

PERCORSO AVANZATO PER LE COMPETENZE IMPRENDITORIALI E L'INNOVAZIONE NELLA FILIERA AGRICOLA/AGROALIMENTARE



PROGRAMMAZIONE DEL
SECONDO CICLO SPERIMENTALE



UNIONCAMERE



DINTEC
CONSORZIO PER L'INNOVAZIONE
TECNOLOGICA



Re.N.Is.A.
Rete Nazionale Istituti Agrari



PREMESSE E OBIETTIVI

La sperimentazione avviata tra *UNIONCAMERE* e *Rete Re.N.Is.A* investe in modo strategico sulle competenze del futuro, cercando di rispondere al bisogno emergente di innovazione, di competenze e di lavoro sul fronte delle due transizioni, digitale e ecologica, con un approccio che integra e mette al centro le competenze imprenditoriali, anche come traino verso processi di innovazione strutturati e in grado di incidere sullo sviluppo socioeconomico dei territori.

Innovazione e imprenditività, intesa quest'ultima non solo come capacità di fare impresa, ma anche e soprattutto come capacità di lavorare in modo creativo, con una visione progettuale e con competenze imprenditoriali, sono dunque il punto di riferimento principale di tale sperimentazione.

Unioncamere e *Re.N.Is.A.* investono, quindi, nella sperimentazione di un modello condiviso di certificazione delle competenze e nel parallelo rafforzamento delle esperienze legate alla promozione dell'imprenditorialità, promuovendo la coprogettazione in un percorso formativo ed esperienziale basato sull'innovazione della filiera agricola/agroalimentare e delle competenze connesse.

Il percorso sperimentale intende sviluppare e certificare "competenze per il futuro" nella filiera agricola/agroalimentare, puntando sulla generazione di soluzioni innovative basate sulle idee e sulle stesse competenze dei giovani, al fine di costruire una sempre più stretta collaborazione scuola-impresa per il lavoro, l'innovazione e la crescita (dei *giovani*, delle *imprese* e del *territorio*).

Attraverso un impiego integrato dei tre Framework europei delle competenze (*EntreComp*, *GreenComp* e *DigComp*), si investe sulla creatività e sulla produzione di idee, incrementando le capacità manageriali dei giovani tecnici e accrescendo il coinvolgimento del sistema imprenditoriale interessato ad adottare competenze e idee per lo sviluppo.

Partendo dai risultati del *Sistema Informativo Excelsior* che mette al centro sia le competenze per le transizioni, digitale e green, sia quelle legate alla creatività e alla capacità di trovare soluzioni innovative, il percorso non solo punta all'identificazione e alla certificazione delle competenze per agevolare la transizione scuola-lavoro, ma vuole promuovere e sostenere l'imprenditorialità innovativa delle giovani generazioni.



IL PERCORSO SPERIMENTALE

Il percorso, grazie ad una caratterizzazione degli approfondimenti tematici alla base dei processi di innovazione e dei percorsi esperienziali, prevede **2 articolazioni di riferimento:**

INNOVAZIONE E IMPRENDITORIALITÀ NELLA COMMERCIALIZZAZIONE PER LA FILIERA AGRICOLA/AGROALIMENTARE

FOCALIZZATA SU COMPETENZE IMPRENDITORIALI
E TECNICO/SPECIALISTICHE FUNZIONALI
A STRUTTURARE PROPOSTE INNOVATIVE
PER NUOVI MODELLI DI COMMERCIALIZZAZIONE
ALL'INTERNO DELLA FILIERA;

INNOVAZIONE GREEN/CIRCOLARE PER LA FILIERA AGRICOLA/AGROALIMENTARE

FOCALIZZATA SU COMPETENZE GREEN
E TECNICO/SPECIALISTICHE FUNZIONALI
STRUTTURARE PROPOSTE INNOVATIVE
PER NUOVI PROCESSI E PRODOTTI SOSTENIBILI
ALL'INTERNO DELLA FILIERA.

Entrambe le articolazioni, investendo sulle competenze imprenditoriali e differenziandosi rispetto alle competenze specialistiche per l'innovazione di riferimento, prevedono 130 ore di attività sviluppate in 3 aree di intervento.

130 ORE DI ATTIVITÀ SVILUPPATE IN 3 AREE DI INTERVENTO



30 ORE



DESIGN THINKING & BUSINESS MODELING PER L'INNOVAZIONE

Il Design thinking e il Business modeling sono due approcci metodologici finalizzati a supportare e strutturare i processi di innovazione, essendo indirizzati, da un lato, a offrire soluzioni innovative attraverso visione e gestione creative, dall'altro, a descrivere le logiche secondo le quali un'organizzazione crea, distribuisce e raccoglie il valore.

Tale area di intervento si articola in quattro momenti/moduli che alternano l'acquisizione di conoscenze specifiche sui due approcci metodologici al loro utilizzo nella definizione dei bisogni e nell'articolazione dell'idea di sviluppo.



80 ORE



CONOSCENZE E ABILITÀ PER L'INNOVAZIONE (80 ORE)

Sviluppo dei processi di creazione dell'innovazione attraverso l'acquisizione di conoscenze specifiche (imprenditoriali, green, digitali) necessarie allo sviluppo delle idee e un'attività sul campo finalizzata a sperimentare, anche grazie a specifiche abilità, la reale applicazione delle stesse.

La formazione tematica in aula e i focus oggetto della sperimentazione in azienda saranno caratterizzati dal percorso prescelto, con approfondimenti più dedicati alla commercializzazione e al marketing per l'articolazione "Innovazione e imprenditorialità nella commercializzazione per la filiera agricola/agroalimentare" o ai processi green/circolari per quella "Innovazione green/circolare per la filiera agricola/agroalimentare".

Approfondimento tematico in base all'ambito di sviluppo (15ore)

Workshop tematici e interventi mirati, finalizzati ad acquisire conoscenze e strumenti di lavoro specifici in base al percorso scelto e agli obiettivi di sviluppo prefissati, al fine di costruire le basi conoscitive per la successiva attività di sviluppo/sperimentazione.

Project work (65 ore)

Project work di carattere esperienziale finalizzato a mettere in pratica le conoscenze acquisite, sia quelle legate agli approcci metodologici che quelle specialistiche dedicate al percorso adottato, al fine di approfondire, sperimentare e consolidare il percorso di innovazione progettato.



20 ORE



PROGETTO DI SVILUPPO DELL'INNOVAZIONE

La conclusione del percorso, anche ai fini delle prove finali e della conseguente certificazione delle competenze da parte del Sistema Camerale, si configura nella predisposizione dell'output finale che consente di analizzare il percorso sperimentale stesso e di consolidare il progetto di sviluppo.

Nel caso in cui il progetto di sviluppo si configuri anche in una reale opportunità di business, grazie a momenti formativi dedicati sarà possibile rappresentare il "progetto di sviluppo" in "progetto imprenditoriale" (anche in una logica "Spin off" con l'impresa madre ospitante).

AVVIO E ATTIVITÀ FORMATIVE DI RETE

L'avvio delle attività, focalizzato su “*Design thinking & business modeling per l'innovazione*”, si articolerà in:

30 ore di attività, di cui 18 di formazione, erogate centralmente da *Unioncamere* grazie al supporto tecnico di *Dintec - Consorzio per l'Innovazione Tecnologica*, e 12 di workshop / laboratorio attivate a scala locale, finalizzate a sperimentare l'applicazione dei metodi introdotti sulle soluzioni innovative su cui si intende investire.

Le attività formative promosse e realizzate a livello nazionale per coinvolgere in parallelo tutte le realtà si terranno su canale streaming dedicato secondo la seguente articolazione, con un importante momento di avvio del percorso.

WORKSHOP DI AVVIO DEL PERCORSO



3 ottobre

11:00 - 13:00

Apertura dei lavori

- Claudio Gagliardi, Vice Segretario Generale Unioncamere
- Patrizia Marini, Presidente Rete Re.N Is.A

Qualità, competenze e innovazione nelle politiche di istruzione e formazione

- Gianluca Lombardo, Dirigente UFFICIO IV Ordinamenti dei percorsi dell'istruzione tecnica, dell'istruzione professionale, dell'istruzione tecnica superiore e dell'istruzione degli adulti - Ministero dell'Istruzione e del Merito

Il secondo ciclo del percorso per le competenze imprenditoriali e l'innovazione

- Andrea Poltronieri e Sonia Carbone, Dintec - Consorzio per l'Innovazione Tecnologica

Laboratorio interattivo “Innamorati del problema e non della soluzione”

- Esperti Design Thinking e Business Modeling, conduttori del percorso.

DESIGN THINKING



13 ottobre

9:00 - 13:00

- Introduzione al Design Thinking (presentazione)
- Strumenti, terminologie e mentalità (presentazione)
- Esempi e casi di studio (presentazione)
- Approfondimento delle 5 fasi (presentazione, sfide e interazioni)
1. Empatizzare | 2. Definire | 3. Ideare | 4. Prototipare | 5. Testare
- Quiz finale
- Takeaways / Q&A

CREATIVITÀ, PENSIERO LATERALE E GENERAZIONE DELLE IDEE



23 ottobre
9:00 - 13:00

- Che cos'è il pensiero laterale (presentazione, quiz e interazioni)
- I principi della creatività (presentazione e interazioni)
- Come si generano delle idee (presentazione)
- Tecniche di generazione delle idee (presentazione, esercizi ed esempi)
 - o Brainstorming
 - o 6 cappelli
 - o SCAMPER
 - o Altre tecniche
- Esercitazione:
- Visual Thinking: pensare con le immagini
- Quiz finale

DALL'IDEA ALLA FATTIBILITÀ



9 novembre
9:00 - 13:00

- Che cos'è una startup (quiz ed interazioni)
- Storie di imprenditori e startup famosi
- La metodologia Lean
- La curva di adozione di un'innovazione e l'importanza dei primi adottanti (interazione ed esempi)
- Che cos'è un MVP
- Nuove idee e fattibilità nel passaggio generazionale
- Nuove idee e fattibilità negli spin off
- Il Pitch come strumento per raccontare e validare la propria idea
- Struttura di un pitch (esempi ed interazioni)
- Il Business Model come strumento che ci permette di progettare una startup
- Quiz finale
- Takeaways e Q&A

BUSINESS MODEL



21 novembre
9:00 - 13:00

- Differenza tra business model e business plan
- Che cos'è un business model e da quali parti è composto il Business Model Canvas
- Analisi di ogni blocco (9 parti) del Business Model Canvas (presentazione, esempi e quiz interattivi)
- Esempi di Business Model Canvas celebri
- Quiz finale
- Takeaways e Q&A



UNIONCAMERE



DINTEC
CONSORZIO PER L'INNOVAZIONE
TECNOLOGICA



Re.N.Is.A.
Rete Nazionale Istituti Agrari

CONTATTI

✉ certificacompetenze@unioncamere.it

