



## 01. Syllabus

### 1. Syllabus

**Numero di riferimento del progetto:** 2014-1-IT02-KA200-004150

**Editing:** Zacharoula Smyrniou, Evangelia Petropoulou

**Hanno contribuito:** Yvonne Crotty, Martin Owen, Laura Kilboy, Claire Kelly, Margaret Farren, Stefano Menon, Sarah Lupu, Sara Genone, Vincenzo Zini, Branimir Hanjiev, Teodora Borissova, Martin Stoyanov, Ludmila Metzova, Meltem Tunc

**Codice :** 01

**Approvato da:** Sarah Lupu, Stefano Menon, Martin Owen, Yvonne Crotty, Laura Kilboy, Claire Kelly, Margaret Farren

**Versione & Data:** 2.0  
13.01.2015

**Responsabile:** Zacharoula Smyrniou

#### Breve descrizione:

Il Syllabus di PLAY4GUIDANCE è un elenco di parole essenziali per le attività del progetto con chiari riferimenti alle istanze e alle terminologie europee e che si basa su un modello centrato sull'utente. Gli obiettivi principali del Syllabus sono: (a) garantire un'efficace comunicazione interna al partenariato, (b) sostenere la diffusione di una terminologia condivisa e comune in materia di strumenti e teorie legate all'imprenditorialità ed Business Games, ed infine c) essere uno strumento capace di facilitare l'utilizzo degli strumenti di Play4Guidance ed in particolare il P4G Business Game. Il P4g Syllabus è infine stato ideato anche per un possibile utilizzo da parte da centri per l'impiego, centri di orientamento per gli studenti, e le piccole e medie imprese che intendono utilizzare il Modello P4G all'interno delle loro attività quotidiane come strumento per l'orientamento, la formazione e la valutazione.

Il programma sarà disponibile sulla piattaforma P4G. Infine, il Syllabus è il risultato finale delle sotto.attività O1-A1 (implementazione) e O1-A2 (revisione e traduzione).

#### Elenco dei destinatari:

I partecipanti al progetto, i gruppi target, i centri per l'impiego, i centri per l'orientamento degli studenti, le piccole e medie imprese.





## 01. Syllabus

### Indice

1. Obiettivi del Syllabus di P4G: .....	3
2. Progettazione e processo di revisione .....	4
3. Risultati del Syllabus: .....	5
4. Lista delle fonti: .....	6
Allegato 1 .....	7





## 01. Syllabus

### 1. Obiettivi del Syllabus di P4G:

Quando si parla di skill, competenze, giochi e altri argomenti rilevanti in questo progetto, è facile trovare diversi approcci interpretativi e teorie di riferimento.

I termini collegati alla didattica attraverso “business game” e al “learning-by doing”, fanno riferimento ad approcci differenti in diversi contesti e in diversi paesi.

Perfino in inglese, esistono differenti nomi e parole per riferirsi a pratiche didattiche simili. Per questo motivo, i partner di PLAY4GUIDANCE hanno deciso di progettare e creare un **Syllabus** del progetto, che include una lista dei termini collegati alle attività del progetto e riferimenti ad approcci e terminologie condivise a livello europeo.

L'adozione di una base interpretativa comune è della massima importanza e contribuisce a:

- Stabilire una comunicazione interna efficace tra i partner di progetto;
- Prevenire malintesi allineando le strategie del progetto e la sua implementazione;
- Favorire la diffusione di una terminologia comune in materia di imprenditorialità, di business games e degli strumenti e teorie ad essi collegati.
- Diventare uno strumento utile per i partecipanti del progetto al fine di facilitare la comunicazione tra gruppi target differenti sui temi del gioco e del progetto stesso.
- Aiutare i centri per l'impiego, i centri di orientamento per studenti, le imprese ad utilizzare i risultati del progetto P4G nel loro lavoro quotidiano, come strumento di orientamento, formazione e valutazione.



## 01. Syllabus

## 2. Progettazione e processo di revisione

Il Syllabus di P4G è stato progettato tenendo in considerazione varie tipologie di Syllabus (Reilly, 1988; Rahimpour, 2010) ad esempio lo “skill-based syllabus”, il “competency-based syllabus”, il “task-based syllabus” e il “content-based syllabus”.

Dopo un’analisi iniziale, la partnership ha optato per un Syllabus basato su un modello misto (“**Competenza-Compito-Contenuto**”) che facesse riferimento alle competenze, alle attività e ai contenuti del progetto.

L’approccio “Competenza-Compito-Contenuto” risponde in modo efficace alle esigenze di attuazione del progetto e tiene conto delle mutevoli condizioni del mercato del lavoro e della crescente diversità delle esigenze di studenti e disoccupati.

In dettaglio, il contenuto delle tre tipologie di Syllabus può essere definito come segue:

- I contenuti del Syllabus che fanno riferimento alla tipologia “**Competenza/Abilità**” sono una collezione di specifiche capacità legate all’“imprenditorialità”;
- I contenuti del Syllabus che fanno riferimento alla tipologia “**Compito**” sono costituiti da una serie di attività che gli utenti hanno intenzione o necessitano di compiere all’interno di abilità imprenditoriali e trasversali di cui sono già in possesso;
- I contenuti del Syllabus che fanno riferimento alla tipologia “**Contenuto**” sono concetti, termini o informazioni che usano il linguaggio dell’“imprenditorialità” che gli utenti hanno già imparato/interiorizzato.

Il Syllabus di PLAY4GUIDANCE è progettato secondo i principi del modello “user-centered”, che è basato sul presupposto che la competenza è legata alla capacità di dimostrare conoscenze, abilità, valori e atteggiamenti rilevanti per il mercato.

Il Syllabus include anche settori quali la conoscenza del contesto economico, il pensiero critico e di analisi, la conoscenza delle dinamiche di business e di gestione, la comunicazione e la leadership, al fine di allineare il contenuto del progetto alle esigenze del mercato del lavoro.

Il successo e l’efficacia del processo di completamento del Syllabus di PLAY4GUIDANCE è legato al coinvolgimento e al contributo attivo di tutti i partner del consorzio. Dopo la progettazione della struttura a matrice, tutti i partner hanno contribuito con una lista delle “parole essenziali” per il progetto. Successivamente, DCU e NKUA hanno rispettivamente condotto la revisione del Syllabus ed FPM si è occupata della trascrizione del report finale.



## 01. Syllabus

### 3. Risultati del Syllabus:

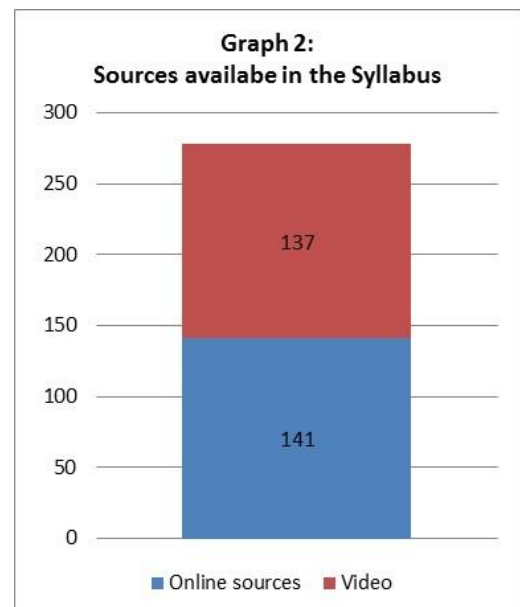
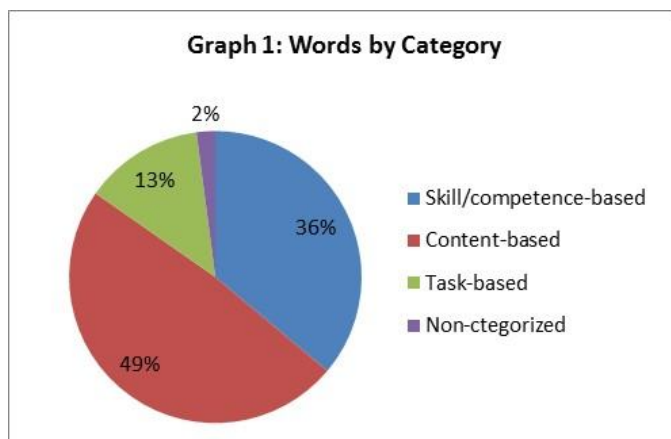
Alla fine della progettazione e della fase di revisione, il Syllabus risulta composto da **144** termini dei quali (cfr. Graph. 1) **52** nella categoria "**Competenza/Abilità**", **70** nella categoria "**Contenuto**" e **19** nella categoria "**Compito**".

Il Syllabus è arricchito da ben **278** connessioni, sotto forma di collegamenti ipertestuali, a fonti informative (cfr. Graph 2) delle quali **141** fanno riferimento a siti web, report, ricerche, etc e **137** a video correlati.

La versione finale del Syllabus è riportata qui di seguito. Si tratta di un documento eterogeneo che esprime la ricchezza della partnership di P4G in termini di esperienze, conoscenze, e background di origine differenti.

Tuttavia, la partnership di P4G non considera il Syllabus uno strumento esaustivo e intende continuare a migliorarlo ed arricchirlo con l'aggiunta di nuovi termini per tutta la durata del progetto.

In ultimo, i beneficiari del progetto, i gruppi target di studenti e inoccupati e gli stakeholder, avranno la possibilità di contribuire al Syllabus durante i tre anni del progetto attraverso un canale dedicato che sarà creato sulla piattaforma P4G: [www.play4guidance.eu](http://www.play4guidance.eu)





## 01. Syllabus

### 4. Lista delle fonti:

Dominguez, D. G., Chris Garcia, M. B. A., & LaFrance, K. G. (2013). DEVELOPING A NEW GRADUATE PROGRAM IN HEALTHCARE MANAGEMENT: EMBRACING THE TRANSFORMATION OF HEALTHCARE MANAGEMENT EDUCATION ON A PATHWAY TO SUCCESS. *EDITORIAL BOARD*.

Rahimpour, M. (2010). Current trends on syllabus design in FL instruction. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. Vol. 2. pp: 1660-64.

Reilly, T. (1988). "Approaches to Foreign Language Syllabus Design," ERIC Clearinghouse on Languages and Linguistics, Washington D.C.





## 01. Syllabus

### Allegato 1

In questa sezione si riporta la versione estesa del Syllabus in lingua Italiana.

Termine	Definizione Proposta	Link alle risorse online	Video	Termini Collegati	Note	Categoria	Tipo di Syllabus
<b>Abilità di lavorare sotto pressione</b>	Si tratta di avere a che fare con dei vincoli spesso al di fuori del proprio controllo. Es: vincoli di tempo o risorse, difficoltà del compito assegnato, non avere conoscenze sufficienti per completare quanto richiesto, o cambiamenti imprevisi e problemi.	<a href="#">Employability skills</a>	<a href="#">How to Stay Composed and Perform Under Pressure</a>	Competenze professionali, salute fisica e emotiva, conoscenze insufficienti, gestione del tempo, prioritizzazione, auto-gestione, consapevolezza sociale.		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Pensiero analitico</b>	La separazione di un processo unico nelle sue parti costituenti per studiare le parti e le loro relazioni.	<a href="#">Pensiero analitico</a>	<a href="#">6 Stepping Stones to Successful Analysis</a>	Gestione strategica, gestione dei rischi, pensiero logico, abilità analitiche, pensiero sistemico, conoscenza organizzativa, analisi dei problemi e risoluzione		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Valutazione</b>	Il processo di valutazione di conoscenza, abilità, attitudini e credenze.	<a href="#">Valutazione: Wikipedia</a>	<a href="#">Assessment for learning</a>	Esami, valutazione completa, auto valutazione, valutazione tra pari, valutazione basati sul PC, metodi di		Concetto	<b>Contenuto</b>





## 01.Syllabus

				assessment, classificazione			
<b>Strumento di valutazione</b>	Un metodo per raccogliere informazioni sulle performance di uno studente (chi sta imparando) e sulla comprensione di un certo argomento	<a href="#">Assessment tool definitions</a>	<a href="#">Competency Skills Assessment</a>	Competenza, abilità, metodi di valutazione, miglioramento delle strategie di valutazione, raccolta di informazioni.		Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Attenzione al dettaglio</b>	L'abilità di concentrarsi sulle attività essenziali necessarie in modo sufficientemente dettagliato per individuare errori e opportunità.	<a href="#">Attenzione: wikipedia</a>	<a href="#">Richard Branson on Attention to detail</a>	Accuratezza, precisione, pianificazione strategica, tecniche organizzative, concentrazione		Abilità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Aritmetica</b>	Capire gli aspetti quantitativi delle problematiche aziendali. Si tratta della branca della matematica che studia le proprietà elementari delle operazioni aritmetiche sui numeri.	<a href="#">Aritmetica: wikipedia</a>	<a href="#">Teaching Children Real Maths</a>	Abilità, Modellazione, Contabilità.	Usare strumenti che effettuano analisi quantitative. Ad es: eseguire analisi esplorative di dati; calcolare statistiche descrittive di base	Abilità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Assunzione di responsabilità</b>	La consapevolezza che le decisioni prese causano conseguenze. Ognuno è responsabile della propria vita e i propri successi dipendono dalle proprie scelte	<a href="#">Responsabilità: wikipedia.</a>	<a href="#">Business and Locus of control</a>	Valutare i rischi, essere responsabile, sostenibilità, essere consapevole delle conseguenze delle proprie azioni	Il concetto di "locus of control" è parte integrante della personalità	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>





## 01.Syllabus

					dell'imprenditor e.		
<b>Gestione del comportamento</b>	Sono tutte le azioni cosce e inconscie che aumentano la probabilità che le persone, singolarmente o in gruppo, scelgano comportamenti personalmente soddisfacenti e produttive e socialmente accettabili.	Baldwin J.D. and Baldwin J.I. (1986). Behavior principals in everyday life (2nd Edition), Engle Wood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall. <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Behavior_management">http://en.wikipedia.org/wiki/Behavior_management</a>	<a href="#">Understanding Employee Behavior &amp; Motivation</a>	Cambiamenti di comportamento, tecniche di gestione della classe, disciplina, conseguenze logiche.		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Blog</b>	Un sito web regolarmente aggiornato da una persona o un piccolo gruppo di persone, solitamente scritto con un linguaggio informale.	<a href="#">Blog: wikipedia</a>	<a href="#">What is a blog?</a>	Social network, siti, forum, wiki, siti di condivisione video, folksonomia.		Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Acume per gli affari.</b>	L'abilità di capire nel modo corretto e di decidere nel modo corretto nell'ambito aziendale.	<a href="#">FT: Business Acumen</a>	<a href="#">What is business acumen</a>	senso degli affari,		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Business Development</b>	Business development è l'insieme delle tecniche pensate per accrescere un'impresa economica.	<a href="#">Business development: wikipedia.</a>	<a href="#">Growing Small Business</a>		<a href="#">Pollack (2012). What, Exactly, Is Business Development? /</a>	Mansione	<b>Mansione</b>



## 01.Syllabus

<b>Economia aziendale</b>	L'economia aziendale tratta dei problemi economici e dei problemi relativi all'organizzazione, la gestione e la strategia di impresa.	<a href="#">Business Economics: Wikipedia</a>	<a href="#">Introducing Economics</a>	Organizzazione d'impresa, gestione e strategia.	Include: corporate governance, contabilità, analisi degli investimenti, budget e strategia di business.	Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Ambiente imprenditoriale</b>	La combinazione dei fattori interni ed esterni che influenzano l'operatività aziendale. Alcuni fattori sono: clienti e fornitori, la competizione, la tecnologia, le leggi e il governo dello stato in cui opera l'azienda, la proprietà aziendale.	<a href="#">What are external factors acting on a business?</a>	<a href="#">The External Environment</a>	Ambiente esterno e interno / Macro-ambiente e Micro-ambiente	<a href="#">Q&amp;A about Business Environment</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Business game</b>	I business game sono dei giochi di ruolo caratterizzati da un contesto simulato di natura aziendale. I giocatori si confrontano con problematiche manageriali e si trovano a compiere delle decisioni di vario genere, principalmente legate a marketing, logistica, produzione ecc.	<a href="#">Wikipedia: Business Game</a>	<a href="#">Business simulation game - Deloitte + Virtual Fairground</a>	Simulazioni di ambiente di lavoro / ruoli e processi aziendali	<a href="#">Miller, B. (2010). Business Simulation Games: Real World Learning.</a>	Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Obiettivi di business</b>	La definizione degli obiettivi di business fa parte del processo di pianificazione. Gli obiettivi descrivono ciò che una società si aspetta di realizzare durante tutto l'anno.	<a href="#">Business objectives and goal</a>	<a href="#">Goal setting</a>	Obiettivi aziendali, redditività, crescita e servizio clienti.	<a href="#">Examples of Business Goals &amp; Objectives</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Business model</b>	Un modello di business descrive la logica di come un'organizzazione crea e distribuisce e cattura valore in contesti economici, sociali e culturali. Il processo di costruzione del modello di business è parte della strategia di business.	<a href="#">The business model" theoretical roots</a>	<a href="#">Business Model Canvas Explained</a>	Business Model Canvas, Generazione di Modelli	-	Teoria	<b>Contenuto</b>
<b>Business Model Canvass</b>	Il Business Model Canvas è uno strumento strategico che utilizza il linguaggio visuale per creare e sviluppare modelli di business innovativi: rappresenta il modo in cui un'azienda CREA, DISTRIBUISCE e CATTURA valore.	<a href="#">Business Model Canvass Template</a>	<a href="#">How to test and build business models</a>	Proposte di valore, partnership/risorse/attività chiave	Include: gestione strategica, strumento imprenditoriale, modello Lean Startup, modelli di business, visualizzazione grafica	Teoria	<b>Contenuto</b>
<b>Business Plan</b>	Il business plan è un documento che sintetizza i contenuti e le caratteristiche di un progetto imprenditoriale (business idea). Viene utilizzato sia per la pianificazione e gestione aziendale che per la comunicazione esterna, in particolare verso potenziali finanziatori o investitori.	<a href="#">Wikipedia: Business Plan</a>	<a href="#">Best Practices of Business Plan</a>	obiettivi operativi e finanziari / politiche e strategie aziendali	<a href="#">Business Plans: A Step-by-Step Guide.</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Proposta di valore</b>	Descrizione sintetica del business dell'azienda: i clienti, le loro esigenze, come il business risponde con efficienza ai bisogni e qual è la sua caratteristica vincente rispetto ad altre aziende.	<a href="#">Wikipedia: Value proposition</a>	<a href="#">Value Proposition Explained</a>	Mercato / business plan	<a href="#">Value Proposition Design</a>	Attività	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Scenario di business</b>	Descrizione delle future circostanze aziendali, immaginate sulla base di passate e attuali tendenze e ipotesi. Lo scopo è quello di evidenziare le possibili opportunità e/o problemi associati.	<a href="#">Dictionary: Business Scenario</a>	-	Descrizione delle future circostanze aziendali, incertezze, ipotesi	-	compito	<b>Compito</b>
<b>Simulazione di gestione aziendale</b>	La simulazione di gestione aziendale è utilizzata per fare formazione o analisi. Può essere basata sulla presentazione di scenari o dati numerici.	<a href="#">Wikipedia: Business simulation</a>	<a href="#">Modern Business - Simulation Insights</a>	Giochi di simulazione: Simulazioni di scenari	<a href="#">Jakab, Z. Reasons Why Business Simulations Are Great Learning Tools</a>	Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Strategia di business</b>	Una strategia di business è il mezzo attraverso il quale un'azienda si prefigge di raggiungere i suoi fini obiettivi, in un periodo di circa 3-5 anni.	<a href="#">Case study: Business Strategy</a>	<a href="#">Effective Business Strategy</a>	strategie generiche, strategie competitive, strategie di promozione, pianificazione strategica	-		<b>Contenuto</b>
<b>Responsabilità sociale di impresa</b>	La Responsabilità sociale d'impresa è l'ambito riguardante le implicazioni di natura etica all'interno della visione strategica d'impresa: è una manifestazione delle imprese di gestire efficacemente le problematiche d'impatto sociale ed etico al loro interno e nelle zone di attività.	<a href="#">Wikipedia: Responsabilità sociale di impresa</a>	<a href="#">Building a caring economy</a>	Programmi di assistenza, qualità della vita, diritti umani. impegno comunitario		Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Gestione dei flussi di cassa</b>	La gestione dei flussi di cassa è il processo di monitoraggio, analisi e regolazione dei flussi di cassa aziendali, ovvero il denaro in entrata e in uscita del conto della società.	<a href="#">About Money: Cash Flow</a>	<a href="#">Cash Flow Management Video</a>	rendiconto finanziario, budgeting, pianificazione d'affari, dati contabili	<a href="#">How To Manage Cash Flow.</a>	compito	<b>Compito</b>



## 01.Syllabus

<b>Change management</b>	<p>Con il termine inglese Change management (traducibile approssimativamente in gestione del cambiamento) si intende un approccio strutturato al cambiamento negli individui, nei gruppi, nelle organizzazioni e nelle società che rende possibile (e/o pilota) la transizione da un assetto corrente ad un futuro assetto desiderato.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Change Management</a></p>	<p><a href="#">Intorduction to Change Management</a></p>	<p>Sviluppo della leadership, studi di organizzazione, cultura organizzativa, progettazione organizzativa, gestione delle prestazioni, gestione di progetti</p>		<p>Concetto</p>	<p><b>Contenuto</b></p>
<b>Cluster</b>	<p>Un Cluster di imprese è una concentrazione geografica di imprese, fornitori e istituzioni associate. I Cluster aumentano la produttività con cui le aziende appartenenti possono competere, a livello nazionale e globale.</p>	<p><a href="#">Treccani - Cluster di imprese</a></p>	<p><a href="#">Introducing Clusters</a></p>			<p>Concetto</p>	<p><b>Contenuto</b></p>
<b>Conoscenza del mercato</b>	<p>La capacità di entrare in contatto con il mercato di riferimento, capire la situazione attuale e adattarsi ad essa, mantenendo un pensiero strategico e facendo attenzione alle esigenze quotidiane della vostra azienda.</p>	<p><a href="#">Commercial Awareness Employability Skill</a></p>	<p><a href="#">Commercial Awareness 2</a></p>	<p>Capacità</p>		<p>Competenza</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<b>Comunicazione</b>	<p>La capacità di; informare in modo sintetico e chiaro; ispirare e convincere; vendere idee e prodotti/servizi. Questa capacità è necessaria per la comunicazione con i partners, i finanziatori, il personale, i clienti, e colleghi e tutti coloro che sono interessati all'azienda o al business di riferimento.</p>	<p><a href="#">Practice Based Work: Communication Skills</a></p>	<p><a href="#">Effective Communication Skills</a></p>	<p>Competenze</p>		<p>Competenza</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Comunicazione in lingue estere</b>	Essere capaci di comunicare con clienti, fornitori e collaboratori nella loro lingua e/o riconoscere il bisogno di adattarsi al loro linguaggio.	<a href="#">Recommendation of the European Parliament</a>	<a href="#">Do you speak English?</a>	Competenza interculturale, Relazioni internazionali, Comprensione	Capacità di comunicazione	Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Communication skills</b>	Le abilità comunicative sono le abilità acquisite che implicano l'utilizzo di varie risorse interpretative e simboliche, nello sforzo di raggiungere determinati risultati sociali.	<a href="#">Website: Skills you need</a>	<a href="#">Essentials of Business Communication</a>	competenze interpersonali, capacità di comunicazione verbali / non-verbali / di ascolto / scritta.	-	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Competenza</b>	La competenza è una combinazione di conoscenze, abilità e disposizioni personali che consentono di effettuare delle azioni con successo.	<a href="#">Competence VS Skills</a>	<a href="#">What is competence</a>	Capacità		Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Assessment delle competenze</b>	La valutazione delle competenze è un processo continuo di costruzione di conoscenze e capacità. Le organizzazioni sono molto più dinamiche oggi e la valutazione delle competenze risponde alla necessità di rimanere sempre aggiornati rispetto al mercato di riferimento	<a href="#">Website : Competence assessment!</a>	<a href="#">Video in Russian with subtitles</a>	Capacità, conoscenze, attitudini, sforzi personali, miglioramento continuo		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Vantaggio Competitivo</b>	Il vantaggio competitivo di un'impresa può definirsi come ciò che costituisce la base delle performance superiori registrate dall'impresa, solitamente in termini di profittabilità, rispetto alla media dei suoi concorrenti diretti nel settore di riferimento, in un arco temporale di medio-lungo termine.	<a href="#">Wikipedia/Vantaggio competitivo</a>	<a href="#">Competitive Strategy in 3 minutes</a>	Margine di profitto più elevato, maggiore rendimento delle attività, risorsa di valore	<a href="#">Competitive advantage.</a>	Definizione	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Competitività</b>	L'abilità e la capacità di un'impresa di vendere e fornire merci e servizi in un mercato dato, in relazione alle altre aziende nello stesso mercato.	<a href="#">Wikipedia: competitività</a>	<a href="#">Michael Porter on competitiveness</a>	Capacità		Concetto	<b>Compito</b>
<b>Capacità di collaborazione</b>	Come lavorare efficacemente con altre persone sulla base di obiettivi e scopi comuni.	<a href="#">Guardian: Cooperation Skill</a>	<a href="#">21st Century Skills: Collaboration – Communication</a>	Lavoro di gruppo, competenze sociali	-	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Pensiero creativo</b>	Abilità di vedere le situazioni da diverse prospettive e facendo emergere soluzioni originali.	<a href="#">Wikipedia: entrepreneurial leadership</a>	<a href="#">Out of the box</a>	Competenze		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Creatività</b>	L'atto attraverso il quale qualcosa di nuovo viene creato (un'idea, uno scherzo, un lavoro artistico, una soluzione, un'invenzione, etc..)	<a href="#">Wikipedia: Creatività</a>	<a href="#">Schools kill creativity</a>		Abilità individuale	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Capacità di pensiero critico</b>	E' la capacità di attuare un tipo di pensiero caratterizzato dai processi mentali di discernimento, analisi, e valutazione. Comprende processi di riflessione su aree tangibili ed intangibili con l'intento di formare un giudizio solido che riconcilia l'evidenza empirica con il senso comune.	<a href="#">Wikipedia: pensiero critico</a>	<a href="#">Critical Thinking Skills Video</a>	Conoscenza, comprensione, organizzazione, supposizione, applicazione, analisi.	<a href="#">Critical Thinking Skills.</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Collaborazione multifunzionale</b>	La risposta collettiva e coordinata tra le diverse funzioni aziendali per ottenere risultati migliori. L'abilità di stabilire connessioni di rete all'interno e all'esterno dell'azienda.	<a href="#">Successful knowledge networkers</a>	<a href="#">Working as a team</a>	prendere decisioni, unità strategica aziendale	<a href="#">Integrating R&amp;D and Marketing</a>	compito	<b>Compito</b>



## 01.Syllabus

Orientamento al cliente	L'orientamento di un'organizzazione verso i bisogni dei propri clienti e il mantenimento di un efficace rapporto con il cliente	<a href="#">Website: definition of customer focus</a>	<a href="#">Client Focus</a>	soddisfazione del cliente, bisogni del cliente, codice etico	<a href="#">Know your customer needs</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Cibernetica</b>	Si tratta della scienza che studia, in modo interdisciplinare, i fenomeni di autoregolazione e comunicazione, sia negli organismi viventi e negli altri sistemi naturali quanto nei sistemi artificiali. Si pone dunque come un campo di studi interdisciplinare tra le scienze e l'ingegneria.	<a href="#">Wikipedia: Cibernetica</a>	<a href="#">What is cybernetics?</a>	Interdisciplinare, sistemi, comunicazione e controllo	Un approccio di analisi dei problemi in termini di sistema	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Prendere decisioni</b>	Prendere decisioni basate su informazioni rilevanti e soppesando le potenziali conseguenze.	<a href="#">Wikipedia: decisione</a>	<a href="#">The art of decision making</a>	capacità, pensiero creativo	-	Capacità	<b>Compito</b>
<b>Problem solving</b>	Identificare problemi, coinvolgere altri nel cercare soluzioni, portare avanti analisi appropriate, cercare le soluzioni migliori, rispondere velocemente a nuove sfide.	<a href="#">Wikipedia: problem solving</a>	<a href="#">How to make better decisions</a>	analisi dei problemi, analisi situazionale, analisi decisionale		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Design thinking</b>	Far corrispondere i bisogni delle persone con ciò che è tecnologicamente fattibile e funzionante come strategia di impresa	<a href="#">Wikipedia: Design thinking</a>	<a href="#">Design Thinking Crash Course</a>	Le attività cognitive che i progettisti applicano durante il processo di progettazione.	<a href="#">Ideo- a company that helps others innovate through design</a>	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Competenze digitali</b>	Capacità di utilizzare in modo efficace strumenti ICT per comunicare, creare e valutare informazioni.	<a href="#">Wikipedia: alfabetizzazione digitale</a>	<a href="#">Video: Digital Competencies</a>	abilità, uso delle tecnologie, hardware, software	<a href="#">What is digital competence?</a>	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>





## 01.Syllabus

<b>Digital divide (divario digitale)</b>	E' il divario esistente tra chi ha accesso effettivo alle tecnologie ICT (in particolare personal computer e internet) e chi ne è escluso.	<a href="#">Wikipedia: digital divide</a>	<a href="#">What is the Digital Divide?</a>	Internet, informazione, connessione, comunicazione		Teoria	<b>Contenuto</b>
<b>Capacità digitali</b>	La capacità di utilizzare strumenti e sistemi digitali. L'uso di computer e altri hardware e la loro applicazione.	<a href="#">Website: Digital Skills</a>	<a href="#">Developing Skills for Today's Digital Organizations</a>	Cognitivo, costruttivo, comunicativo, creativo, critico	Perry (2014). The Digital Skills Gap – How It Can Harm Business and How to Make Sure It Doesn't Harm Yours. <a href="http://www.business2community.com/digital-marketing/digital-skills-gap-can-harm-business-make-sure-doesnt-harm-2-01013267">http://www.business2community.com/digital-marketing/digital-skills-gap-can-harm-business-make-sure-doesnt-harm-2-01013267</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Piattaforma educativa</b>	Un ambiente virtuale di formazione o piattaforma educativa è un sistema di e-learning basato sul web nel quale vengono forniti accessi virtuale a lezioni, compiti, valutazioni, voti e altre risorse esterne come siti web di musei o università. Inoltre prevede anche spazi sociali dove studenti e docenti possono discutere attraverso gli strumenti del web 2.0.	<a href="#">Wikipedia: Virtual learning environment</a>	<a href="#">Virtual Learning Environment</a>	e-learning, materiali multimediali, video tutorial, capacità digitali		Definizione	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>e-learning</b>	L'uso dei media elettronici e delle tecnologie ICT in ambito formativo.	<a href="#">Wikipedia: e-learning</a>	<a href="#">What is E-learning? A simpleshow</a>	Materiali multimediali, web based tutorial, capacità digitali, formazione asincrona, conferenze audio, blended learning, cbt, formazione a distanza, mobile learning, online learning, streaming, multimedia interattivi, webinar		Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Occupabilità (??)</b>	Insieme di fattori (come capacità lavorative specifiche e soft skills) che permettono agli individui di progredire verso l'occupazione, rimanere occupati e migliorare la carriera	<a href="#">EU Definition: Employability</a>	<a href="#">What is employability</a>	occupabilità, capacità, comunicazione, formazione, lavoro di gruppo, auto gestione, possibilità di successo		Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Formazione imprenditoriale</b>	Tutte le attività che mirano a promuovere lo spirito, le attitudini e le capacità imprenditoriali e comprendono uno spettro di aspetti come la creazione di idee, start-up, la crescita e l'innovazione.	<a href="#">OECD : Entrepreneurial Education</a>	<a href="#">Entrepreneurship education: an oxymoron</a>	imprenditorialità, capacità		Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Imprenditorialità</b>	Avviare un'impresa o un'organizzazione. L'imprenditore sviluppa un business model acquisisce le risorse necessarie ed è completamente responsabile del suo successo o del suo fallimento	<a href="#">Wikipedia : Entrepreneurship</a>	<a href="#">What is Entrepreneurship</a>	imprenditorialità		Concetto	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<p><b>Capacità imprenditoriale</b></p>	<p>Lo spettro di conoscenza, capacità e tratti personali: capacità gestionali - abilità di gestire tempo e persone con successo (sia per se stessi che per altri)</p>	<p><a href="#">Website definition: Entrepreneurial Skills</a></p>	<p><a href="#">What skills does an entrepreneur need.</a></p>	<p>Consapevolezza commerciale, pensiero creativo e innovativo, prioritizzazione e gestione del tempo, problem solving, capacità di negoziazione e persuasione.</p>	<p>Enterprise and entrepreneurial skills: seizing opportunities and seeing them through. <a href="http://targetjobs.co.uk/careers-advice/skills-and-competencies/344302-enterprise-and-entrepreneurial-skills-seizing-opportunities-and-seeing-them-th">http://targetjobs.co.uk/careers-advice/skills-and-competencies/344302-enterprise-and-entrepreneurial-skills-seizing-opportunities-and-seeing-th</a></p>	<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<p><b>Rispetto per l'ambiente (protezione ambientale)</b></p>	<p>Protezione dell'ambiente naturale sia a livello individuale, organizzativo e governativo per procurare benefici sia all'ambiente naturale che agli esseri umani di fronte alle sollecitazioni della popolazione e della tecnologia.</p>	<p><a href="#">Wikipedia Environmental Protection</a></p>	<p><a href="#">Environmental Protection through small changes</a></p>	<p>ambiente naturale, problemi ambientali, degrado, formazione, consapevolezza, etica e lealtà</p>		<p>Concetto</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Capacità di impresa essenziali</b>	Conoscenze necessarie ed essenziali per condurre un'azienda.	<a href="#">Website: Essential Business Skills</a>	-	prendere decisioni aziendali, analisi imprenditoriali	<a href="#">The 25 most important business and career skills</a>  <a href="#">The 25 most important business and career skills</a>  <a href="http://www.slideshare.net/pramitsingh/the-25-most-important-business-and-career-skills">http://www.slideshare.net/pramitsingh/the-25-most-important-business-and-career-skills</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Etica e lealtà</b>	Una base morale per il comportamento in azienda	<a href="#">Wikipedia: Business ethics</a>	<a href="#">Employee relations</a>	etica d'impresa, relazioni aziendali, comportamento, problemi morali, rispetto dell'ambiente	<a href="#">Business ethics workshop</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<p><b>Valutazione (nella formazione)</b></p>	<p>Il processo di verifica delle conoscenze di chi ha seguito un percorso formativo.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Educational evaluation</a></p>	<p><a href="#">Evaluation in Education</a></p>	<p>valutazione, strumenti di valutazione, processo di valutazione, valutazione alternativa, valutazione delle competenze, Progettazione dedicata alla valutazione, metodi e tecniche di valutazione, classificazione, indagine Conoscitiva, valutazione delle prestazioni, la valutazione del programma, test standardizzati, test standardizzati e politiche pubbliche, valutazione della qualità degli insegnanti.</p>		<p>compito</p>	<p><b>Compito</b></p>
<p><b>Apprendimento esperienziale</b></p>	<p>L'apprendimento esperienziale costituisce un modello di apprendimento basato sull'esperienza, sia essa cognitiva, emotiva o sensoriale. Il processo di apprendimento si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione di situazioni, compiti, ruoli in cui il soggetto, attivo protagonista, si trova a mettere in campo le proprie risorse e competenze per l'elaborazione e/o la riorganizzazione di teorie e concetti volti al raggiungimento di un obiettivo.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: apprendimento esperienziale</a></p>	<p><a href="#">Experiential Learning - An Effective Learning Method</a></p>		<p><a href="#">Video 2: How experiential learning works</a></p>	<p>Concetto</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Gestione finanziaria</b>	Come funziona la gestione finanziaria in un'impresa, investimenti, profitti e perdite e la conoscenza di strumenti (come i fogli di calcolo) che aiutano nella gestione	<a href="#">Finanacial Management</a>	<a href="#">Intorduction to financial management</a>	Capacità, flusso di cassa	<a href="#">Top 35 Finance Job Skills.</a>	Competenza	<b>Compito</b>
<b>Abilità finanziarie</b>	Le abilità che permettono di guadagnare denaro; e come questo viene gestito in termini di investimenti o donazioni per aiutare gli altri.	<a href="#">Finanacial Literacy</a>	<a href="#">Improving financial skills</a>	consapevolezza industriale, esperienza internazionale, commercialità, abilità di comunicazione	-	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Flessibilità</b>	L'abilità ad adattarsi e a reagire ai cambiamenti che si osservano nel proprio ambiente	<a href="#">Business Dictionary: Flexibility</a>	<a href="#">Leveraging Flexibility</a>		Abilità individuale	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Forum internet</b>	Il termine forum, nell'ambito dell'informatica, è utilizzato per indicare l'insieme delle sezioni di discussione in una piattaforma informatica, o una singola sezione, oppure lo stesso software utilizzato per fornire questa struttura (detto anche "board"). I forum vengono utilizzati anche come strumento di assistenza online e all'interno di aziende per mettere in comunicazione i dipendenti e permettere loro di reperire informazioni.	<a href="#">Wikipedia: forum (internet)</a>	<a href="#">An Internet forum example</a>	siti di social network, blog, wiki, folksnomie, siti di condivisione video		Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Ricerca di fondi</b>	Raccolta dei capitali necessari (attraverso prestiti o investimenti) per la creazione di un'azienda start-up o per ingrandire l'azienda	<a href="#">wikipedia: raccolta fondi</a>	<a href="#">Top 10 fundraising tips</a>	donazione, campagna,	<a href="#">Creating a Strategic Fundraising Plan.</a>	compito	<b>Compito</b>
<b>Teoria dei giochi</b>	Lo studio di modelli matematici di conflitto e cooperazione tra decisori intelligenti e razionali.	<a href="#">Wikipedia: teoria dei giochi</a>	<a href="#">Game Theory - Qucik Introduction</a>	-	-	teoria	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

Stabilire obiettivi	Determinare in una scala di tempo gestibile le attività da intraprendere.	<a href="#">Wikipedia: Goalsetting</a>	<a href="#">"Goal Setting Strategies" - 3 Little Known Techniques</a>	capacità		Capacità	Compito
<b>Matrice comune di competenze</b>	La matrice comune delle competenze stabilirà i livelli standard tra i diversi paesi e i gruppi di beneficiari. Sarà poi utilizzata per progettare e modificare il BG. Permetterà di ripensare la formazione imprenditoriale per creare un pacchetto formativo che potrà essere usato in tutti i paesi europei coinvolti.	-		capacità imprenditoriali		Definizione	Contenuto
<b>Tasso di crescita</b>	La quantità di crescita che una variabile specifica ha raggiunto in un dato tempo e contesto.	<a href="#">Webpage definition: growth rate in business</a>	<a href="#">What is a company's growth rate?</a>	Crescita esogena, guadagni, tasso di crescita, teoria finanziaria	<a href="#">How to Calculate Growth Rate.</a>	Definizione	Contenuto
<b>Help desk</b>	L'help desk è un servizio, spesso aziendale, che fornisce informazioni ed assistenza a clienti/utenti finali, che hanno problemi nella gestione di un prodotto o servizio, cercando di risolvere il problema stesso. Può essere diretto o da remoto da parte di personale addetto.	<a href="#">Wikipedia: Help Desk</a>				definizione	Contenuto
<b>Innovazione</b>	L'innovazione è l'implementazione di un prodotto nuovo o significativamente migliorato (sia esso un bene o un servizio), o di un processo, un nuovo metodo di marketing o un nuovo metodo organizzativo in ambito di business, luogo di lavoro o relazioni esterne.	<a href="#">Wikipedia: Innovazione</a>	<a href="#">The New Rules of Innovation</a>	Progettazione, novità, concezione		concetto	Contenuto



## 01.Syllabus

<b>Integrità</b>	<a href="#">vedere etica e Lealtà</a>	-	<a href="#">What is business integrity?</a>	Virtù, bontà, purezza, decenza, rispettabilità, integrità, correttezza, onore, modestia.	-	concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Competenze interculturali</b>	L'abilità di comunicare in modo efficace e appropriato con persone di altre culture.	<a href="#">Wikipedia: competenze interculturali</a>	<a href="#">Defining Intercultural Competence</a>	Comunicazione interculturale, relazioni interculturali, comunicazione interpersonale	<a href="#">Understanding Intercultural competence</a>	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Leadership</b>	Leadership per un dirigente è fornire visione e direzione, ispirando e rendendo possibile seguire quell'indicazione a chi lavora con lui.	<a href="#">Wikipedia: Leadership</a>	<a href="#">Ten Leadership Theories in Five Minutes</a>	Competenza, lavoro di gruppo, capacità di gestione		competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Attitudini all'apprendimento</b>	Una matrice di attitudini all'apprendimento che portano a risultati positivi che risuonano con le caratteristiche necessarie per essere un imprenditore di successo.	<a href="#">Website: Building Learning Power</a>	<a href="#">What is building learning power?</a>	Building Learning Teams, come diventare più intelligenti.		Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Risorse didattiche</b>	Si definiscono risorse didattiche risorse quali testi, video, software e altri materiali che gli insegnanti utilizzano per aiutare gli studenti a raggiungere le previsioni di apprendimento definite nei curricula provinciali e/o locali. Per poter essere utilizzato all'interno della classe, Una risorsa didattica deve innanzitutto essere valutata e approvata a livello provinciale e/o locale. I criteri di valutazione possono includere l'adeguatezza della risorsa al programma, considerazioni sociali, l'età.	<a href="#">Website: Learning resources</a>	<a href="#">The lesson planning process</a>	E-learning, materiali multimediali, video e web tutorial, competenze digitali		Definizione	<b>Contenuto</b>





## 01.Syllabus

<p><b>Approccio 'Learning-by-doing': imparare attraverso il fare</b></p>	<p>Imparare attraverso il fare' è un concetto sviluppato all'interno della teoria economica, che identifica l'ottenimento della produttività attraverso la pratica, l'auto-perfezionamento e le piccole innovazioni. Per esempio, si può pensare ad una fabbrica che riesce ad aumentare la propria produzione attraverso un miglior uso delle attrezzature e senza dover aggiungere nuovi lavoratori o investire quantità significative di capitale. 'Imparare' si riferisce alla capacità di comprendere attraverso un approccio che si focalizza sul futuro risolvendo criticità passate: questa è una delle principali strategie adottate all'interno dalla teoria della 'Risoluzione dei problemi' (Problem Solving)</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Imparare facendo</a></p>	<p><a href="#">Inspired learning by doing</a></p>	<p>Apprendimento esperienziale, costruttivismo, teorie dell'apprendimento attivo</p>	<p><a href="#">Learning by doing principle</a></p>	<p>Teoria</p>	<p><b>Contenuto</b></p>
<p><b>Unità didattica (piano della lezione)</b></p>	<p>L'unità didattica o piano della lezione è la descrizione dettagliata del corso di istruzione della classe in questione. Il piano di lezione giornaliero è sviluppato dall' insegnante per meglio condurre la classe all'interno del processo d'istruzione. I dettagli del piano variano a seconda delle preferenze del docente, delle tematiche che devono essere proposte, della necessità e/o curiosità degli studenti. Infine, il sistema scolastico stesso può definire dei requisiti obbligatori relativi ai piani delle lezioni.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Lesson plan</a></p>	<p><a href="#">Lesson plan with examples video</a></p>			<p>Definizione</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Macroeconomia</b>	Un ramo dell'economia, la macroeconomia si occupa delle prestazioni, della struttura, del comportamento, e del processo decisionale di un'economia nel suo complesso, piuttosto che nei singoli mercati. Questo include le economie nazionali, regionali e globali.	<a href="#">Wikipedia: Macroeconomia</a>	<a href="#">Overview of Macroeconomics</a>	Micro-economia	<a href="#">Principles of macroeconomics</a>	Teoria	<b>Contenuto</b>
<b>Analisi macroeconomica</b>	L'analisi macroeconomica utilizza fattori e principi della macroeconomia applicati all'analisi economica. I fattori della macroeconomia sono, per esempio, la disoccupazione, l'inflazione, le politiche governative, il prodotto interno lordo (PIL), i tassi di interesse. Tali fattori consentono ad economisti e analisti finanziari di valutare con cognizione lo stato dell'economia di una nazione.	<a href="#">WisegEEK Definition: Macro economic Analysis</a>	<a href="#">What is macroeconomics</a>	Acceleratore, espansione economica, disoccupazione ciclica	<a href="#">What Is Macroeconomic Analysis?</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Gestione</b>	Il processo di trattare con o gestire cose e persone.	<a href="#">Wikipedia: direzione aziendale</a>	<a href="#">3 tips for developing good management skills</a>			Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>



## 01.Syllabus

<b>Competenze manageriali</b>	<p>Le competenze manageriali comprendono la capacità di prendere decisioni inerenti l'impresa e guidare le persone all'interno di questa. Le tre abilità più comuni sono: 1) capacità umane 2) competenze tecniche 3) capacità di sviluppare idee e attuare strategie.</p>	<p><a href="#">Business Dictionary: Managerial Skill</a></p>	<p><a href="#">Essential Skills of a Manager</a></p>	<p>Capacità</p>		<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<b>Gestione dei conflitti</b>	<p>E' la capacità di individuare soluzioni a divergenze tra idee e tra persone nonché di evitare ulteriori controversie</p>	<p><a href="#">Webpage: Conflict management</a></p>	<p><a href="#">Four Tips for Managing Conflict</a></p>	<p>Competenze gestionali, capacità decisionali, negoziazione, capacità di comunicazione, gestione del tempo, capacità di osservazione</p>	<p><a href="#">6 Ways to Deal with Conflict in Project Management.</a></p>	<p>Competenza</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<b>Competenze di marketing</b>	<p>Tra le competenze di marketing si riportano a titolo esemplificativo: (1) identificazione, selezione e sviluppo di un prodotto, (2) capacità di determinare il prezzo, (3) selezione di un canale di distribuzione (4) sviluppo e attuazione di una strategia promozionale.</p>	<p><a href="#">Business Dictionary: Marketing</a></p>	<p><a href="#">Hints and tips on online marketing</a></p>		<p><a href="#">Marketing Skills List.</a></p>	<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<b>Marketing</b>	<p>Attività di sviluppo di una marca e relativa capacità di promuoverla. Abilità di individuare e comprender i propri clienti nonché i concorrenti. Infine, fa parte del marketing saper leggere le necessità presenti e avere una visione dei progetti futuri.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Marketing</a></p>	<p><a href="#">TED Talk on Marketing</a></p>			<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Gestione dei materiali</b>	<p>Per gestione dei materiali si intende tutte quelle azioni di spostamento, stoccaggio in un impianto di produzione o in un magazzino, controllo e protezione di materiali, merci e prodotti; pulizia, preparazione, produzione, distribuzione, consumo e smaltimento di materiali, merci e imballaggi.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Materials Handling</a></p>	<p><a href="#">Video: What is Materials Handling</a></p>	<p>La ricezione, lo spostamento, l'immagazzinamento, l'imballaggio e la spedizione di materie prime, componenti e prodotti finiti in un magazzino</p>	<p><a href="#">Vision &amp; Strategy 2020. Preserving the competitiveness</a></p>	<p>compito</p>	<p><b>Compito</b></p>
<b>Microeconomia</b>	<p>La microeconomia si occupa di misurare e valutare l'impatto che le azioni delle singole persone e delle imprese hanno sull'economia. Vengono per esempio considerate le decisioni in materia di consumo in relazione allo stipendio e al prezzo dei prodotti che consumano.</p>	<p><a href="#">Wisegeek definition: Microeconomics</a></p>	<p><a href="#">Principles of Microeconomics</a></p>	<p>Realtà economica macro, la concorrenza, consumatori, risorse, reddito, esigenze, produttore</p>	<p><a href="#">Investopedia: Microeconomics</a></p>	<p>Teoria</p>	<p><b>Contenuto</b></p>
<b>Materiali multimediali</b>	<p>Con il termine 'materiali multimediali' ci si riferisce a prodotti ottenuti dalla combinazione di diverse forme di contenuti. I materiali multimediali comprendono, per esempio, una combinazione di testo, audio, immagini, animazioni, video, o forme di contenuti interattivi. Questa tipologia di materiali contrasta con quei prodotti che utilizzano esclusivamente documenti di testo, materiale stampato o prodotto manualmente.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Multimedialità</a></p>		<p>Competenze digitali, video web e video tutorial</p>		<p>Definizione</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Negoziatore</b>	I processi di negoziazione hanno l'obiettivo di individuare e raggiungere soluzioni di accordo o compromesso a discordie tra terzi. E' un processo che identifica le esigenze delle terze parti consentendo di effettuare un'offerta che possa soddisfare tali esigenze.	<a href="#">Wikipedia: Negoziazione</a>	<a href="#">The Walk from "No" to "Yes"</a>	Competenze individuali, e capacità di comunicazione		Competenza	<b>Compito</b>
<b>Networking (Fare Rete)</b>	Il network è un sistema di supporto, di condivisione di informazioni e di servizi tra individui e tra gruppi che hanno un interesse comune	<a href="#">Dictionary: networking</a>	<a href="#">Professional Networking</a>			Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Risorse 'online'</b>	In generale, vengono definite risorse 'online' le pagine Web ed i documenti disponibili su Internet. Mentre una risorsa online è comunemente pensata come un insieme di dati e informazioni di natura educativa, oggi è possibile indicare come risorsa 'online' anche un qualsiasi software di supporto disponibile on-line.	<a href="#">Website: online resources</a>		Materiali multimediali, video web e video tutorial, capacità digitali		Definizione	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Abiente 'open source'</b>	<p>Generalmente, il termine ambiente 'open source' si riferisce ad un programma per pc in cui il codice sorgente è disponibile al pubblico per l'uso e/o la modifica di questo dal suo formato originale. Un codice open-source è tipicamente il risultato di una collaborazione tra utenti attraverso cui i programmatori modificano e migliorano il codice sorgente condividendo i cambiamenti all'interno della comunità. Il principio fondamentale delle attività di sviluppo di software open source è la collaborazione tra pari per giungere al prodotto finale senza alcun costo per l'utente.</p>	<a href="#">Wikipedia. Open Source</a>	<a href="#">What is Open Source explained in LEGO.</a>			Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Margine operativo</b>	<p>E' la misura della proporzione delle entrate di una società che ne dopo aver coperto i costi variabili derivanti dalla produzione.</p>	<a href="#">Investopedia : Operating margin</a>	<a href="#">Investopedia Videoon Operating Margin</a>	Risultato operativo, margine, margine netto di profitto, costi di produzione		Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Organizzazione e pianificazione</b>	<p>Per maggiori informazioni vai alla voce 'Business Plan'</p>	<a href="#">Website: importance-planning-organization</a>	<a href="#">Episode 151: Planning in an Organizational Setting</a>		<a href="#">Small Business Planning</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Struttura organizzativa</b>	<p>Un piano all'interno del quale vengono definiti funzioni e organizzazione gerarchia di un'azienda</p>	<a href="#">Wikipedia Organisation Structure</a>	<a href="#">Video - Organisation Structure</a>	Gerarchia, ruoli, organigramma, efficienza, livelli di gestione, allocazione dei compiti	<a href="#">References for Business on organisation structure</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Gestione del personale</b>	Gestire il personale comprende azioni quali motivare, dirigere, gratificare e disciplinare i dipendenti	<a href="#">Wikipedia: Risorse Umane</a>	<a href="#">People Management Tips</a>	Impiegati, cooperazione, leadership, motivazione personale, autodisciplina, valutazione della forza lavoro, gestione delle prestazioni, sviluppo organizzativo, sicurezza, benessere, prestazioni, motivazione dei dipendenti, comunicazione, amministrazione, e formazione	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Sviluppo (formazione) del personale</b>	Azioni che contribuiscono a migliorare la consapevolezza e l'identità, sviluppare talenti e potenzialità, costruire il capitale umano e facilitare l'occupabilità	<a href="#">Wikipedia: Personal Development</a>	<a href="#">Living an Exceptional Life</a>	Sviluppo spirituale, auto-leader, migliorare la salute, consapevolezza sociale, conoscenza di sé, abilità sociali, punti di forza o talenti	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Efficacia personale</b>	E' la capacità di fare buon uso delle proprie risorse impiegando le proprie competenze e conoscenze per raggiungere gli obiettivi preposti	<a href="#">Webpage :personal effectiveness</a>	<a href="#">9 elements of personal effectiveness</a>	Auto-aiuto, pensiero positivo, psicologia positiva, definizione degli obiettivi	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Pianificazione (progettazione)</b>	Pianificazione (chiamata anche capacità di previsione) è il processo di pensare e organizzare le attività necessarie al raggiungimento di un obiettivo desiderato	<a href="#">See Business planning</a>	<a href="#">Principles Of Management - Lesson 3 Planning</a>	Capacità, pensiero creativo	Concetto	<b>Abilità/Competenza</b>



## 01.Syllabus

<b>Capacità di presentazione (esposizione)</b>	Insieme di tecniche che consentono di esporre (presentare) un'idea a persone terze. L'esposizione è spesso accompagnata da materiali multimediali a supporto.	<a href="#">Tips on presentation</a>	<a href="#">How to improve skills &amp; confidence</a>	Publico, Comunicazione Efficace, Parlare in pubblico, Marketing	<a href="#">More hints on presenting</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Problem solving (Risoluzione dei problemi)</b>	Il processo attraverso cui è possibile individuare soluzioni a problemi difficili e complessi.	<a href="#">Mindtools definition of problem solving</a>	<a href="#">Wicked Problems</a>	Competenze	<a href="#">How to deal with complex problems-organising a children's party</a>	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Capacità di Problem Solving</b>	Competenze di varia natura quali, per esempio, matematiche e operative che consentono di individuare e raggiungere soluzioni. Si riportano a titolo esemplificativo le seguenti competenze: definizione del problema, individuazione di soluzioni alternative, valutazione e selezione delle soluzioni alternative, implementazione delle soluzioni scelte.	<a href="#">Business Dictionary: Problem Solving</a>	<a href="#">How to make sense of system</a>	Affrontare la complessità	<a href="#">Problem solving</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Gestione dei processi e orientamento agli affari (business)</b>	Processo di miglioramento delle prestazioni complessive di un'azienda attraverso l'adozione di una visione dell'organizzazione intesa come processo.	<a href="#">Wikipedia : Business Process Orientation</a>	<a href="#">Business Process Methodology</a>	Architettura orientata agli affari, modelli di business, gestione strategica, Struttura BOA		Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Conoscenza del prodotto</b>	Si definisce 'Conoscenza del prodotto' la capacità di comprendere e valutare i propri prodotti (ciò che si produce e si vende) riuscendo così a capire il valore che questi hanno per il cliente	<a href="#">Business Dictionary: Product Knowledge</a>	<a href="#">The Importance of Product Knowledge</a>	Caratteristiche del prodotto, storia del prodotto, uso del prodotto da parte del cliente, ricerca		Teoria	<b>Contenuto</b>





## 01.Syllabus

<b>Sviluppo di un prodotto/servizio</b>	Insieme delle azioni che si devono compiere prima che il prodotto possa essere introdotto sul mercato. Si menzionano a titolo esemplificativo la progettazione, l'analisi dei bisogni dell'utente (cliente), la progettazione per la costruzione, le prove di conformità, il marketing, la pubblicità	<a href="#">Wikipedia: New Product Development</a>	<a href="#">How to develop a new product or service</a>	Innovazione, processo di sviluppo. Progetto di sviluppo	<a href="#">Develop new products and services.</a>	Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Produttività</b>	E' una misura economica della produzione per unità di ingressi (input). Gli ingressi includono il lavoro e il capitale, mentre il rendimento della produzione viene in genere misurato in termini di ricavo e altre componenti del PIL come, per esempio, le scorte aziendali.	<a href="#">Investopedia: Productivity</a>	<a href="#">The Science of Productivity</a>	Produttività, gestione del tempo, prioritizzazione delle competenze, motivazione, organizzazione delle competenze, produttività, efficienza		Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Gestione sanitaria e della sicurezza</b>	Capacità di garantire che dipendenti, clienti e vicini di un'impresa non siano danneggiati dalle attività connesse con questa	<a href="#">Dictionary: Health and Safety</a>	<a href="#">Quality and Safety</a>	Gestione efficace, Servizio Sanitario, Sistema Sanitario		compito	<b>Compito</b>
<b>Garanzia di qualità</b>	Insieme di procedure e azioni che consente di garantire che gli obiettivi posti dall'azienda, in termini di produzione (quantità e qualità del prodotto) vengano raggiunti	<a href="#">Business Dictionary: Quality Assurance</a>	<a href="#">Toyota -Quality Assurance</a>	Servizio, clienti, direttore gestione del processo di qualità, qualità		Definizione	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Gestione dei processi di qualità</b>	Il responsabile della garanzia della qualità lavora con altri membri del personale per: - determinare e stabilire le procedure e gli standard di qualità - monitorare gli standard versus gli obiettivi concordati.	<a href="#">Job Description:QA manager</a>	<a href="#">QA in a computer games company</a>				<b>Contenuto</b>
<b>Procedure per l'assunzione</b>	Processi per individuare e selezionare candidati abili nelle mansioni richieste	<a href="#">Website: The meaning of recruitment</a>	<a href="#">Y How to Hire or Recruit Employees</a>	Impiegati, tipo di impiego, tirocinio, assunzione, apprendista	<a href="#">Plan Your Recruiting / Recruiting Policies and Procedures.</a>	Compito	<b>Compito</b>
<b>Riflessività</b>	E' la capacità di analizzare gli eventi passati al fine di individuare soluzioni/attività future	<a href="#">Wikipedia: Reflective Practice</a>	<a href="#">The role of reflection in problem solving</a>	Pianificazione, revisione, meta-apprendimento			<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Repository (Deposito)</b>	Centro di raccolta, immagazzinamento e gestione dei dati	<a href="#">Wikipedia: Repository</a>	<a href="#">What is a learning object repository</a>			Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Ricerca e analisi</b>	Tecniche per la ricerca, la raccolta e l'analisi di informazioni riguardanti il target di mercato di riferimento, possibili clienti, concorrenti e fornitori.	<a href="#">Investopedia: Market Research</a>	<a href="#">Marketing research</a>	Competenze, mercato di riferimento, fonti di finanziamento		Concetto	<b>Compito</b>
<b>Resilienza</b>	La capacità di un individuo di adattarsi adeguatamente alle sollecitazioni e le avversità.	<a href="#">Wikipedia: Resilienza</a>	<a href="#">Definition of Resilience - A light-hearted animation</a>	Abilità individuali		Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Intraprendenza</b>	La capacità di trovare modi rapidi e intelligenti per superare le difficoltà.	<a href="#">Wikipedia: resourcefulness</a>	<a href="#">TED Talk - Why we do what we do</a>	Rispettoso, ingegnoso, ingenuo, intellettuale, inventiva		Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>



## 01.Syllabus

<b>Orientamento ai risultati</b>	<p>La capacità di un individuo di definire l'ordine di importanza dei risultati e le risorse necessarie al loro raggiungimento. Coloro che hanno un approccio orientato al raggiungimento dei risultati si concentrano sul 'far accadere le cose'</p>	<p><a href="#">Webpage: Results Orientation</a></p>	<p><a href="#">Results Orientation: Personality Development</a></p>	<p>Capacità di comunicazione, analisi di business, raggiungimento degli obiettivi, attenzione alle soluzioni, partecipazione dei gruppi,</p>		<p>Compito</p>	<p><b>Compito</b></p>
<b>Gestione e valutazione dei rischi</b>	<p>La capacità di definire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- possibili rischi,</li> <li>- la probabilità che tali rischi si verifichino</li> <li>- le possibili azioni da intraprendere per prevenirne l'impatto</li> <li>- le risorse necessarie a gestire l'impatto</li> </ul>	<p><a href="#">Wikipedia: Gestione del Rischio</a></p>	<p><a href="#">What is risk management?</a></p>	<p>Competenze analitiche, processi decisionali, competenze di risoluzione dei problemi</p>		<p>Concetto</p>	<p><b>Compito</b></p>
<b>Auto-valutazione</b>	<p>La capacità di analizzare il proprio progresso, sviluppo e apprendimento al fine di determinare il livello di miglioramento raggiunto e le aree che necessitano di un ulteriore miglioramento. Il processo di auto-valutazione necessita il confronto tra un livello iniziale e quello attuale.</p>	<p><a href="#">BusinessDictionary: Self-Evaluation</a></p>	<p><a href="#">Self-Assessment: Reflections from Students and Teachers</a></p>			<p>Concetto</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

<p><b>Senso di appartenenza ad un gruppo</b></p>	<p>L'individuo necessita di un senso di appartenenza per dare significato al proprio lavoro ed usufruire della forza delle proprie emozioni. Il senso di appartenenza alla collettività è generato dal legame che si crea tra l'identità dell'individuo e l'identità intrinseca dell'organizzazione a cui appartiene. Questo fornisce all'individuo il senso di cura e attenzione per l'organizzazione di cui fa parte.</p>	<p><a href="#">The importance of creating a sense of belonging in organizations</a></p>	<p><a href="#">Encouraging a Sense of Belonging</a></p>	<p>Fiducia, organizzazione virtuale, sviluppo di una misura di senso di appartenenza</p>		<p>Concetto</p>	<p><b>Contenuto</b></p>
<p><b>Spirito di iniziativa e senso dell'imprenditorialità</b></p>	<p>E' la capacità di trasformare le idee in azione. Si tratta di creatività, innovazione, la capacità di assumere rischi, così come la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere determinati obiettivi. L'individuo è consapevole del proprio contesto lavorativo ed è in grado di cogliere le opportunità che si presentano. Spirito di iniziativa e senso dell'imprenditorialità sono la base per l'acquisizione di competenze più specifiche e di conoscenze necessarie per coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Ciò dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e la promozione del buon governo.</p>	<p><a href="#">sense of initiative and entrepreneurship</a></p>	<p><a href="#">What is entrepreneurship</a></p>	<p>Abilità individuali</p>	<p>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</p>	<p>Concetto</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Serious game</b>	In un ambiente aziendale, il 'serious game' è un gioco che può portare ad uno o entrambi i seguenti risultati: il miglioramento delle competenze imprenditoriali del giocatore o la valutazione, quantitativa e/o qualitativa, della performance dello stesso	<a href="#">Wikipedia: Business Game</a>	<a href="#">Education &amp; business finds uses for Serious Games</a>	Competenze aziendali, valutazione della prestazione	<a href="#">(Bellotti, et al., 2011) Assessment in and of Serious Games: An Overview.</a>	Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Simulazione</b>	Per simulazione si intende l'imitazione ripetuta di un'operazione, processo o sistema reale	<a href="#">Wikipedia: Simulazione</a>	<a href="#">Business Simulation Game</a>	Scenari di ambienti di lavoro simulati		Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Giochi di simulazione</b>	I giochi di simulazione riproducono, in maniera semplificata, la complessità di un ambiente reale dando la possibilità al partecipante di sperimentare un dato fenomeno.	<a href="#">Using a simulation approach</a>	<a href="#">Top 5 - Real job simulators</a>	Simulazione, risoluzione dei problemi, apprendimento attraverso l'uso dei giochi	<a href="#">Simulation &amp; Gaming</a>		<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Abilità (competenza)</b>	Abilità e capacità acquisite attraverso lo sforzo intenzionale e sistematico di svolgere attività o funzioni complesse che richiedono competenze cognitive, tecniche e/o interpersonali. Un'abilità è qualcosa che viene appresa con lo scopo di svolgere e/o portare a compimento una o più attività lavorative	<a href="#">Website: skills-vs-competencies-whats-the-difference</a>	<a href="#">How to Acquire New Skills Fast</a>	Un esempio per distinguere tra competenza e capacità ci viene dal contesto IT ed è la "Programmazione". Per scrivere in modo efficace un programma per computer bisogna possedere una buona capacità analitica, logica, ed interpretativa nonché la capacità di scrivere il programma in un linguaggio specifico. Così, l'apprendimento di Java, C ++, C #, ecc è capacità. Ma alla base di questa capacità vi sono le competenze di analisi, logico e interpretativa -	Definizione	<b>Contenuto</b>
-----------------------------	--	--	--	---	-------------	------------------



## 01.Syllabus

queste sono competenze. La ragione per cui vi proponiamo questo esempio è perché è relativamente facile imparare altri linguaggi di programmazione, una volta che si conosce bene una lingua. Tuttavia, senza la competenza di base, è praticamente impossibile scrivere un programma efficace - indipendentemente dalla lingua parlata.



## 01.Syllabus

<b>Social network</b>	<p>I social network sono dei servizi web che consentono agli utenti di: (1) realizzare un profilo pubblico o semi-pubblico all'interno di un sistema chiuso; (2) articolare un elenco di altri utenti con i quali si condivide un legame; (3) visionare e scorrere la lista dei contatti, così come le liste dei propri contatti, all'interno del sistema</p>	<p><a href="#">Website: Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship</a></p>	<p><a href="#">How Social Networks Have Changed The World!</a></p>			<p>Definizione</p>	<p><b>Contenuto</b></p>
<b>Intelligenza spazio-visiva</b>	<p>L'intelligenza spazio-visiva è la capacità di "Identificare, analizzare e comprendere la posizione, scala, modello e tendenze dei rapporti geografici e temporali tra dati, fenomeni e problemi." Per maggiori informazioni si invita il lettore a visionare il seguente articolo: <a href="http://blogs.esri.com/esri/gisedcom/2013/05/24/a-working-definition-of-spatial-thinking/#sthash.WkzaihCg.dpuf">http://blogs.esri.com/esri/gisedcom/2013/05/24/a-working-definition-of-spatial-thinking/#sthash.WkzaihCg.dpuf</a></p>	<p><a href="#">A Working Definition of Spatial Thinking</a></p>	<p><a href="#">Spatial Thinking</a></p>	<p>Intelligenza spaziale, concetti di spazio, strumenti di rappresentazione</p>		<p>Teoria</p>	<p><b>Contenuto</b></p>





## 01.Syllabus

<p><b>Competenze di foglio di calcolo</b></p>	<p>Un foglio di calcolo è un programma informatico interattivo utilizzato per l'organizzazione, l'analisi e la raccolta di dati in forma tabellare. I fogli di calcolo sono stati sviluppati come riproduzione computerizzata di fogli di lavoro contabili cartacei. Il programma opera su dati rappresentati come celle di una matrice, organizzate in righe e colonne. Ogni cella della matrice è un elemento "Modello-Vista-Controllo" che può contenere dati numerici, di testo o il risultato di formule che calcolano automaticamente e visualizzano un valore in base al contenuto di altre celle.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Foglio elettronico</a></p>	<p><a href="#">Basic spreadsheet skills</a></p>	<p>Programma applicativo, funzioni e applicazioni di un foglio di calcolo, modelli di fogli di calcolo, strumenti di analisi dei fogli di calcolo e condivisione dei dati</p>	<p><a href="#">Spreadsheet Modeling: An Introduction.</a></p>	<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<p><b>STEM - scienza, tecnologia, ingegneria e matematica</b></p>	<p>STEM - scienza, tecnologia, ingegneria e matematica - sono le competenze attese da chiunque possieda una laurea di terzo livello (ne fanno parte i dottorati ed i master di secondo livello) in materie scientifiche, tecnologiche, ingegneria e matematica</p>	<p><a href="#">EU Skills Panorama</a></p>	<p><a href="#">STEM   Module 6   STEM skills and jobs   Randstad - Richard Narine</a></p>	<p>Comunità scientifica, STEM, sviluppo delle competenze, imparare ed applicare i contenuti, integrare i contenuti, interpretare e comunicare informazioni, inchiesta, ragionamento logico, Collaborazione all'interno del gruppo, applicare la tecnologia in modo appropriato</p>		<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Gestione strategica</b>	La gestione strategica prevede che i senior manager di una data organizzazione formulino e attuino, per conto dei proprietari, obiettivi ed iniziative prioritari (strategici) sulla base di un'attenta analisi delle risorse e degli ambienti interni ed esterni in cui l'organizzazione compete.	<a href="#">Wikipedia: Strategic management</a>	<a href="#">Introduction to Strategic Management</a>	Competenze		Competenza	<b>Compito</b>
<b>Accesso studente</b>			<a href="#">Concordia Management Information Systems Student Success</a>	Student Success Act, Academic achievement, Student Success Plan, No Child Left Behind Act		Concetto	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<p><b>Gestione dei processi di approvvigionamento</b></p>	<p>Il termine "gestione dei processi di approvvigionamento" descrive i metodi ed i processi di moderno acquisto istituzionale e/o societario. Fanno parte dei processi di approvvigionamento mansioni quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- collaborazione con il l'imprenditore che individua i bisogni aziendali e/o si occupa di individuare e acquistare da fornitori qualificati, per mezzo di un contratto, i beni e/o i servizi necessari.</li> <li>- gestione delle prestazioni dei fornitori</li> <li>- implementazione di tecnologie, processi, politiche e procedure per sostenere il processo di acquisto (Supplier Relationship Management).</li> </ul> <p>Il processo di gestione delle relazioni con i fornitori è un processo che consente all'azienda di comprendere come saranno sviluppati e mantenuti i rapporti con i fornitori.</p>	<p><a href="#">Wikipedia: Approvvigionamento</a></p>	<p><a href="#">Newton Paskin - Skills of Supply Chain Leaders</a></p>	<p>Disposizione, distribuzione, prodotti / sviluppo dei servizi, controllo della qualità</p>	<p><a href="#">SUPPLY CHAIN MANAGER</a></p>	<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<p><b>Syllabus</b></p>	<p>Il syllabus è una risorsa ideale per identificare e selezionare i contenuti rilevanti per le esigenze dei diversi beneficiari</p>	<p><a href="#">Syllabus</a></p>	<p><a href="#">Course &amp; Syllabus Design</a></p>	<p>Educazione, curriculum, piano di studio</p>	<p>Munby, John. Communicative syllabus design: A sociolinguistic model for designing the content of purpose-specific language programmes.</p>	<p>Definizione</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

					Cambridge University Press, 1981.	
<b>Gestione e crescita attitudinale</b>	La gestione e crescita attitudinale prevede il reclutamento, lo sviluppo professionale, la leadership e lo sviluppo delle potenzialità, la gestione delle prestazioni.	<a href="#">Talent management</a>	<a href="#">TMA Method: Discover three basic principles of great competency and talent management</a>	Gestione dei comportamenti, competenza	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Team building</b>	Si definisce 'team building' la capacità di comporre il gruppo, motivare e responsabilizzare i membri.	<a href="#">Wikipedia: Team Building</a>	<a href="#">build a tower, build a team</a>	Competenza, lavoro di gruppo, capacità di comunicazione	Competenza	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Lavoro di gruppo</b>	Si definisce lavoro di gruppo un'attività svolta da vari dipendenti in cui ciascuno è responsabile di una parte limitando il risalto personale in funzione del raggiungimento dell'obiettivo complessivo.	<a href="#">Wikipedia: Teamwork</a>	<a href="#">The meaning of TEAM. Together Everyone Achieves More !</a>	Capacità di comunicazione, sviluppo delle risorse umane, efficacia organizzativa, di gestione e di acquisizione del personale (reclutamento), sistema di gestione delle competenze	Compito	<b>Compito</b>
<b>Competenze relative al lavoro di gruppo</b>	Competenze necessarie per lavorare bene all'interno di un gruppo.	<a href="#">EU skills panorama</a>	<a href="#">Workplace Skills: Leadership and Teamwork</a>	Membro del gruppo: capacità di comunicazione, apertura, fiducia, rispetto e supporto	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>





## 01.Syllabus

<b>Competenze tecniche</b>	La capacità di svolgere funzioni inerenti la propria professione o per eseguire mansioni specializzate di buona qualità.	<a href="#">Dictionary: technical expertise</a>	<a href="#">Laws of teamwork, John Maxwell. Intro.</a>	Processi di lavoro di squadra, benefici del lavoro di gruppo: risolvere i problemi, sana competizione, creazione di relazioni		Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Guida tecnica</b>	La guida tecnica è una pubblicazione contenente informazioni dettagliate sulle procedure tecniche, comprese le istruzioni sul funzionamento, la gestione, la manutenzione e riparazione delle attrezzature.	<a href="#">Website: technical manual</a>	<a href="#">How I create Let's Plays Part 1: Technical Guide</a>			Definizione	<b>Contenuto</b>
<b>Time management (gestione del tempo)</b>	La gestione del tempo è l'atto o il processo di pianificazione per un controllo cosciente sulla quantità di tempo dedicato ad attività specifiche, in particolare per aumentare l'efficacia, l'efficienza e la produttività	<a href="#">Wikipedia: Gestione del tempo</a>	<a href="#">Darryl Cross - Time Management</a>	Abilità, competenza, facilità, giudizio, know how, competenza, esperienza, destrezza, pertinenza, finezza, genialità, talento, disponibilità, nitidezza, perizia, maestria, programma delle attività settimanali, campione, strumento di gestione del tempo	<a href="#">6 Time Management Tips to Increase Productivity</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Toolkit</b>	Software progettato per eseguire una funzione specifica e/o per risolvere un dato problema	<a href="#">Website: toolkit</a>	<a href="#">Simple way to develop Web Software - introducing Agile Toolkit</a>	Sftware, competenze digitali, digital divide		Definizione	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Competenze trasversali</b>	<p>Competenze trasversali o trasferibili sono quelle competenze che un individuo possiede e che sono rilevanti per possibili lavori e/o mansioni diverse da quelle attuali o esercitate di recente. Queste abilità possono essere acquisite attraverso attività non lavorative o per il tempo libero o attraverso la partecipazione a percorsi d'istruzione o di formazione.</p>	<a href="#">Transversal skills</a>	<a href="#">LIBE project - Assessment for learning, low achievers and transversal competences</a>	Competenze trasferibili	<a href="#">Cedefop (2008a). European Training Thesaurus. Luxembourg: Publications Office.</a>	Capacità	<b>Abilità/Competenza</b>
<b>Feedback dell'utente</b>	<p>I feedback dell'utente sono un tipo specifico di contenuti generati dagli utenti in risposta a dei contenuti informativi fornitigli. Possono prendere la forma di commenti di testo a mano libera, "voti", apprezzamenti/critiche, o anche informazioni più dettagliate.</p>	<a href="#">User Feedback</a>				Concetto	<b>Contenuto</b>
<b>Comitato di validazione</b>	<p>Il comitato di validazione agisce come uno strumento per la validazione di proposte di affari - che viene utilizzato assieme ad altri elementi presenti sul sito del board di validazione</p>	<a href="#">ValidationBoard</a>	<a href="#">How to Use the Validation Board to Test Your Startup Idea</a>	individuazione dei progressi, startup, obiettivo, prodotto, soluzione, ipotesi		Definizione	<b>Contenuto</b>



## 01.Syllabus

<b>Competenze di gestione magazzino</b>	<p>Forza fisica, mobilità e resistenza sono requisiti fondamentali in un magazzino dove è necessario per scaricare e sballare le merci, spostandole sugli scaffali. Abilità matematiche di base aiutano in azioni di inventariato. L'attenzione ai dettagli e delle buone capacità organizzative aiutano a mantenere il magazzino in ordine e a gestire con precisione l'ingresso e l'uscita delle emrci dal magazzino. Capacità di lavoro di squadra e di comunicazione consentono ai magazzinieri di interagire efficacemente con i colleghi ed i manager e collaborare per l'espletamento delle varie responsabilità. Infine, la capacità di guidare carrelli elevatori ed altre attrezzature si rivela utile per lo spostamento e la gestione delle merci</p>	<p><a href="#">Sample Resume Warehouse Skills List</a></p>	<p><a href="#">Warehouse associate interview questions and answers</a></p>	<p>Efficienza, produttività, comunicazione/organizzazione delle competenze, multitask</p>	<p><a href="#">Kotonen et al. Skills and Competence Requirements in Logistics Centers.</a></p>	<p>Capacità</p>	<p><b>Abilità/Competenza</b></p>
<b>Strumenti Web 2.0.</b>		<p><a href="#">Wikipedia: Web 2.0.</a></p>	<p><a href="#">Web 2.0 Tools and the Classroom</a></p>	<p>Siti di social networking, blog, wiki, folksonomia, video</p>		<p>Definizione</p>	<p><b>Contenuto</b></p>



## 01.Syllabus

<b>Video tutorial</b>	<p>Nell'istruzione basata sull'utilizzo dei computer, un tutorial è un programma il cui scopo è quello di aiutare gli utenti a imparare a usare un prodotto software come un ambiente virtuale (virtual office) o qualsiasi altra applicazione, interfaccia del sistema operativo, strumento di programmazione, o video gioco. Ci sono 3 tipi di tutorial: 1) video tutorial utilizzati dall'utente, 2) esercitazioni interattive in cui l'utente segue le istruzioni sullo schermo (e in alcuni casi osserva dei brevi video di istruzioni), dopo di che lui / lei svolge gli esercizi proposti dal tutorial e riceve un feedback a seconda dei suoi risultati; e 3) webinar in cui gli utenti partecipano a conferenze in tempo reale, con azioni tutoraggio on-line, o gruppi di lavoro in remoto usando un software per le conferenze online</p>	<a href="#">Wikipedia: Tutorial</a>	<a href="#">Game Maker Studio: Basic Tutorial</a>			Definizione	<b>Contenuto</b>
-----------------------	--	-------------------------------------	---	--	--	-------------	------------------