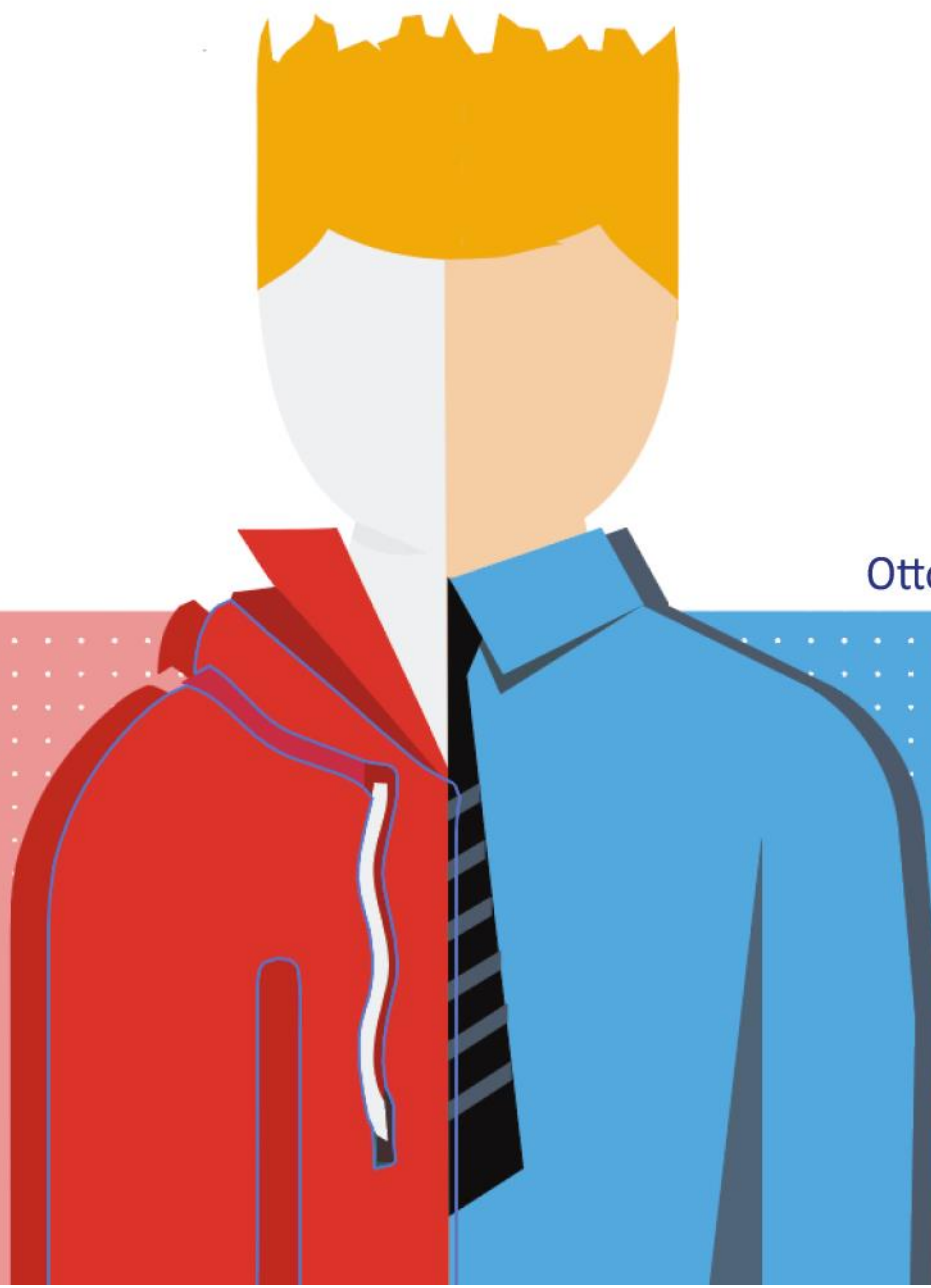


## Self-entrepreneurship a scuola per l'occupabilità degli studenti

# RAPPORTO SULL'ANALISI DEI BISOGNI

- SINTESI -



Ottobre 2020

## Introduzione

Questo documento è il primo prodotto del progetto Self-e. È stato sviluppato durante il primo anno del progetto (2020), grazie alla collaborazione di tutti i partner del progetto che si sono esibiti in un momento difficile della pandemia Covid-19.

Lo scopo di questa analisi dei bisogni è quello di indagare sull'educazione all'imprenditorialità nelle scuole secondarie dei paesi coinvolti (Italia, Turchia, Grecia, Finlandia, Lettonia, Spagna) prendendo come riferimento la descrizione delle competenze imprenditoriali da parte del Consiglio dell'UE (2018)<sup>1</sup> e EntreComp Framework (2016)<sup>2</sup>.

L'indagine è stata organizzata nelle seguenti fasi:

- Studio documentale su come la Raccomandazione è stata trasformata in regolamenti nazionali e quindi quali sono le direttive nazionali sull'insegnamento dell'imprenditorialità a scuola.
- Un'analisi qualitativa attraverso questionari, che ha coinvolto Istituti di Istruzione Secondaria, Uffici Scolastici Regionali, Studenti, Insegnanti, Aziende e Camere di Commercio in Italia, Turchia, Finlandia, Lettonia, Spagna. L'obiettivo è quello di indagare nell'offerta formativa delle competenze trasversali di imprenditorialità richieste dal mercato del lavoro. L'esperienza degli imprenditori è stata importante anche per valutare l'importanza di includere l'educazione all'imprenditorialità come argomento didattico specifico o come abilità incorporata in altre materie educative dell'istruzione secondaria.

Abbiamo coinvolto circa 100 docenti, 600 studenti e 23 aziende in Italia, Turchia, Finlandia, Lettonia e Spagna. Le risposte sono state analizzate tramite software specifico e sono stati commentati i risultati, consentendo di evidenziare i contributi più rilevanti del report.

Infatti i risultati di questa indagine sono propedeutici per lo sviluppo degli altri prodotti del progetto, ovvero:

- la “Griglia dei risultati di apprendimento sull'autoimprenditorialità per gli studenti delle scuole secondarie”, necessaria per superare i gap individuati attraverso questa ricerca;
- la “Griglia dei risultati di apprendimento per insegnanti”, al fine di formare studenti con capacità imprenditoriali;
- la configurazione di Case Study per la piattaforma Serious Game sulla simulazione imprenditoriale;
- la Guida per gli insegnanti e i contenuti formativi per gli insegnanti.

Il team coinvolto nella definizione della ricerca e nell'elaborazione degli strumenti di ricerca, nonché nell'analisi dei risultati, è qualificato in management, business, project management, statistica e gestione dei dati nonché metodologie didattiche.

Ringraziamo infine tutto il team del Progetto Self-e per il supporto nell'elaborazione di questo prodotto, nonché tutti gli stakeholder esterni che hanno contribuito a condividere la loro esperienza attraverso la compilazione dei questionari.

---

<sup>1</sup> Consiglio Europeo. (2018). Raccomandazione del 22 maggio 2018 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente. 2018/C 189/07.

Recuperato da: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?qid=1592075445782&uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?qid=1592075445782&uri=CELEX:32018H0604(01))

<sup>2</sup> Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Brande, G. V. den, European Commission, & Joint Research Centre. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. Publications Office.

<http://dx.publications.europa.eu/10.2791/593884>

## Descrizione del progetto

L'**obiettivo generale del progetto SELF-E** è quello di rafforzare l'educazione all'imprenditorialità degli studenti delle scuole secondarie a livello europeo; mentre l'**Obiettivo specifico** è quello di migliorare il processo di acquisizione delle capacità imprenditoriali degli studenti attraverso la creazione e l'utilizzo di strumenti innovativi basati sulle TIC, e migliorare le metodologie didattiche degli insegnanti, attraverso l'elaborazione e l'utilizzo di nuove forme di formazione sullo sviluppo di percorsi imprenditoriali da svolgere. Gli studenti e gli insegnanti dell'istruzione secondaria sono gli obiettivi del progetto, che acquisiranno risultati di apprendimento rispetto all'auto-imprenditorialità e all'educazione all'imprenditorialità. In particolare, i risultati di apprendimento previsti sono:

- **Per gli studenti:** opportunità, creatività, idee di valore, idee etiche e sostenibili (framework EntreComp). Acquisiranno competenze e abilità, tra cui consapevolezza di sé ed auto-efficacia, motivazione e perseveranza, mobilitazione delle risorse, conoscenze economico-finanziarie. A livello pratico, gli studenti saranno in grado di: prendere l'iniziativa, pianificare e gestire, affrontare l'incertezza e il rischio, lavorare con gli altri, imparare dall'esperienza.
- **Per gli insegnanti:** project management, insegnamento di casi studio, approccio interdisciplinare, gestione dei processi di gruppo e interazione in gruppo, coaching (e non come insegnante), insegnamento digitale e i giochi a scopo formativo. (Eurydice Italia, 2017).

Per raggiungere questi risultati, il progetto SELF-E prevede la realizzazione dei seguenti prodotti:

- **Rapporto di analisi delle esigenze:** Analisi dei bisogni dell'educazione all'imprenditorialità per gli studenti che frequentano le scuole secondarie superiori (scuole tecniche/professionali o licei) in Italia e negli altri paesi europei coinvolti. Questo studio contribuirà a comprendere quali lacune metodologiche esistono effettivamente nel trasferimento delle competenze imprenditoriali e a far emergere buone pratiche.
- **Griglia dei risultati dell'apprendimento per insegnanti e studenti:** un file di testo, suddiviso in unità e corrispondenti risultati di apprendimento secondo la metodologia ECVET (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 giugno 2009 sulla creazione di un sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET) 2009/C 155/02), (Quadro delle competenze imprenditoriali CE, 2018) e il documento "Educazione all'imprenditorialità a scuola in Europa" di I Quaderni di Eurydice, 2017.
- **Piattaforma di giochi didattici Serious Game:** piattaforma gratuita digitale-educativa, sotto forma di giochi, che gli insegnanti possono utilizzare per fare attività educative sull'imprenditorialità.
- Guida metodologica per gli insegnanti per il trasferimento di competenze imprenditoriali agli studenti attraverso la piattaforma: una guida per gli insegnanti volta a guidarli nell'educazione all'imprenditorialità dei propri studenti. Gli insegnanti rappresentano i principali veicoli utilizzabili per il trasferimento di conoscenze agli studenti; inoltre, assicurano l'accessibilità della piattaforma.
- **MOOC e video tutorial:** formazione cognitiva per gli insegnanti attraverso video tutorial caricati nella piattaforma MOOC (IO5/B) e formazione pratica attraverso la mobilità (C1) e attività di laboratorio, durante le quali gli insegnanti utilizzeranno le competenze acquisite per formare i propri studenti.

La piattaforma di Serious Game sarà il prodotto finale del progetto e consentirà la trasferibilità, la sostenibilità e l'impatto del progetto.

Grazie ai prodotti realizzati e ai risultati raggiunti, il progetto SELF-E si aspetta il seguente set di vantaggi per entrambi gli obiettivi principali:

– Studenti:

- Miglioramento delle capacità imprenditoriali.
- Miglioramento delle soft skills e delle competenze pro-sociali.
- Miglioramento della comprensione nella gestione di situazioni complesse tipiche degli attuali scenari economico-aziendali.
- Maggiore consapevolezza della necessità di affrontare un mercato unico del lavoro a livello europeo.
- Rafforzare lo spirito di cittadinanza attiva.

– Insegnanti:

- Miglioramento delle metodologie didattiche dell'imprenditorialità.
- Arricchimento professionale.
- Maggiore consapevolezza di sé e capacità di innovare le pratiche didattiche.
- Maggiore consapevolezza del proprio ruolo di allenatore.
- Aumento delle capacità imprenditoriali dei propri studenti.
- Miglioramento delle metodologie didattiche per l'imprenditorialità.

Detto questo, il progetto mira a generare un miglioramento delle capacità imprenditoriali per gli **studenti** in linea con il Quadro EntreComp (2016) applicabile a qualsiasi aspetto della vita, indipendentemente dal contesto sociale, istituzionale e lavorativo, che promuova lo spirito di iniziativa, cittadinanza attiva e inclusione sociale; e il miglioramento delle **metodologie di insegnamento** dell'imprenditorialità, in linea con quanto stabilito dal documento "Educazione all'imprenditorialità a scuola in Europa" (Eurydice Italia, 2017). Da menzionare il miglioramento delle competenze digitali per studenti e docenti, attraverso l'utilizzo della piattaforma didattico-digitale prevista dal progetto.

**Il risultato finale del progetto** è l'uso congiunto della piattaforma da parte delle scuole partner di diversi paesi europei, che giocheranno insieme, rappresentando aziende del proprio paese. Questo schema consentirà l'inclusione proattiva di elementi didattici specificamente finalizzati alle competenze legate all'internazionalizzazione.

## Metodologia della ricerca

### Contesto della ricerca

La ricerca è stata sviluppata nei paesi europei (Finlandia, Grecia, Italia, Lettonia, Spagna, Turchia) coinvolti nel progetto Self-e Erasmus+, rivolto principalmente a studenti e insegnanti delle scuole secondarie, che rappresentano gli istituti di istruzione che collaborano al progetto. Il tema è l'educazione all'auto-imprenditorialità nelle scuole secondarie e i suoi effetti sull'occupabilità qualificata degli studenti. Analizzerà anche i miglioramenti necessari e come beneficiare degli strumenti digitali.

### Obiettivi della ricerca

La ricerca mira ad analizzare le condizioni educative che promuovono l'inclinazione all'auto-imprenditorialità dei giovani, le lacune esistenti e le migliori pratiche, nonché a identificare come i risultati del progetto possono adattarsi alla situazione esistente, al fine di produrre un cambiamento e benefici a lungo termine. L'ultima domanda del progetto è: quale potrebbe essere il contributo del progetto alle scuole secondarie, agli insegnanti e agli studenti in relazione all'educazione all'auto-imprenditorialità?

### Approccio alla ricerca

Questi obiettivi sono stati raggiunti attraverso uno studio documentale e la somministrazione di cinque questionari, rivolti a docenti, studenti, scuole, aziende e Camere di Commercio. L'approccio di ricerca è misto, prevalentemente qualitativo.

Lo studio documentale ha esaminato le principali leggi e raccomandazioni relative all'istruzione sull'imprenditorialità in Finlandia, Grecia, Italia, Lettonia, Spagna e Turchia, con particolare attenzione alle scuole secondarie. Inoltre, è stata condotta una ricerca specifica, volta a scoprire se e in quale tipo di scuole secondarie l'imprenditorialità viene insegnata come materia e a mettere in evidenza le buone pratiche sviluppate dalle scuole. A ciascun partner è stato richiesto di rispondere a una serie di domande aperte.

### Contributo alla ricerca

I risultati della ricerca contribuiranno all'elaborazione di pratiche educative sull'auto-imprenditorialità nelle scuole secondarie, intese come competenze chiave a sostegno dell'occupabilità qualificata, dell'adattabilità dei giovani e della riduzione dell'effetto di abbandono scolastico.

## Risultati

La ricerca è stata condotta durante tutto l'anno del 2020, quando la pandemia di Covid-19 ha causato un blocco globale e diverse difficoltà di movimento e organizzazione di tutte le attività economiche, sociali, educative, culturali, istituzionali.

Tuttavia, grazie alla collaborazione di tutto il team del progetto e all'utilizzo massiccio degli strumenti digitali, è stato effettuato lo studio documentario e i questionari sono stati somministrati agli stakeholder, rispettando il numero previsto.

Tutti i partner hanno leggi o raccomandazioni riguardanti l'auto-imprenditorialità. In particolare:

- In Italia, l'autoimprenditorialità è prevista nella certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di Istruzione attraverso il Decreto MIUR 03.10.2017, n. 742, che mira a garantire che i giovani diventino cittadini attivi e creativi con spirito di iniziativa.
- In Finlandia, l'istruzione all'autoimprenditorialità è collegata alla legge sull'istruzione e la formazione professionale. È il Ministero dell'Istruzione e della Cultura a preparare la legislazione sull'IFP e a guidare e supervisionare il settore.
- In Grecia, l'istruzione all'autoimprenditorialità è collegata alle leggi al link <http://edu-gate.minedu.gov.gr/> e, da quest'anno, sotto gli auspici del ministero della Pubblica Istruzione.
- In Lettonia esistono leggi per l'istruzione generale e raccomandazioni della Commissione europea per sostenere le organizzazioni che sviluppano competenze imprenditoriali, che coinvolgono direttamente scuole secondarie generali, scuole professionali, scuole superiori.
- In Spagna, l'educazione all'autoimprenditorialità è legata alla legge 14/2013, del 27 settembre, sul sostegno agli imprenditori e alla loro internazionalizzazione e alla legge andalusa 3/2018, dell'8 maggio, Andaluza de Fomento del Entrepreneurship.
- In Turchia, l'istruzione sull'autoimprenditorialità è correlata alla legge ricercabile al <http://tebligler.meb.gov.tr/index.php/tuem-sayilar/viewcategory/85-2017>.

I risultati ottenuti hanno confermato la necessità di insegnare/apprendere l'imprenditorialità nell'istruzione secondaria, nonché l'intenzione esistente dei professori di utilizzare diversi metodi educativi.

Per rispondere alle nostre domande di ricerca, l'esperienza raccolta degli stakeholder è stata organizzata nelle seguenti categorie.

## 1. Educazione all'imprenditorialità

### 1.1. Insegnare l'imprenditorialità nelle scuole secondarie

Tutti gli stakeholder sono d'accordo: 81% degli istituti di istruzione secondaria (che rappresentano solo la Regione Toscana, Italia); Il 53,7% degli studenti dell'istruzione secondaria ha dichiarato la propria volontà di conoscere l'imprenditorialità; 95,3% degli insegnanti; 91,3% dei titolari di società; 95,7% dei dirigenti e dei dipendenti; L'83,3% delle Camere di Commercio dei diversi paesi concorda sull'importanza dell'insegnamento dell'imprenditorialità nelle scuole secondarie, a partire dal più presto possibile, perché l'imprenditorialità è indicata come una competenza rilevante per il futuro degli studenti.

## 1.2. L'età in cui l'imprenditorialità dovrebbe iniziare ad essere insegnata

Gli istituti di istruzione secondaria (che rappresentano solo la Regione Toscana, Italia) hanno dichiarato che viene insegnato negli ultimi 2 anni; Il 45,0% degli studenti ha dichiarato che l'imprenditorialità dovrebbe essere insegnata a una fascia di età compresa tra i 16 e i 20 anni, ma c'è anche un 5,5% che afferma "il prima possibile" e anche il 12,5% che chiede che l'imprenditorialità venga insegnata a una fascia di età compresa tra 5 e 10 anni. Quindi, gli studenti di tutta Europa chiedono competenze imprenditoriali. Per quanto riguarda gli insegnanti: l'età media risulta avere 13 anni, ma 29 insegnanti hanno dichiarato che dovrebbe essere insegnata anche prima dei 10 anni. Il 69,9% dei titolari di società e il 78,2% dei manager hanno dichiarato che la formazione all'imprenditorialità dovrebbe essere erogata tra i 14 e i 16 anni. Infine, il 66,7% della Camera di Commercio ha dichiarato che dovrebbe iniziare a essere insegnato tra i 14 e i 15 anni.

## 1.3. Insegnare l'imprenditorialità come materia indipendente o trasversale

5 istituti di istruzione secondaria (che rappresentano solo la Regione Toscana, Italia) hanno dichiarato che viene insegnato come materia specifica, mentre per più di 30 istituzioni è oggetto di diverse discipline. Il 57,6% degli studenti ha dichiarato che l'imprenditorialità non viene insegnata come materia specifica nella propria scuola, ma il 50,4% ha dichiarato che non viene insegnata all'interno di una o più materie. Il 56,6% degli insegnanti ha dichiarato che nel campo di studio in cui insegnano, l'imprenditorialità non è trattata come una materia specifica (Tab. TE6). Al contrario, il 73,6% ha dichiarato che l'imprenditorialità viene insegnata all'interno di una o più materie. Infine, il 60,4% degli insegnanti ha dichiarato di insegnare imprenditorialità durante le lezioni. Dal punto di vista dell'Azienda, il 73,9% dei titolari dell'azienda ritiene che l'imprenditorialità debba essere insegnata come materia separata, perché ritiene che, in considerazione delle caratteristiche dell'imprenditorialità, non debba essere mescolata ad altre materie, poiché potrebbe essere decontestualizzata del suo scopo, che è lo sviluppo personale. In linea con quanto sopra, il 78,3% dei manager è d'accordo con questo approccio, essenzialmente perché ritiene che richieda insegnanti con competenze specifiche e multidisciplinari, tra cui un gran numero di argomenti che costituiscono un campo di conoscenza, considerando, inoltre, che sarebbe più attraente per gli studenti.

## 1.4. Benefici dell'educazione all'imprenditorialità

Gli insegnanti ritengono che l'educazione all'imprenditorialità stimoli l'occupabilità degli studenti e dia agli studenti come individui la possibilità di affrontare la società in continua evoluzione in cui vivono. Gli studenti stessi sono consapevoli del fatto che conoscere l'imprenditorialità significa anche passare attraverso un percorso di auto-potenziamento, che ha un impatto positivo sulla loro vita personale e professionale. Gli studenti collegano l'"imprenditorialità" con il modo in cui si visualizzano in futuro, con la loro curiosità e anche con il loro auto-miglioramento. I titolari di società collegano l'educazione all'imprenditorialità con il contributo che i giovani di talento possono portare alla società e anche con la loro preparazione al mondo del lavoro. Allineati ai titolari dell'azienda, i manager dichiarano che l'apprendimento dell'imprenditorialità contribuisce allo sviluppo personale degli studenti e alla loro preparazione al mondo del lavoro. Infine, le camere di commercio considerano l'educazione all'imprenditorialità come un'abilità essenziale, orientata al futuro e per tutta la vita che promuove l'occupabilità, in grado di trasferisce agli studenti la fiducia sul loro futuro sviluppo personale e professionale.

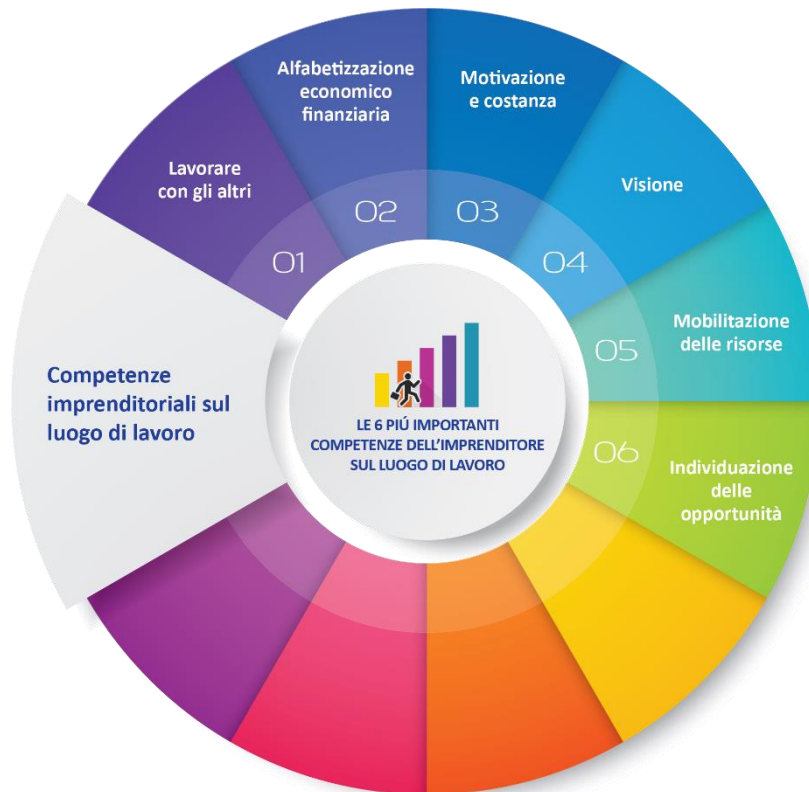
## 2. Competenze in materia di imprenditorialità

### 2.1. Le competenze più importanti che l'educazione all'imprenditorialità dovrebbe fornire agli studenti





## 2.2. Competenze imprenditoriali sul posto di lavoro



### 3. Metodologie didattiche per l'imprenditorialità

- Gli istituti di istruzione secondaria (che rappresentano solo la Regione Toscana, Italia) hanno dichiarato che l'imprenditorialità viene insegnata attraverso attività "progetti", attività di "Percorsi trasversali di orientamento alle competenze", incontri di formazione con esperti, imprenditori e consulenti. La "simulazione" è la metodologia più comunemente utilizzata.
- Gli insegnanti hanno dichiarato che l'imprenditorialità viene insegnata attraverso "progetti, attività, esperienze pratiche di business attraverso la creazione di mini-aziende". Confermano "Simulazione" come strumento per lo più utilizzato. "Project-based learning" è il metodo principale, seguito da "strumenti ICT" (ovvero blog, siti Web, Microsoft Office, piattaforme digitali, social media, videoconferenze), "Apprendimento esperienziale". Inoltre, gli insegnanti mettono in relazione l'educazione all'imprenditorialità con l'innovazione delle pratiche didattiche, quindi la considerano uno strumento per rendere l'istruzione più esperta e più attraente.
- Le camere di commercio posizionare le "lezioni" al primo posto, seguite da "Casi di studio". I "Giochi" sono stati scelti come seconda e terza opzione. Al terzo posto, "Apprendimento esperienziale", "Apprendimento attivo" ed "Esperienze all'interno delle aziende" hanno la stessa importanza.
- Infine, gli studenti hanno dichiarato che vorrebbero conoscere l'imprenditorialità attraverso: "lezione di classe", seguita da "attività di simulazione dell'imprenditorialità durante i laboratori dopo la scuola".

### 4. Serious Game – giochi didattici

- Il 53,6% degli studenti ha dichiarato di giocare ai videogiochi e il 55,7% degli studenti è favorevole all'uso dei videogiochi come strumenti didattici.
- Il 52,9% degli insegnanti utilizza software durante le attività didattiche. Gli insegnanti hanno elencato quanto segue come requisiti di un gioco didattico per scopi educativi:
  - coinvolgente, interdisciplinare, attivo e semplice da usare.
  - interattivo, divertente e stimolante allo stesso tempo.
  - aiutare i giovani a capire cos'è l'imprenditorialità, stimolare la curiosità, imparare a sviluppare un'idea concreta, imparare a lavorare in team, imparare a cercare risorse e utilizzare strumenti, presentare agli altri le loro idee e pianificarle.
  - un'attenta simulazione con realtà e casi studio dal business reale.
  - includere elementi di rischio e una possibilità di perdere.
  - l'inclusione e il lavoro di squadra.
  - cose analitiche, investimenti in efficienza, dati finanziari, stabilire aziende, parlare in pubblico, come posso candidarmi per un lavoro, documentazione, competenze commerciali e di acquisto, presentazioni, lanciare l'idea, analizzare dati e situazioni, e mancanza di investimenti, creazione di un'azienda, risorse umane, comunicazione aziendale e scrittura di documenti, processo di vendita e acquisto, public speaking e presentazioni.
  - sviluppare capacità comunicative orali e scritte.
  - divertente, motivante, divertente, creativo, investigativo e orientato al gruppo.
  - essere molto reale e catturare l'attenzione degli studenti con un design attraente, facile da usare.

- L'elenco delle caratteristiche e dei requisiti forniti dagli insegnanti potrebbe essere considerato come una dimostrazione del fatto che il gioco didattico è necessario, e molti insegnanti lo prevedono come user-friendly, in grado di rendere il loro insegnamento più esperienziale e infine di aiutare gli studenti a sviluppare soft skills e motivarli nell'apprendimento.

## Conclusioni

Infine, il progetto Self-E si dimostra in grado di soddisfare le esigenze di questi stakeholder e la soluzione del "serious game" come strumento didattico è richiesta dagli insegnanti, essendo considerata innovativa, in grado anche di aggiornare le loro classi e laboratori tradizionali.

Sarà importante analizzare attentamente la descrizione delle competenze elencate come le più importanti dagli stakeholder, nonché quelle utilizzate principalmente sul posto di lavoro, al fine di ottenere risultati di apprendimento misurabili, realizzabili e realistici.

Gli insegnanti dovrebbero essere adeguatamente formati, poiché utilizzano software e strumenti web, ma non giochi (come hanno dichiarato), anche se li apprezzano.

Agli studenti piace anche usare i videogiochi. In effetti, c'è una percentuale di studenti che non giocano ai videogiochi ma apprezzerrebbero usarli nelle lezioni.

Casi di studio provenienti da attività reali, simulazioni, apprendimento basato su progetti sono i metodi che dovrebbero essere inclusi nel serious game, al fine di essere "motivanti, divertenti, creativi, investigativi e orientati al gruppo".

## Crediti

### COORDINATORI SCIENTIFICI

Patrice De Micco, Erina Guraziu and Rodrigo Latorre Vivar<sup>3</sup>

### COORDINATORI DELLA PRODUZIONE

#### Ufficio Scolastico Regionale (USR)

Roberto Curtolo, Daniela Cecchi, Teresa Madeo and Giovanna Soffici

### Partner

#### I.I.S. "Benvenuto Cellini"

Antonio Corrado, Maria Granatieri, Kalina Maria Kijewska, Ilaria Montagni and Vincenza Pelillo

#### Liepājas Raina 6. Vidusskola

Diāna Līduma, Kārlis Strautiņš and Inga Vasermane

#### Experimental High School of University of Patras

Athanasia Mpalomenou

#### Ortakoy 80.Yil Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi

Ali İhsan Coşkun, Ercan Küçükarslan, Ahmet Okan Yavuz and Yusuf Yöndem

#### Lounais-Hämeen Koulutuskuntayhtymä

Tomi Kulmala and Raija Salo

#### OpenCom I.S.S.C.

Fabio Frangipani and Valentina Mariottini

#### Praktica Training Consulting S.L

Marién Pérez and Carmen Ancio

#### Centro De Formacion Internacional Reina Isabel

Fátima Ballesteros Larrotcha, Dimitris Nouridis Martín and Francisco Reyes Pereira

---

<sup>3</sup> Universidad de Valparaíso, Chile

## Un ringraziamento speciale

### Match Up, Arezzo

Margherita Pierazzoli

### Bbd Nick Lainiotis - Medical Supplies

Vasiliki Dimitropoulou

### CEO of Starttivalmennus

Mrs. Sanna Olshin

## Aziende

Mamak District National Education Directorate.....	<a href="http://www.mamak.meb.gov.tr">www.mamak.meb.gov.tr</a>
Büyük Ortadoğu Sağlık ve Eğitim Foundation .....	<a href="http://www.bosev.org">www.bosev.org</a>
Mucur Sağlık Sosyal Eğitim ve Yardımlaşma Foundation and their hospital.....	<a href="http://www.mucurvakfi.org">www.mucurvakfi.org</a>
Private Ortadoğu Hospital .....	<a href="http://www.ortadoguhastaneleri.com.tr">www.ortadoguhastaneleri.com.tr</a>
Erdemler Soğutma A.Ş. ....	<a href="http://www.erdemlersogutma.com.tr">www.erdemlersogutma.com.tr</a>
Estra S.p.A. ....	<a href="http://www.estra.it">www.estra.it</a>
Graziani Catullo s.r.l .....	<a href="http://www.grazianicatullo.it/">www.grazianicatullo.it/</a>
SIA Valodu Vēstniecība.....	<a href="http://www.valodu-vestnieciba.lv">www.valodu-vestnieciba.lv</a>
ERGO Insurance SE Latvijas filiāle.....	<a href="http://www.ergo.lv">www.ergo.lv</a>
AS Lauma Lingerie.....	<a href="http://www.laumalingerie.com">www.laumalingerie.com</a>
SIA "InPass" .....	<a href="http://www.inpass.lv">www.inpass.lv</a>
SIA "Zoovilla" - Lavender Villa.....	<a href="http://www.lavendervilla.lv">www.lavendervilla.lv</a>
Redexis Gas Granada, Spain .....	<a href="http://www.redexisgas.es">www.redexisgas.es</a>
Laser Andalucia Servicios 4 S.L.L Granada, Spain .....	<a href="http://www.lasercuatro.com">www.lasercuatro.com</a>
Rodych Seguridad Granada, Spain .....	<a href="http://www.rodych.es">www.rodych.es</a>
Marta Laguna Salamanca, Official Tourism Guide, Granada, Spain .....	<a href="http://www.instagram.com/guiandotours">www.instagram.com/guiandotours</a>
All Travel Granada. Granada, Spain .....	<a href="http://www.andalucia.org/es/granada-agencias-de-viajes-all-travel-granada">www.andalucia.org/es/granada-agencias-de-viajes-all-travel-granada</a>
At Home. Granada, Spain .....	<a href="http://www.residenciathome.com">www.residenciathome.com</a>
Más Que Cruceros. Travel Agency. Granada, Spain .....	<a href="http://www.masquecruceos.avasa.com">www.masquecruceos.avasa.com</a>
Cooperativa Perpetuo Socorro (Olive Oil Company), Jesus Lopez Torres. Company's Manager .....	<a href="http://www.scaperpetuosocorro.es">www.scaperpetuosocorro.es</a>
Cesvot - Centro Servizi Volontariato Toscana.....	<a href="http://www.cesvot.it">www.cesvot.it</a>
VanessaViaggi.....	<a href="http://www.vanessaviaggi.it">www.vanessaviaggi.it</a>
Roam 2000 s.r.l.....	<a href="http://www.roam2000.it">www.roam2000.it</a>
Tecnovia s.r.l. ....	<a href="http://www.tecnovia.it">www.tecnovia.it</a>

## CAMERE DI COMMERCIO

Ankara Esnaf ve Sanatkârları Odaları Birliği (Craftsmen Chamber) .....	<a href="http://www.ankesob.org.tr">www.ankesob.org.tr</a>
Chamber of Achaia .....	<a href="http://www.e-a.gr">www.e-a.gr</a>
Hame Chamber .....	<a href="http://www.hamechamber.fi">www.hamechamber.fi</a>
Chamber of Commerce Granada, Spain .....	<a href="http://www.camaragranada.org">www.camaragranada.org</a>
Camera di Commercio di Firenze .....	<a href="http://www.fi.camcom.gov.it">www.fi.camcom.gov.it</a>

## SCUOLE PUBBLICHE

C.P.I.F.P. Aynadamar .....	<a href="http://www.cpifpaynadamar.es">www.cpifpaynadamar.es</a>
----------------------------	--

## Redazione

[OpenCom i.s.s.c](#)

Elena Evangelista



# SELF-ENTREPRENEURSHIP

How to turn ideas into action

Self-entrepreneurship a scuola  
per l'occupabilità degli studenti

## REPORT SULL'ANALISI DEI BISOGNI

- SINTESI -

The English version is the official "Report on the Need Analysis"  
of the Erasmus+ project "Self-e" n. 2019-1-IT01-KA202-007769

The translation of this "Report on the Need Analysis" has been performed by the applicant "I.I.S. Benvenuto Cellini, Firenze, IT".  
The applicant "I.I.S. Benvenuto Cellini, Firenze, IT" is the only responsible for the quality of this translation.

Il progetto è stato realizzato con il sostegno della Commissione europea.  
Questa pubblicazione riflette solo il punto di vista degli autori e la Commissione  
non può essere ritenuta responsabile per qualunque uso delle informazioni ivi contenute.



Self-entrepreneurship: How To Turn Ideas Into Action  
2019-1-IT01-KA202-007769  
This project has been funded with support from the European Commission

