lavoro di squadra, ridurre i conflitti e prevenire l'emarginazione e l'isolamento

2. UNITÀ DI RISULTATO DELL'APPRENDIMENTO n.º 2: Apprendere insieme allo scopo di migliorare l'apprendimento cooperativo;

RISULTATO: sperimentare l'apprendimento cooperativo, il riconoscimento e la gestione delle aspettative e delle motivazioni personali e altrui.

3. UNITÀ DI RISULTATO DELL'APPRENDIMENTO n.º 3: Gestione di gruppo volta a creare pre-condizioni per un ambiente sociale / professionale sicuro;

RISULTATO: Creare gruppi coesi e cooperativi e creare modelli positivi di leadership e team cooperativi, riducendo e prevenendo i comportamenti violenti.

4. UNITÀ DI RISULTATO DELL'APPRENDIMENTO COME n.º 4: Concetto e principi dell'imprenditoria sociale

RISULTATO: sensibilizzare l'opinione pubblica sulla necessità di una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva per il pubblico in generale, compreso lo scambio di esperienze in materia di imprenditorialità dei giovani attuate a beneficio delle loro comunità e dei loro pari (attraverso partenariati pubblico-privato)

5. UNITÀ DI RISULTATO DELL'APPRENDIMENTO n.º 5: Metodologie e pratiche di autovalutazione per il riconoscimento delle competenze nell'ambito della struttura Youthpass

5.2 Pianificazione della formazione

	1st Day 16 May	2st Day 17 May	3st Day 18 May	4st Day 19 May	5st Day 20 May
9.30 – 10.00	PRESENTAZIONE & STRUTTURAZIONE: sessione di benvenuto: presentazione, aspettative, impostazione delle basi, conoscenza reciproca.	Gioco energetico e pianificazione del giorno	Gioco energetico e pianificazione del giorno COMPETENZE ESSENZIALI PER L'IMPRENDITORIALITÀ - Concetto e principi dell'imprenditoria sociale	Gioco energetico e pianificazione del giorno	Gioco energetico
10.00 – 11.00	COMPETENZE ESSENZIALI PER LA IMPRENDITORIALITÀ Sessione di comunicazione efficace 1	FONDAMENTI E PASSAPORTO DELLE COMPETENZE Apprendimento cooperativo	COMPETENZA IN PRATICA - Attività di team building: Valore del Metodo CANVAS	CASO STUDIO: Presentazione dell'impresa sociale- iniziative nella Regione Puglia	RIFLESSIONI DI GRUPPO: autovalutazione e stesura dei certificati degli Youth Pass
11.00 – 11.20	PAUSA	PAUSA	PAUSA	PAUSA	PAUSA
11.20- 13.00	COMPETENZE ESSENZIALI PER L'IMPRENDITORIA – Sessione di comunicazione efficace 2	COMPETENZA IN PRATICA - Team Building & Team Working Activities	COMPETENZA IN PRATICA – Team Building Activity: Business Model Canvas	CASO STUDIO: Presentazione dell'impresa sociale- iniziative nella Regione Puglia	VALUTAZIONE FINALE Foto di gruppo e rilascio certificati
13.00- 14.30	PRANZO	PRANZO	PRANZO	PRANZO	Chiusura della formazione
14.30- 16.30	FORMAZIONE PRATICA - Formazione pratica sulle iniziative di imprenditoria sociale. Presentazione generale dei laboratori: falegnameria "Arti e Mestieri", birrificazione "Nà Beer", orticoltura sinergica	FORMAZIONE PRATICA - Formazione pratica sulle iniziative di imprenditoria sociale: produzione di birra "Nà Beer" 16: 00 – 16:30 VALUTAZIONE A MEDIO TERMINE	FORMAZIONE PRATICA - Formazione pratica sulle iniziative di imprenditoria sociale: l'orticoltura sinergica	FORMAZIONE PRATICA - Formazione pratica sulle iniziative di imprenditoria sociale: falegnameria "Arti e Mestieri"	
16.30- 20.00	TEMPO LIBERO	TEMPO LIBERO	TEMPO LIBERO	TEMPO LIBERO	
20.00	CENA	CENA	CENA	CENA	

INTRODUCING & FRAMING: Welcome session

CHANGING YOUTHstories Mapping risks , diagnosing needs and modelling multimodal intervention towards personal growth and social inclusion of young people in difficult situations

2016-1-RO01-KA205-023754

Any communication or publication related to the Project made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means reflects only the author's view and the NA and the Commission are not responsible for any use that may be made of the information it

GIORNO 1

La sessione di benvenuto può adottare molte e diverse forme e variare in gran parte da un gruppo all'altro, in base alle esigenze di informazione dei partecipanti e dell'organizzazione di hosting.

PARTE 1: Presentazione – ALTER EGO

Durata: 15 minuti

Descrizione generale: stimolare ulteriormente la conoscenza e far partecipare le personalità più timide.

Materiale: un cappello

Istruzioni: fai parte in un cerchio. L'animatore tiene un cappello buffo e spiega che è un cappello magico che può far emergere il nostro alter ego. I partecipanti sono invitati a dire il loro nome, qualcuna delle loro caratteristiche ed indossano il cappello. L'animatore inizia per primo, anche per rompere il ghiaccio, ad esempio: "il mio nome è Giuseppe e sono timido", poi indossa il suo cappello e dice che il mio nome è "Peppe e io sono il re delle feste!". È un gioco utile per comprendere le personalità presenti nel gruppo, è importante che l'animatore in maniera graduale rompa l'imbarazzo che può si può creare mettendolo in gioco in prima persona.

PARTE 2:

Titolo	La fabbrica
Obiettivo	approfondire le aspettative dei partecipanti, ovvero speranze, paure e contributi attesi.
Durata	15 minuti
Descrizione	Le attività si realizzano su 2 posters: - o poster 1 - si possono trovare tre icone: una faccina sorridente, una lampadina e una faccia triste. - o poster 2 – una valigia e un cestino. Ai partecipanti viene chiesto di scrivere le loro aspettative sui post-it (un post-it per idea) e di pubblicarli sui poster in base alla seguente regola: - Post-it verde – Speranze – FACCINA SORRIDENTE - Post-it arancione – Contribuzione – LAMPADINA - Post-it rosa – Paure – FACCIA TRISTE
Risultati	Durante il corso di formazione e in particolare nella sessione di valutazione finale, ai partecipanti verrà chiesto di tornare al tabellone e spostare il loro post-it seguendo la seguente regola: -Se l'aspettativa (Speranza, Contribuzione o Paura) è soddisfatta, allora si trasferirà alla Valigia come simbolo di ciò che i partecipanti riportano a casa. -Se l'aspettativa (Speranza, Contribuzione o Paura) non si è avverata, si sposterà nel Cestino, dichiarando che rimane nel corso. Entro la fine del corso di formazione, la situazione ideale sarebbe che le speranze e i contributi finissero nella valigia mentre le paure sul cestino.
Materiali necessari	▪ Post-it: verde, arancione, rosa ▪ 2 posters ▪ Penne o pennarelli

Sessione 2

COMPETENZE ESSENZIALI PER L'IMPRENDITORIALITÀ - Sessione di comunicazione efficace 1

Comunicazione verbale - Gioco del telefono

Titolo	GIOCO DEL TELEFONO
Obiettivi	Quanto e come anche la comunicazione verbale può essere distorta per una serie di fattori.
Durata	20 minuti
Descrizione	Creare due sottogruppi e fare due turni di gioco per ogni gruppo. Possibili proverbi: modi di dire: 1. "Se puoi sognarlo, puoi farlo" [Walt Disney] 2. "Non c'è bellezza se non la bellezza dell'azione" [Proverbio] 3. "La logica ti porterà dalla A alla Z; L'immaginazione ti porterà ovunque" [A. Einstein] 4. "La più grande gloria del vivere non sta nel non cadere mai, ma nel risorgere ogni volta che cadiamo" [Nelson Mandela]
Risultati	Reflect on the importance of attention to the words spoken and heard, both by the sender and by the recipient.
Materiali necessari	▪ 4 fogli su cui stampare i proverbi - idiomi.

Comunicazione verbale e non verbale - Trova l'oggetto nascosto

Titolo	TROVA L'OGGETTO NASCOSTO
Obiettivi	Quanto e come anche la comunicazione verbale può essere distorta per una serie di fattori.
Durata	40 minuti
Descrizione	Prima fase - Comunicazione in diverse lingue • Fuori dalle scrivanie e tutti seduti in cerchio. Divisione in gruppi di 6-8 persone (nella composizione dei gruppi prestare attenzione alla distribuzione di eventuali studenti di origine straniera o che conoscono bene almeno un'altra lingua). Ogni gruppo identifica un componente che inizialmente uscirà dalla classe. • Non appena un componente per gruppo viene rilasciato, un foglio di carta viene posto su ogni sedia; su una sedia casuale, un piccolo oggetto bianco è nascosto sotto il foglio; • gli studenti vengono portati fuori dall'aula e spiegano lo scopo del gioco: avranno 5 tentativi di trovare l'oggetto nascosto, basato esclusivamente sulle indicazioni fornite dal loro gruppo, in lingue diverse dall'italiano. Seconda fase - Comunicazione non verbale ▪ possono essere mantenuti gli stessi gruppi di prima; se i ragazzi lo chiedono, puoi cambiare il componente di gruppo che deve uscire dalla classe mentre l'oggetto è nascosto (ovviamente su una sedia diversa); ▪ in questa fase gli studenti avranno un numero maggiore di tentativi (8/10) per trovare l'oggetto nascosto, basato esclusivamente sulle indicazioni fornite dal loro gruppo, usando solo gesti.
Risultati	✓ Affinché un messaggio abbia la sua utilità e funzione nel comunicare con gli altri, è essenziale considerare che il mezzo che usiamo (linguaggio, gesti, ecc.) sia

	comprensibile per i nostri destinatari. Occorre quindi prestare grande attenzione alla scelta dei mezzi di comunicazione in base al tipo di destinatari. ✓ Anche la cooperazione è importante nella comunicazione: nelle attività precedenti è stato dimostrato che adottare una buona strategia cooperativa è essenziale per raggiungere l'obiettivo (ad esempio): nascondere l'oggetto in prossimità di oggetti particolari, il cui nome è facilmente comprensibile in diversi lingue e facilmente imitare i gesti. È quindi importante uscire dai propri schemi mentali e provare a mettersi nei panni dell'altro. Nella vita è fondamentale cercare sempre di assumere il ruolo dell'altro, capire il suo punto di vista
Materials needed	▪ Fogli A4 ▪ Oggetti da nascondere.

Sessione 3

COMPETENZE ESSENZIALI PER L'IMPRENDITORIALITÀ - Sessione di comunicazione efficace 2

Titolo	EFFECTIVE COMMUNICATION
Obiettivi	- Per creare un efficiente spazio di networking e co-working; - Capire il significato di una comunicazione efficace nell'imprenditoria sociale; - Migliorare le capacità di lavoro e presentazione dei team dei partecipanti;
Durata	40 minutei
Descrizione	▪ L'attività inizierà con un semplice gioco su una comunicazione efficace. Lo scopo di questa attività è sensibilizzare i partecipanti sull'importanza di una comunicazione efficace all'interno di una squadra. ▪ I partecipanti sono divisi in due gruppi (colonne). Da ogni colonna, uno scrittore e un oratore verranno raccolti e saranno collocati a ogni estremità della colonna. L'oratore pronuncerà una parola, da una lista data, al prossimo partecipante nella colonna. Quella persona spiegherà il significato della parola data alla successiva nella colonna con il mimo, e così via finché la parola non raggiungerà lo scrittore, l'ultima persona in fila, che scriverà le parole che ha capito sul lavagna. ▪ Il gioco continuerà fino a quando tutte le parole dell'elenco sono state utilizzate.
Risultati	Dopo il gioco, una piccola riunione sarà condotta dal facilitatore della sessione al fine di trasmettere alcuni concetti e idee di base sulla comunicazione: ✓ La comunicazione riguarda molto più che lo scambio di informazioni. ✓ Si tratta di comprendere le emozioni e le intenzioni dietro l'informazione. ✓ Una comunicazione efficace è a due vie: recettore ed effetto (codifica, decodifica e feedback).
Materiali necessari	▪ Stampa con parole ▪ suggerimenti per le parole: - un'emozione di tua scelta - una capacità / competenza personale della vostra scelta - un ruolo da svolgere in un'impresa sociale di tua scelta (manager, leader, "operatore sociale", responsabile della comunicazione e delle vendite, creatore, ecc.) - una caratteristica dell'impresa sociale di tua scelta - un ruolo da svolgere in un'impresa sociale di tua scelta (manager, leader, "operatore sociale", responsabile della comunicazione e delle vendite, creatore, ecc.) - una caratteristica dell'impresa sociale di tua scelta

Titolo	"Disegnare in coppia"
Obiettivi	Essere in grado di comunicare efficacemente è la più importante di tutte le abilità della vita. La comunicazione è semplicemente l'atto di trasferire informazioni da una all'altra, sia scritta, visivamente o non verbalmente. Le capacità comunicative sono essenziali per lo sviluppo di altre competenze chiave della vita, essere in grado di comunicare bene con gli altri è spesso essenziale per risolvere i problemi che inevitabilmente si verificano sia nella nostra vita privata che professionale.
Durata	20 minutei
Descrizione	▪ Creare 2 file di sedie, con schiena contro schiena. Il gruppo è diviso in coppie. In ogni coppia c'è un istruttore e un designer, ruoli che saranno successivamente invertiti. Si siedono sulle loro spalle, incapaci di vedere cosa sta facendo l'altra persona. Tutti gli istruttori siedono in una delle file e tutti i designer siedono nell'altra fila. ▪ Consegna ad ogni istruttore un volantino di disegno (vedi Allegato 1). 1° fase ▪ Gli istruttori hanno un disegno e hanno 2 minuti per spiegare il disegno alla loro coppia, e il disegnatore deve disegnarlo il più possibile uguale a quello originale. Il designer non può parlare, nemmeno fare domande o chiarire. Una volta terminato il tempo, i disegni vengono confrontati. 2° fase ▪ I ruoli sono invertiti, e ancora una volta le coppie sono sedute sulla schiena. ▪ Gli istruttori hanno un disegno a mano e hanno 2 minuti per spiegare il disegno alla coppia, e il disegnatore deve disegnarlo il più possibile uguale a quello originale. Questa volta, tuttavia, il progettista può parlare: può fare domande e chiedere chiarimenti. ▪ Una volta terminato, i disegni vengono confrontati.
Risultati	Spiegazione: • Cosa è successo in questa dinamica? Come lo descrivi? • Come ti sei sentito? Qualche frustrazione? • Quali erano le differenze tra la prima e la seconda parte della dinamica? (concentrarsi sull'importanza del feedback e dell'adeguatezza della comunicazione al destinatario) • Nella tua prospettiva, cosa può rendere più efficace la comunicazione?
Materiali necessari	Stampa dei disegni

Sessione 4

FORMAZIONE PRATICA

GIORNO 2

Sessione 1

Energizer game - TROVA IL LEADER

Chiedi ai partecipanti di rimanere in circolo e chiedere a un volontario di uscire dalla stanza. Il resto del gruppo nel cerchio dovrebbe scegliere un leader che deve iniziare movimenti o gesti come battere le mani, battere le palpebre, spostare il suo corpo, mentre altri dovrebbero seguire.

Chiedi al volontario di entrare nel cerchio e cercare di scoprire chi è il capo che inizia i movimenti. Ogni volta che lui / lei indovina, un altro volontario va nel mezzo e il primo ritorna al cerchio.

Brainstorming: quali potrebbero essere le fasi più importanti per un leader / imprenditore. Prendi appunti sulla lavagna a fogli mobili mentre i partecipanti danno le loro idee.

Brainstorming: quali potrebbero essere le fasi più importanti per un leader / imprenditore. Prendi appunti sulla lavagna a fogli mobili mentre i partecipanti danno le loro idee.

Sessione 2

COOPERATIVE LEARNING

Titolo	COSTRUIRE UN RIFUGIO
Objectives	- sviluppare il lavoro di squadra, la cooperazione e le capacità di problem-solving
Durata	40 minuti
Descrizione	- Dividere i partecipanti in gruppi - ogni gruppo prende un po' di giornali e un rotolo di nastro adesivo; - immagina di essere su un'isola sotto un sole cocente, quindi il gruppo deve costruire una struttura per ripararsi. Questa struttura deve stare in piedi e non può essere attaccata al muro o ad altri oggetti. - hai 8 minuti per pianificare la costruzione e 15 minuti per costruire il rifugio (durante la costruzione del rifugio i membri del gruppo non saranno più in grado di parlare).
Risultati	- come ha affrontato il problema il gruppo? - quali sono state le reazioni e le sensazioni di ciascuno? - è stata un'esperienza positiva o negativa? - che senso dai alla situazione? cosa faresti diversamente?
Materials needed	- giornali - carta gommatata

Sessione 3

TEAM BUILDING & ATTIVITA' DI SQUADRA

Titolo	LA MACCHINA UMANA
Obiettivi	- sviluppare la creatività; - approfondire i rapporti con i partecipanti; - integrare e riconciliare i contributi individuali in un lavoro più ampio.
Durata	40 minuti
Descrizione	assicurati che ci siano due spazi che consentano a ciascun gruppo di lavorare

	senza essere visti dagli altri; ▪ formare due squadre; ▪ dire a ogni squadra di costruire una macchina che deve essere composta dai corpi di tutti i componenti; ▪ il gruppo decide quale macchina imitare (ad es. elicotteri, ecc.); ▪ le squadre hanno 15 minuti per pianificare e 'avviare l'auto'; alla fine dei 15 minuti, la macchina sarà presentata agli altri partecipanti; ▪ tutti i membri del gruppo devono prendere parte al mimo e ognuno deve far parte della macchina; ▪ la macchina deve fare rumore e muoversi; ▪ gli spettatori devono indovinare quale macchina sta imitando.
Risultati	Spiegazione: - È stato facile scegliere la macchina da costruire? - C'erano sentimenti diversi riguardo all'inizio e alla fine del gioco? Quale? - Hai avuto difficoltà? come li hai superati? - tutti i membri hanno avuto lo stesso livello di partecipazione durante la costruzione? Processo decisionale: Quando un gruppo di persone lavora insieme con un obiettivo comune, devono essere prese decisioni congiunte. A seconda del caso, devono essere presenti tutti, alcuni o solo alcuni membri del gruppo. Il processo decisionale collaborativo è una situazione affrontata quando gli individui collettivamente fanno una scelta tra le alternative presentate. La decisione non è più attribuibile ad alcuni membri individualmente, poiché tutti gli individui contribuiscono alla decisione finale.
Materiali necessari	foglio di carta con le istruzioni (regole del gioco) per ogni gruppo.

Titolo	LA BARCA + IL VIAGGIO
Obiettivi	- sviluppare la creatività; - approfondire i rapporti con i partecipanti; - integrare e riconciliare i contributi individuali in un lavoro più ampio
Duration	40 minuti
Descrizione	Ogni partecipante deve creare 1 barca di carta (origami). Lavorano in coppia per aiutarsi a vicenda. Ci sono molti modi per creare e imparare come fare una barca: - Istruzioni per la carta - Impara dal facilitatore - Impara gli uni dagli altri Cambio a coppie: dai un nome alla tua barca e scrivila sul lato (non sulla vela). Condividi con il tuo partner perché hai scelto quel nome Cambia in coppie: dipingi la vela della barca e condividi con il tuo partner perché la dipingi così. I partecipanti si siedono a metà cerchio e uno a uno viaggeranno sul Mare dei Ricordi. Ci sono 3 isole nel mare: - L'Isola del Me: dove posso parlare del mio passato, del mio futuro, dei miei interessi e delle mie capacità

	- L'isola dei giovani cambianti: dove posso scrivere di come sono arrivato a "Changing Youth" and Perché - L'Isola Segreta: dove posso condividere un segreto, una passione o una curiosità. Uno ad uno inizia il viaggio prendendo la barca per qualsiasi isola e parlando dal tema dell'isola, poi si spostano da un'isola all'altra e devono passare da tutte le isole. Il tempo massimo per partecipante è di 5 minuti.
Risultati	Spiegazione: - c'erano sentimenti diversi riguardo all'inizio e alla fine del gioco? Quale? - Hai avuto difficoltà? come li hai superati? - tutti i membri hanno avuto lo stesso livello di partecipazione durante la costruzione? were there different feelings about the beginning and the end of the game? Which?
Materiali necessari	foglio di carta con le istruzioni (regole del gioco) per ogni gruppo.

VALUTAZIONE A MEDIO TERMINE:

- un'attività che ricordi ogni giorno
- Cosa ti è piaciuto di più?
- cosa avresti cancellato?

Sessione 4

FORMAZIONE PRATICA

GIORNO 3
Sessione 1
Energizer game – È IL TUO MOMENTO

Titolo	È IL TUO MOMENTO
Obiettivi	- o Promuovere il pensiero critico tra i partecipanti - o Familiarizzare con termini e vocabolario dell'imprenditorialità - o Migliora le capacità di gestione del tempo - o Promuovere la creatività e la partecipazione attiva.
Durata	30 minuti
Descrizione	▪ Breve introduzione del workshop e suo scopo. Di al gruppo che stai per giocare e prova a risolvere un cruciverba in piccoli gruppi. Chiedi loro di non usare computer o telefoni. (5 minuti) ▪ Dividi il gruppo in squadre di 4-5 persone e distribuisci il cruciverba e le penne. Offri loro 10 minuti per lavorare in gruppo e essere severi nel tempo. ▪ Quando il gruppo è tornato, controlla le risposte in plenaria. Puoi predisporre una lavagna a fogli mobili con le risposte e visualizzarlo per l'intero gruppo. (10 minuti) ▪ Spiegazione dell'esercizio (5 minuti)
Risultati	- o Il pensiero critico dei partecipanti è migliorato. La cooperazione e il supporto della squadra sono migliorati. - o I partecipanti si confrontano con l'idea della gestione del tempo e della gestione delle fonti.
Materiali necessari	▪ Dispense di domande e risposte di parole cruciate ▪ Nota: se vuoi fare un cruciverba più complicato, puoi usare https://wordmint.com to create puzzles and crosswords.

Sessioni 2 - 3

Titolo	COSTRUISCI LA TUA IMPRESA SOCIALE – VALORE DELLA PROPOSTA CANVAS
Obiettivi	- o Promuovere la creatività e l'innovazione tra i partecipanti - o Incoraggiare il lavoro di squadra tra i partecipanti - o Costruisci lo spirito di squadra mentre lavori su idee comuni - o Promuovere l'apprendimento dell'imprenditoria sociale all'interno del gruppo
Durata	160 minuti
Descrizione	Nota: questa sessione è idealmente fatta dopo che i partecipanti hanno ricevuto un precedente contributo teorico sull'argomento. Potrebbe essere fatto dopo aver esplorato profondamente l'argomento, e questo trasformerà la conoscenza in pratica. [SLIDE: Valore della Proposta Proposition & Business Model Canvas] ▪ Spiega all'intero gruppo che lavoreranno insieme in piccoli gruppi per creare le loro idee di impresa sociale. Fai un riassunto delle sessioni precedenti per ricordare loro ciò che è stato appreso. Date loro il seguente input, scritto su una lavagna a fogli mobili in modo che tutti possano prendere appunti (o prepararlo come dispensa, uno per ogni squadra). - 10 minuti ▪ Dividili in piccole squadre di massimo 3-4 persone per squadra, consegna loro la dispensa, la lavagna a fogli mobili e i post-it e lasciali lavorare. Al loro ritorno, devono essere pronti con una presentazione della loro idea. - 80 minuti ▪ I partecipanti devono discutere e rispondere alle seguenti domande: # COSA? – Che tipo di impresa sociale vuoi creare? Può essere un prodotto o un servizio. ➡ IDEA # PERCHE'? – Cosa la rende utile e conveniente ed un'idea vincente? A quali bisogni della comunità risponde? Cosa la rende innovativa? ➡ VALORE # COME? – Di cosa hai bisogno per iniziare in termini di risorse (risorse finanziarie, umane e di altro tipo)? Come hai intenzione di renderla un successo? Quale sarebbe il suo slogan o campagna per lanciarla? ➡ OBIETTIVO # PER CHI? – qual è il profilo del cliente? quali sono le esigenze del cliente? Quali sono le difficoltà e i problemi a cui vuoi rispondere? quali saranno i vantaggi per i clienti? ➡ CLIENTE ▪ I partecipanti devono prima completare IL VALORE DELLA PROPOSTA CANVAS e quindi il BUSINESS MODEL CANVAS (semplificato) ▪ Presentazione del lavoro di gruppo sulle imprese sociali creato dai partecipanti seguito dal feedback fornito dai partecipanti e dai formatori. Lasciare un tempo sufficiente per ciascun gruppo per presentare e ai partecipanti di chiedere o chiarire eventuali domande che potrebbero avere. Chiudi la sessione con un briefing e un applauso per tutto il buon lavoro. – 50 minutes
Risultati	- o Conoscenza su come impostare un'impresa sociale basata sui bisogni della comunità, informazioni specifiche sui passi da seguire per l'apertura di un'impresa sociale. - o Abilità migliorate: pensiero creativo, risoluzione di problemi, decisioni, osservazione dell'ambiente circostante, base di azioni su bisogni e opportunità del contesto immediato, lavoro in gruppo e accettazione di altre idee
Materiali necessari	▪ Fogli colorati ▪ Fogli A4 ▪ evidenziatori

GIORNO 4

Sessione 1

VISITA DI STUDIO

Sessione 4

FORMAZIONE PRATICA

GIORNO 5

Sessione 1

☉ Valutazione finale e feedback dei partecipanti

Titolo	La fabbrica
Obiettivi	approfondire le aspettative dei partecipanti, ovvero speranze, ansie e contributi attesi.
Durata	15 minuti
Descrizione	L'attività si realizza su 2 poster: o poster 1: si possono trovare tre icone: una faccina sorridente, una lampadina e una faccina triste. o poster 2: una valigia e un cestino. Ai partecipanti viene chiesto di scrivere le loro aspettative sui post-it (un post-it per idea) e di pubblicarli sui poster in base alla seguente regola: - Post-it verde - Speranze - FACCINA SORRIDENTE - Post-it arancione - Contributi - LAMPADINA - Post-it ROSA - Fears - FACCIA TRISTE
Risultati	Nella sessione di valutazione finale, ai partecipanti verrà chiesto di tornare al tabellone e spostare il loro post-it seguendo la seguente regola: - Se l'aspettativa (Speranza, Contributo o Paura) è soddisfatta, allora si trasferirà alla Valigia come simbolo di ciò che i partecipanti riportano a casa. - Se l'aspettativa (Speranza, Contributo o Paura) non si è avverata, passerà al Cestino, dichiarando che rimane nel corso. Entro la fine del corso di formazione, la situazione ideale è che le speranze e i contributi siano nella valigia e le paure nel cestino.

5.3 Attività pilota locali

Italia

Le attività pilota in Italia sono state organizzate prima della prima Blended mobility.

I partecipanti selezionati sono stati guidati in un processo volto a:

- valutazione dei loro interessi, abilità e aspettative
- sviluppare la propria idea di impresa sociale, con particolare attenzione all'esperienza personale dei giovani partecipanti, alle esigenze delle comunità locali, all'impatto sociale previsto, alle opportunità di partenariato pubblico-privato, a alcune strategie di crowdfunding.

Le attività sono state organizzate in 3 fasi:

1. Analisi e presentazione dei partecipanti in termini di interessi, conoscenze e abilità; analisi e presentazione degli scopi di un'impresa sociale.

Utilizzando le immagini scelte dai giornali i partecipanti dovevano:

- presentarsi in termini di:

o io sono

o ho

o lo faccio

- Presentare la loro idea di impresa sociale

Dopo la prima sessione, i partecipanti sono stati guidati a riflettere su "cose in comune", al fine di introdurre il primo concetto: THE TEAM.

Dopo la seconda sessione, i facilitatori hanno guidato i partecipanti in una riflessione congiunta sull'impresa sociale, con riferimento a: bisogni degli utenti previsti, impatto sociale da generare, strategia di avvio, strategia di sostenibilità.



2. Analisi dell'impresa sociale.

Utilizzando un elenco di caratteristiche i partecipanti dovevano:

- Identificare il profilo di un'impresa sociale
- Confrontarlo con l'impresa profit

con riferimento a: scopo, profitto, successo, approccio mentale, mercato.

3. Sviluppo di una idea di impresa sociale

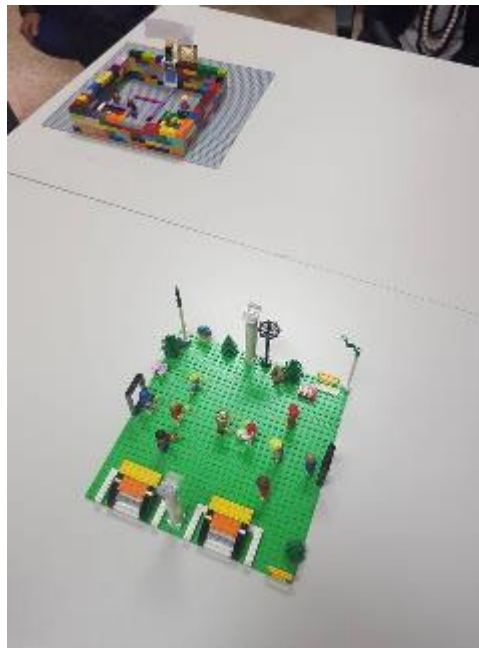
Il terzo passo, a partire dal curriculum della prima attività (profilo TEAM), incentrato sui risultati della seconda attività (SOCIAL ENTERPRISE VISION) era finalizzato a sviluppare l'idea progettuale del gruppo.

Attraverso l'approccio LEGO SERIOUS PLAY, i partecipanti sono stati guidati a:

- Costruire un modello individuale
- Costruire un modello condiviso
- Creare un paesaggio e Creare connessioni.

Come fase finale è stata elaborata l'idea di partenza del gruppo in termini di: Bisogno (problema)

- Risposta alla domanda (servizio/prodotto)
- Fruitori/beneficiari



ROMANIA (CE Buzias)

Le attività con gli adolescenti hanno mirato a:

- valutare le loro abilità e interessi
- sviluppare la propria idea di impresa sociale, in base alle esigenze specifiche del gruppo e alle opportunità di un partenariato pubblico-privato.

Le attività sono state organizzate in 3 steps:

1. **Presentatione dei partecipanti** in termini di interessi, conoscenze, valori e competenze;



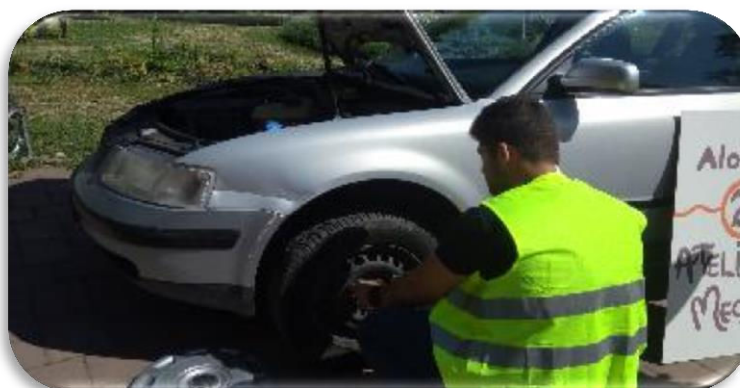
2. **Presentatione della loro impresa sociale**

- Identificare il profilo di una impresa sociale
- hanno definito obiettivi e compiti, strategie e misure efficaci per il successo, quali: chi sono i clienti e come raggiungerli, il piano operativo (dove sarà basato, chi è nel team, come funzionerà giorno per giorno) , il piano finanziario (costi di avviamento, entrate previste, spese e flusso di cassa), le competenze richieste e il personale necessario

3. Considerando le attività precedenti, gli adolescenti hanno messo in pratica la loro idea, partecipando ad attività simili nella comunità.



Erasmus+



CIPRO

Le attività, che si sono svolte a Cipro, prima delle attività C del progetto, hanno coinvolto lo staff di Eurosucccess, i giovani che partecipavano alle mobilità e alle persone accompagnate.

I principali obiettivi per le attività erano:

- √ Preparazione dei partecipanti alle Azioni C

Il pacchetto formativo (obiettivi, ordine del giorno, profilo del resto dei partecipanti, questioni logistiche, ecc.) è stato presentato e spiegato ai partecipanti e le domande sono state discusse e risolte.

- √ Incoraggiare lo spirito di squadra e la cooperazione, tra i giovani e le persone accompagnate

Anche se i partecipanti si conoscevano, Eurosucccess consegnava, all'inizio degli incontri, alcune attività per rompere il ghiaccio e favorire la cooperazione.

Questo ha favorito la motivazione e la cooperazione di squadra di tutti i partecipanti.

- √ Lo sviluppo delle più importanti competenze sociali e lavorative, come ad esempio:

- Adattabilità
- Auto-efficacia
- resilienza
- Abilità comunicative
- Ottimismo
- Stabilità emotiva
- Apertura
- Abilità interculturali
- Consapevolezza culturale
- Lavoro di squadra
- Essere produttivi nel tirocinio
- Comunicazione efficace con datori di lavoro e colleghi
- Promuovere la motivazione
- Gestione dei conflitti

Uno dei progetti dell'UE che è stato utilizzato come materiale e buone pratiche è stato il SUPPORTO PER LA MOBILITÀ DEL LAVORO EUROPEO – LAMOS EU (www.lamos-project.eu)

- √ Conoscere che cos'è l'imprenditoria sociale e le fasi iniziali necessarie per la sua creazione e il suo effettivo funzionamento

Gli obiettivi principali sono stati:

- Migliorare le competenze imprenditoriali per pianificare la gestione degli affari nel settore dell'economia sociale,



Erasmus+



- Aumentare le conoscenze e le abilità nello stabilire e gestire le entità dell'imprenditoria sociale,
- Fornitura di strumenti per sviluppare la competenza imprenditoriale nel campo dell'economia sociale,
- Aumentare la consapevolezza dei benefici del settore dell'imprenditoria sociale per la società e l'economia

Una delle iniziative che è stata utilizzata per la consegna del problema in questione, è stato il progetto europeo di sostegno all'imprenditoria sociale in Europa - SES EU (www.ses-project.eu) e i suoi strumenti online.

GRECIA

In Grecia sono in corso diversi workshop con il coinvolgimento delle Strutture partecipanti al progetto CHANGING YOUTHStories (ADDMA, SMA, AIA). Questi seminari mirano a sostenere i giovani a rischio (tra cui rifugiati e richiedenti asilo) nel loro viaggio alla ricerca di un'occupazione e ad essere integrati nella società locale, attraverso strumenti di formazione e formazione esperienziale su misura progettati da consulenti di carriera per specifici target group. I workshop offrono abilità comunicative di base, competenze trasversali per l'auto-presentazione e tecniche di successo per la ricerca di un lavoro attraverso la combinazione dei corsi di greco per i non madrelingua greci e l'orientamento professionale e il coaching. I seminari sono in inglese e in greco e diverse volte è disponibile un'interpretazione per coloro che parlano farsi, arabi e francesi.

Un elenco dei workshop in cui i nostri DIT e i nostri giovani (beneficiari) hanno partecipato durante la vita del progetto CHANGING YOUTHStories includono:

1) Business for Youth Entrepreneurship Program: è un programma incentrato su giovani di età compresa tra 18-30 anni, rifugiati o richiedenti asilo che risiedono legalmente in Grecia, che beneficiano della protezione internazionale in Grecia, immigrati con un permesso di soggiorno per la Grecia, disoccupati greci. In questo programma integrato, i giovani acquisiscono conoscenze e sviluppano le competenze necessarie per fare i primi passi da professionisti per apprendere i principi base dell'imprenditorialità e il metodo che li aiuterà a costruire un marchio di successo. Il 3 ° Ciclo del programma (18/6 / 18-9 / 7/18), gestito da ADDMA in collaborazione con IRC (International Rescue Committee) e in collaborazione con Melissa Network, si concentra esclusivamente sulle donne imprenditrici. In questo programma di 40 ore. 40 dei partecipanti (massimo 330 giovani per ciclo) dopo aver completato con successo la formazione sono supportati da tutor nel gestire la propria attività ed elaborare un'idea come imprenditore in Grecia

<http://www.solidaritynow.org/en/businessforyouth/>

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=O4Aj2UK0oEyvetF8ukAjRRCEaKMfCJlGnCqNMHYsfZRUNKIzNEFUM0IOWUIRVINIMzE2QzEwNEI2Qi4u>

2) «#JobDay Caritas Hellas» organizzato da Skywalker.gr in collaborazione con Caritas Hellas nell'ambito del progetto «**On the Job**» («Epi to ergon»). Questa è un'azione che include laboratori di ricerca di lavoro per persone disoccupate che desiderano migliorare le proprie capacità di ricerca di lavoro.

L'azione fa parte di una campagna di Caritas Hellas per sostenere greci, emigrati e rifugiati vulnerabili (esclusi dalla società) aiutandoli a integrarsi nel mercato del lavoro. In particolare, **#Jobday** mira a potenziare e sviluppare le competenze, le conoscenze e le capacità necessarie dei partecipanti per soddisfare le crescenti esigenze della ricerca di

lavoro. Copre una vasta gamma di competenze trasversali e applicazioni pratiche che miglioreranno il loro profilo e renderanno competitive.

<http://caritas.gr/events/1455/> [2]

3) Workshop organizzati da Generation 2. RED e supportati dal Comitato Internazionale di Soccorso

Concentrandosi su rifugiati o richiedenti asilo, cercando di trovare un lavoro in Grecia. Generation 2.0 RED offre ai giovani una serie di workshop sulla prontezza del lavoro, tra cui seminari su CV e Letteratura motivazionale, preparazione di interviste di lavoro, nonché workshop di impostazione della comunicazione, gestione del tempo e obiettivi. I workshop mirano a familiarizzare i giovani con tutte le cose necessarie per entrare nel mercato del lavoro greco e sviluppare ulteriormente le competenze altamente apprezzate sul posto di lavoro.

Programma indicativo per il 2018

7 maggio: creazione di CV e ricerca di lavoro

8 maggio: Scrittura della copertina

9 maggio: Preparazione per l'intervista di lavoro

10 maggio: Migliora le tue capacità di comunicazione

11 maggio: Migliora la tua gestione del tempo e imposta gli obiettivi con saggezza

<https://g2red.org/el/diversity-in-the-workplace-new-job-readiness-workshops/>

4) Il programma online sul settore del turismo è organizzato dall'Academy of Entrepreneurship (AKEP).

I partecipanti ricevono una certificazione da AKEP utile per i loro sforzi di ricerca di lavoro.

<https://jobseekers.tourismcareers.eu/>

5) Erasmus+ "VAL- Mapping, assessing and validating competences of youth educators working with young migrants and refugees".

Un programma specifico incentrato sulla mappatura, la valutazione e la convalida delle competenze degli educatori giovanili che lavorano con giovani migranti e rifugiati. In questo programma hanno partecipato diverse DIT dalla struttura ADDMA.

6) "17+Chances:Youth Career Orientation" che è un progetto organizzato da IEKEP. È un progetto del Forum europeo della gioventù, Iniziativa europea per i giovani finanziato dall'UNHCR. Il progetto mira a facilitare i giovani richiedenti asilo e riconosciuti rifugiati dai 17 ai 25 anni per entrare nel loro mercato del lavoro transizione verso la vita indipendente e la loro strada verso l'integrazione. Esso è implementato da **IEKEP-Institute of Training and Vocational Guidance**, un centro di formazione professionale per l'apprendimento permanente senza scopo di lucro. www.iekep.gr

I Seminari per rifugiati e richiedenti asilo per diventare mediatori culturali organizzati da **Solidarity Now**.

Il seminario offre la possibilità di apprendere la lingua greca e in entrambi i seminari i partecipanti ricevono una certificazione riconosciuta.

Programma di Deree "**dal campo al campus**" per rifugiati e richiedenti asilo per ricevere una borsa di studio di un anno nell'apprendimento della lingua inglese

Programma 'creare codice' per apprendere le competenze IT (computer / programmazione)

Seminario **Metadrasis'** per giovani a rischio finalizzato a diventare mediatori / traduttori culturali certificati

Molti dei giovani hanno seguito La Scuola Pubblica Professionale (OAEΔ) come una delle comunità della SMA che ha iniziato l'educazione come ingegnere automobilistico. Vi è un serio abbandono di questi (più a lungo termine) formazione professionale & vocazionale a causa dell'instabilità della vita quotidiana e delle condizioni della gioventù.



Erasmus+



6.0 Esempi pratici di progetti di Impresa Sociale

Esempi di iniziative sull'imprenditoria sociale condotte nell'ambito del progetto Changing Youth.

SOMMARIO

Concise Summary: Help us pitch this solution! Provide an explanation within 3-4 short sentences.



COSA SE: - Ispirazione: scrivi una frase che descriva il modo in cui il tuo progetto osa chiedere: "COSA SE?"



Erasmus+



DEFINITION OF PARTS OF VALUE

Target market – Value proposition

VALUE PROPOSITION indicates the package of products and services that represent a value for a specific "customer segment".

Key question to answer: Why should customers choose my product service?

What are you offering to your customers?

What characteristics of your proposal reduce their difficulties?

What features create benefits for your customers?

CIRCA LA VOSTRA IDEA PROGETTUALE

Problema: Che problema sta cercando di affrontare questo progetto?

Il **valore** della proposta dei quattro team nazionali:

TEAM "BONNE CHANCE": ridurre la disoccupazione; migliorare la qualità della vita;

TEAM "THE BEAUTIFUL AGE ": ridurre la solitudine degli anziani;

TEAM "BOTTOM TO TOP": migliorare l'integrazione e l'inserimento lavorativo / sociale;

TEAM "RAW DIAMOND": migliorare il lavoro / l'inclusione sociale e la qualità della vita.

Soluzione: Qual è la soluzione proposta? Per favore sii specifico!

La **visione** propostadei quattro team nazionali:

TEAM "BONNE CHANCE": centro di formazione e ricerca di lavoro;

TEAM "THE BEAUTIFUL AGE ": centro "fusion" per anziani;

TEAM "BOTTOM TO TOP": comunità per giovani (formazione e lavoro);

TEAM "RAW DIAMOND": centro per minori, per la creazione di gioielli.



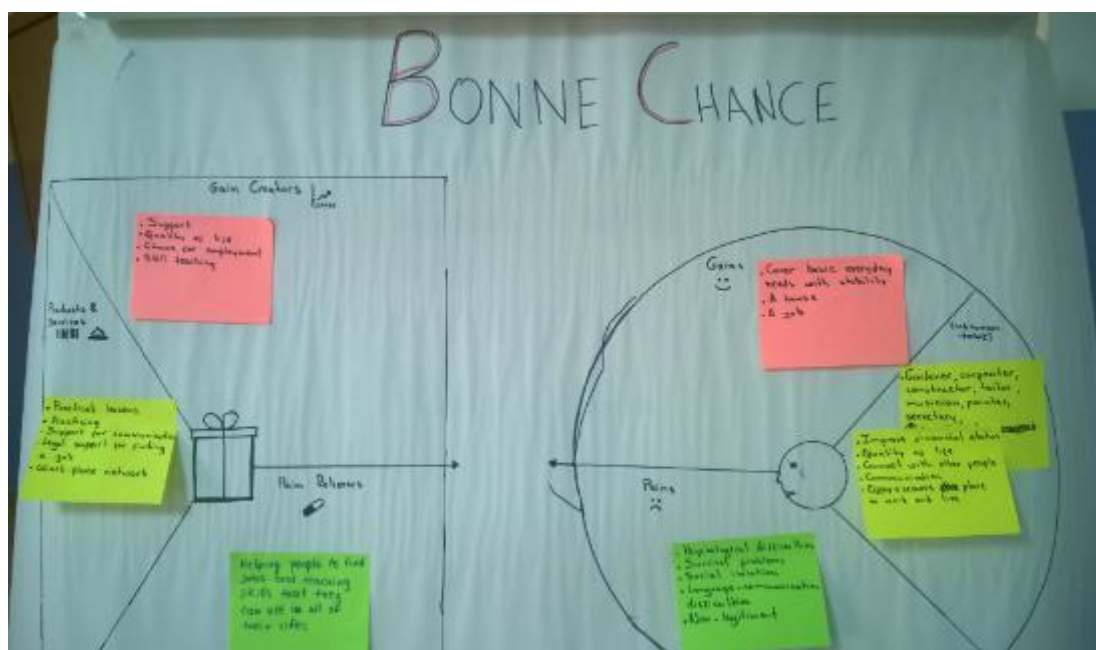
Erasmus+



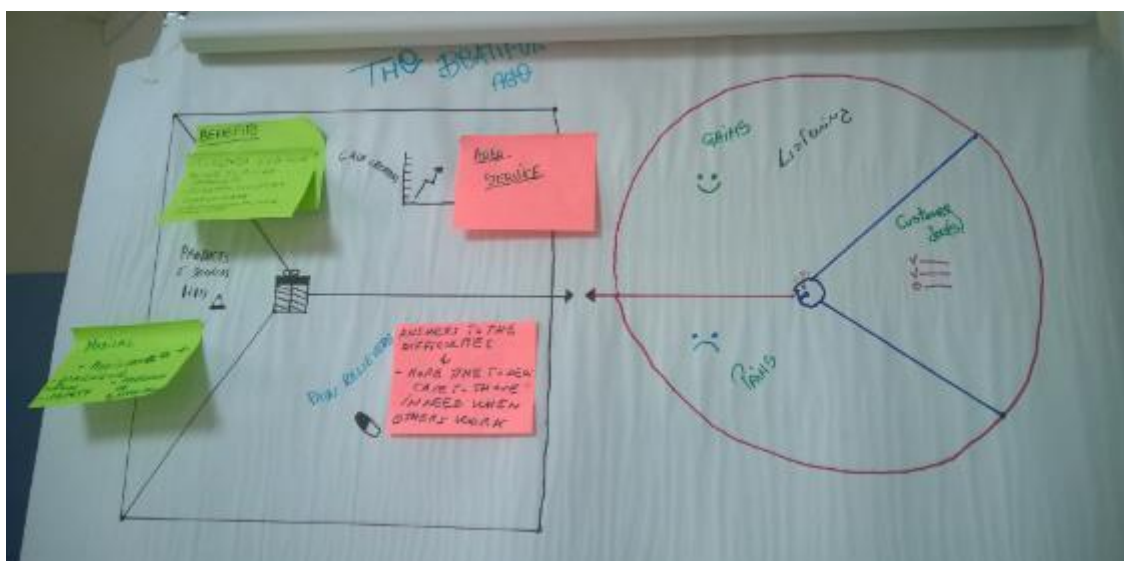
BISOGNI/OFFERTA

Parlaci delle tue partnership - Sfide

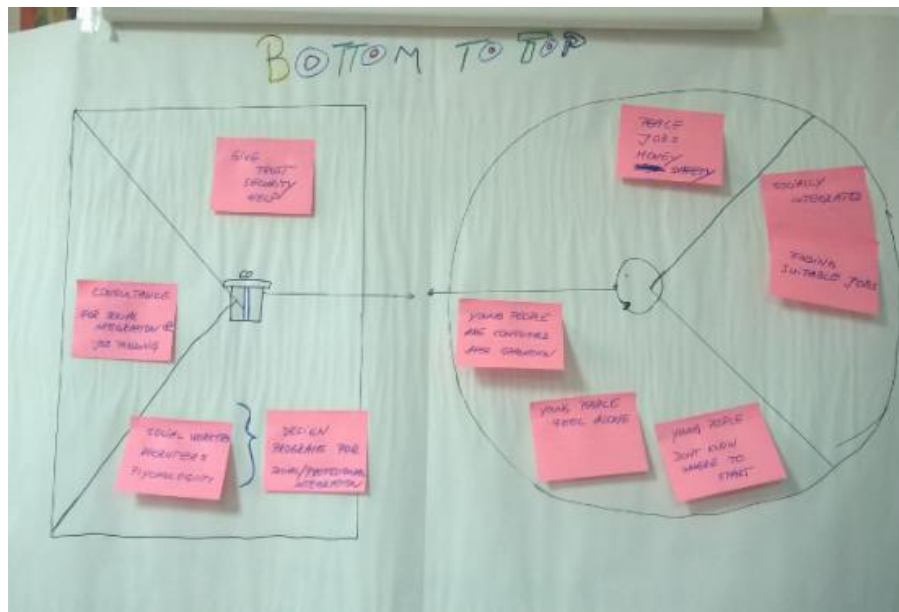
TEAM "BONNE CHANCE"



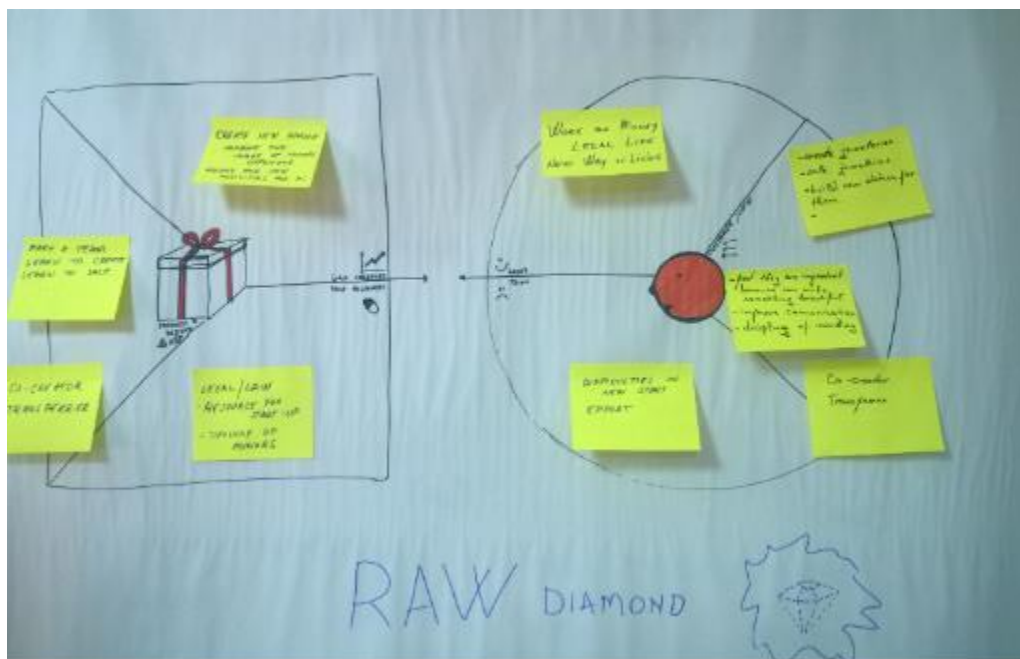
TEAM "THE BEAUTIFUL AGE"



TEAM “BOTTOM TO TOP”



TEAM “RAW DIAMOND”

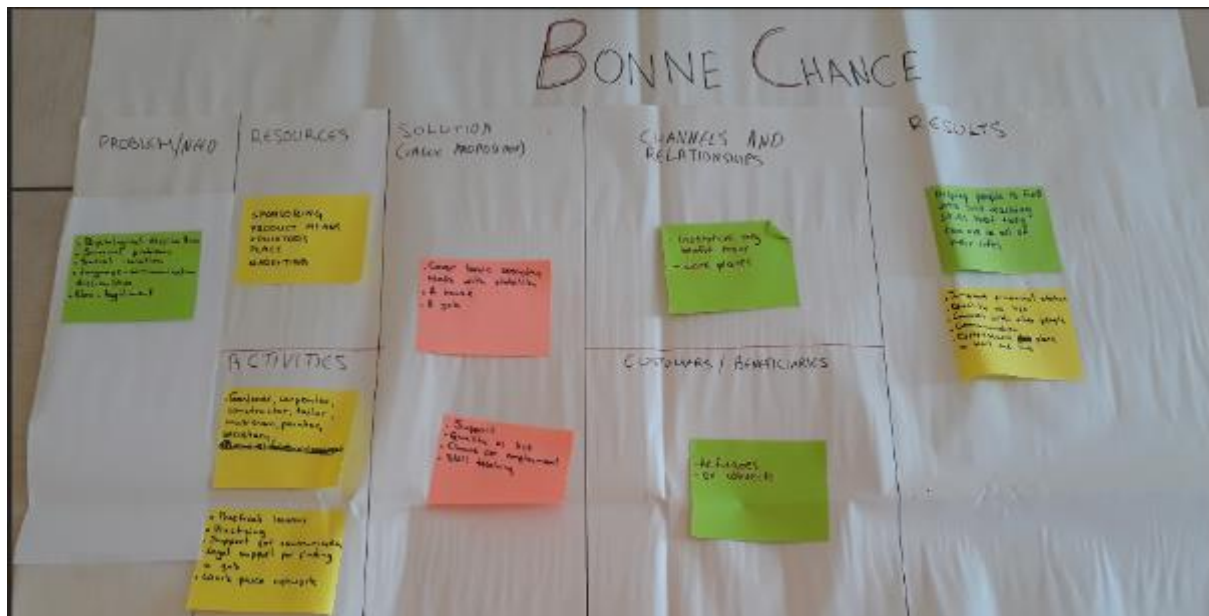


IMPATTO: COME FUNZIONA

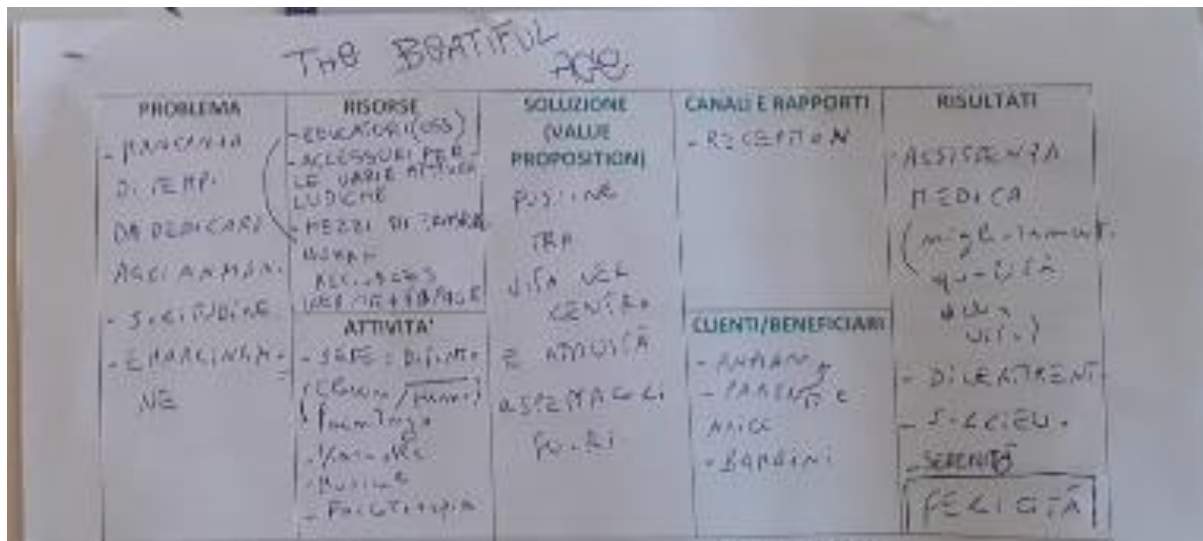
Qual è l'impatto del lavoro fino ad oggi? Descrivere anche l'impatto futuro previsto per i prossimi anni.

Strategie di diffusione: in futuro, quali sono le principali strategie per ridimensionare l'impatto?

TEAM “BONNE CHANCE”



TEAM “THE BEAUTIFUL AGE”

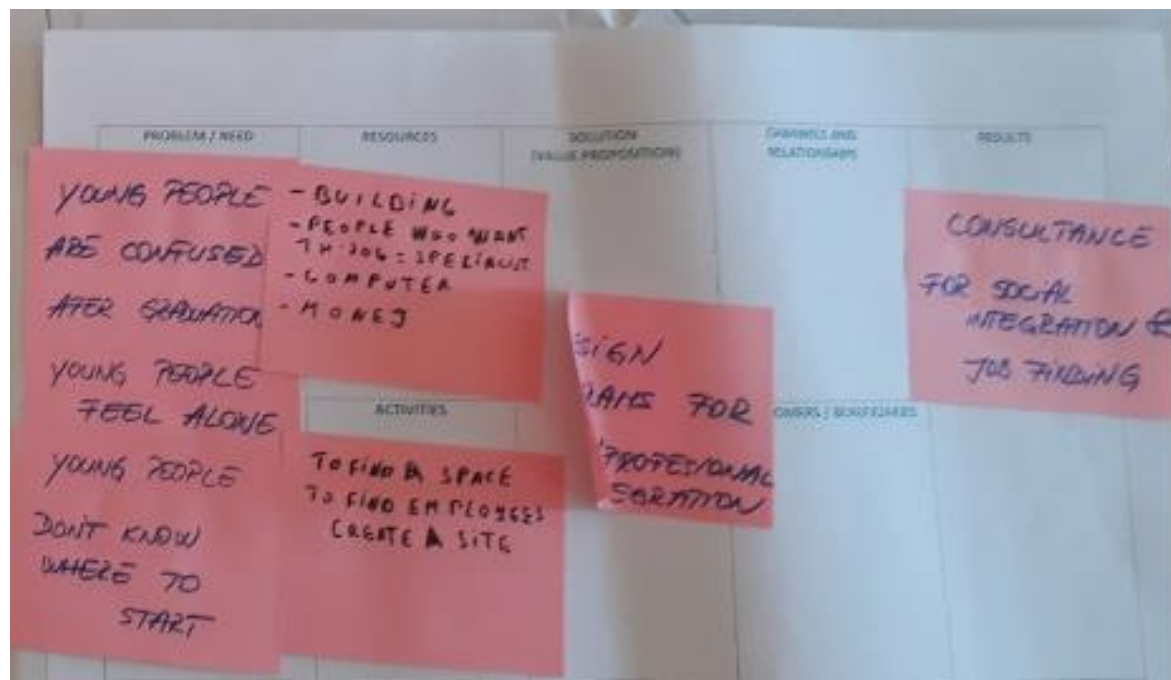




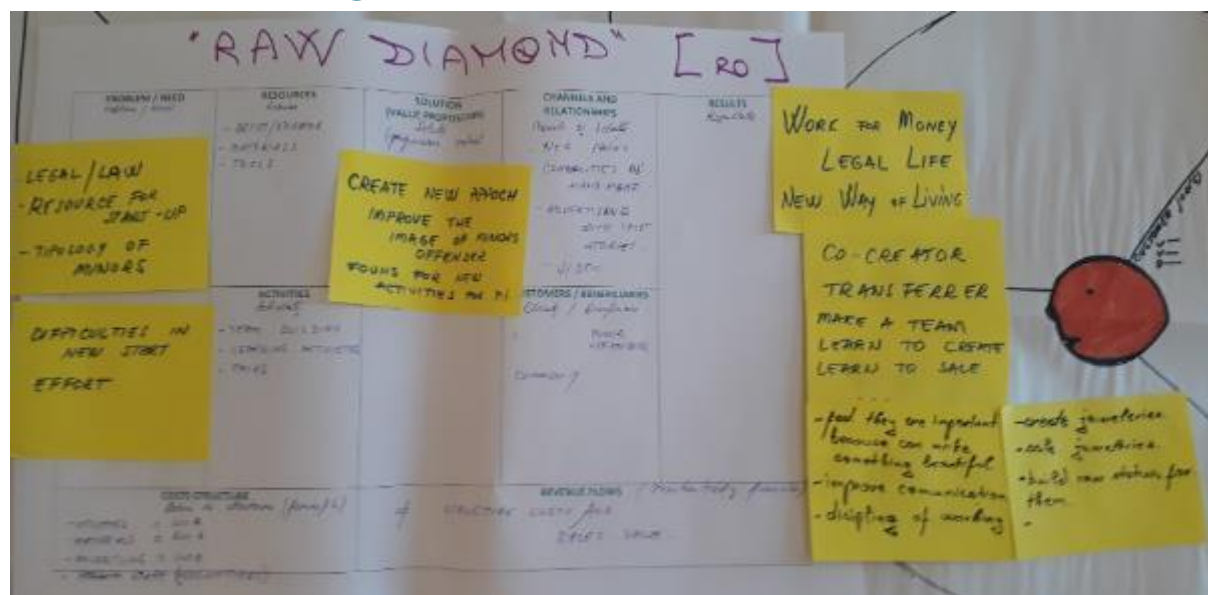
Erasmus+



TEAM "BOTTOM TO TOP"



TEAM "RAW DIAMOND"





Erasmus+

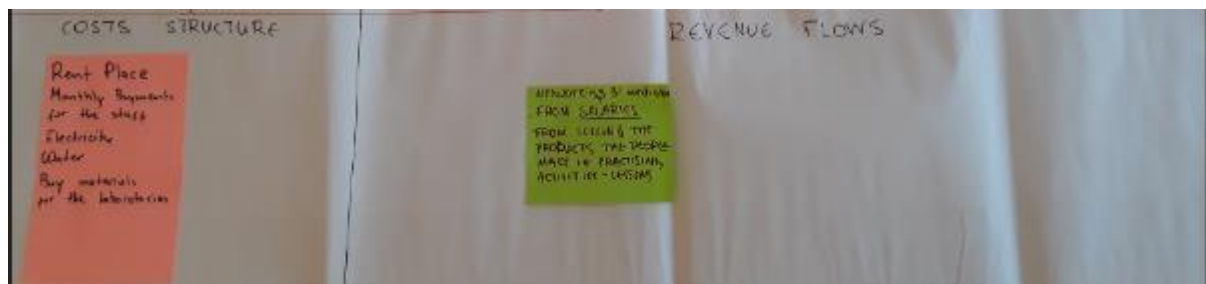


SOSTENIBILITA'

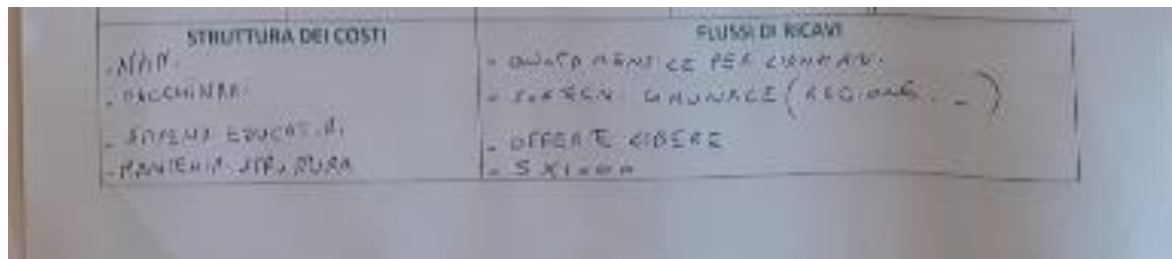
Piano di sostenibilità finanziaria: qual è il piano di questa soluzione per garantire la sostenibilità finanziaria?

Mercato: chi altro sta affrontando il problema descritto qui? In che modo il progetto proposto differisce da questi approcci?

TEAM "BONNE CHANCE"



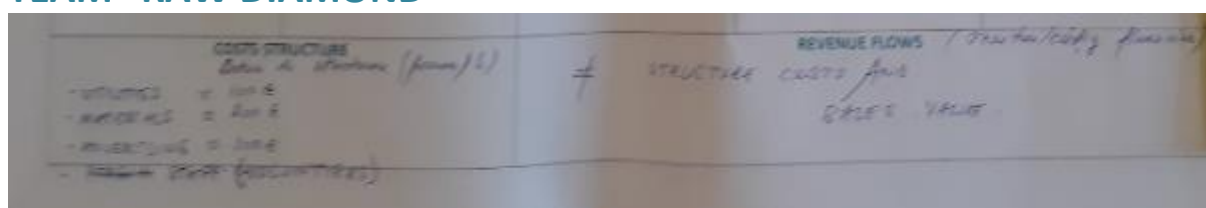
TEAM "THE BEAUTIFUL AGE"



TEAM "BOTTOM TO TOP"



TEAM "RAW DIAMOND"



CHANGING YOUTHstories Mapping risks, diagnosing needs and modelling multimodal intervention towards personal growth and social inclusion of young people in difficult situations

2016-1-RO01-KA205-023754

Any communication or publication related to the Project made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means reflects only the author's view and the NA and the Commission are not responsible for any use that may be made of the information it



Erasmus+



DISCORSO DI VENDITA

Realizza il tuo discorso di vendita

