

Quadro delle competenze del Village Host



Project ID 2021-1-IT01-KA220-VET-000034855



Partner capofila:



Collaboratori:



Indice

1. Introduzione	3
1.1 Scopo del Quadro delle Competenze	3
1.2 L'identificazione di un nuovo ruolo professionale	3
1.3 Una riflessione contestuale sulle competenze necessarie per un Village Host	4
1.4 Conoscenze, abilità e qualità di un Village Host	4
2. Competenze proposte per il Village Host in linea con il processo di progettazione	4
2.1 Processo di selezione delle 5 macroaree di competenza e dei relativi risultati di apprendimento	5
2.2 Competenze proposte per Village Host	5
3. Metodologia	
3.1 Fase 1 - Stato dell'arte: Ricerca normativa e desk internazionale	9
3.2 Fase 2 - Mappatura delle competenze professionali e teoriche specifiche del Paese (o della cultura)	9
3.3 Fase 3 - Selezione e sviluppo di una bozza di Quadro delle Competenze per Village Host	9
3.4 - Fase 4 - Focus group per convalidare la bozza di Quadro delle Competenze	9
3.5 Fase 5 - Selezione delle competenze chiave in base alla progettazione	9
3.6 Fase 6 - Peer review	9

1. Introduzione

1.1 Scopo del Quadro delle Competenze

Questo Quadro delle Competenze del Village Host è stato sviluppato nell'ambito del programma Erasmus+ da 7 organizzazioni dell'UE e mira a identificare le competenze chiave dei Village Host che sono in grado di sostenere i piccoli paesi e le aree rurali nel miglioramento degli standard di qualità della vita. Il progetto "The Open School for Village Hosts" si propone di creare un nuovo nucleo di competenze, attualmente mancante nel contesto europeo, a beneficio dei paesi di tutta Europa. L'obiettivo del progetto è creare un programma di formazione, una piattaforma condivisibile e un progetto pilota.

Essendo la prima volta che viene creato e formalizzato un profilo di questo tipo, la partnership di Open School for Village Hosts ha combinato competenze professionali tratte da diversi settori (come lo sviluppo rurale, la costruzione di comunità, l'innovazione sociale, il turismo trasformativo, l'artigianato e il design) e ha identificato 5 macro aree di competenza e i relativi risultati di apprendimento dal punto di vista della disciplina del design.

I destinatari di questo Quadro di Riferimento delle Competenze sono i Village Hosts: persone che danno impulso alla vita sociale, economica ed ecologica dei piccoli paesi e della loro economia locale, fornendo e creando servizi sostenuti per il sostentamento: *turismo a impatto positivo, riconnessione con la natura, sport d'avventura, condivisione di fattorie, viaggi di apprendimento, ritiri di benessere, vacanze-lavoro, sentieri del patrimonio, prodotti e servizi di produzione locale* e altro ancora. I Village Host collegano le risorse che possono già esistere in una comunità, ma che sono sconosciute o isolate: persone, luoghi, infrastrutture, imprese e competenze. I paesi ospitanti consentono a partner e stakeholder diversi di lavorare insieme e collaborare.

Il Quadro delle Competenze è il risultato del progetto 1 ed è un documento che presenta le competenze evidenziate come le più necessarie dal punto di vista dei destinatari, in linea con il processo di progettazione *Define, Design, Deliver*, noto come *processo Triple Design*. Ciò consente di impegnarsi in ogni fase, muovendosi e analizzando il *motivo per cui* un intervento è necessario.

I livelli di evoluzione dal Village Host base ad uno più esperto saranno sviluppati come metodologia e incarichi all'interno del Programma di formazione, che costituisce il risultato del progetto 2. Il Quadro di Riferimento è allineato ai quadri di competenza europei come *EntreComp*, *DigComp*, *LifeComp* e *GreenComp*, ed è la base per la futura validazione delle competenze che avverrà dopo le attività di formazione.

1.2 L'identificazione di un nuovo ruolo professionale

Per mettere in pratica il miglioramento della vita dei piccoli paesi e delle aree rurali, i Village Host cercano nuove connessioni e sviluppano servizi sostenuti da nuove tendenze e modelli di business: lavoro a distanza, co-housing, piattaforme cooperative e altro. I Village Host permettono a partner e parti interessate diverse di lavorare insieme, spesso per la prima volta.

Sebbene la descrizione di Village Host sia nuova, un lavoro simile viene svolto a livello locale da pionieri locali, innovatori sociali e funzionari locali intraprendenti. Ma c'è bisogno di molte più persone di questo tipo. Solo in Italia ci sono 5.500 piccoli paesi (quelli con 5.000 o meno abitanti); in Spagna, 3.500; in Serbia, 4.700 - per citare solo tre dei Paesi rappresentati in questo progetto.

Ogni paese è unico. La Open School per Village Host non si baserà quindi su un curriculum standard, ma su una serie di competenze necessarie che saranno sviluppate attraverso micro-corsi corrispondenti alle esigenze e alle preferenze individuali di ogni Village Host.

1.3 Una riflessione contestuale sulle competenze necessarie per un Village Host

Il ruolo rientra nei parametri di diversi settori: molte attività di accoglienza dei paesi potrebbero essere guidate da valori culturali o da altre espressioni artistiche e creative che rientrano nel settore creativo e culturale. Allo stesso modo, il turismo spesso offre opportunità economiche ai piccoli paesi. Con le attività ancorate a livello locale, la coesione socio-economica è favorita anche dalla promozione di valori come la solidarietà, la partecipazione e la cooperazione, che rientrano nell'ecosistema dell'Economia sociale e di prossimità.

L'unicità della Open School per Village Host e del Quadro delle Competenze definito risiede nella combinazione di processo di progettazione e metodologia. Il ruolo del Village Host come attivista locale richiede un nuovo Quadro di Competenze, che unisce la ricerca intersettoriale esistente e l'esperienza degli stakeholder.

1.4 Conoscenze, abilità e qualità di un Village Host

Per essere un abile Village Host è necessaria una combinazione insolita di competenze, come l'alfabetizzazione digitale, la pianificazione e il sostegno aziendale, nonché le capacità interpersonali, di co-creazione e di collaborazione per ospitare, convocare, facilitare, animare e coordinare.

2. Competenze proposte per i Village Host in linea con il processo di progettazione

Le strutture di accoglienza dei paesi favoriscono la vita sociale, economica ed ecologica dei piccoli paesi e della loro economia locale, fornendo e creando servizi sostenuti per il sostentamento e collegando le risorse che possono già esistere in una comunità, ma che sono sconosciute o isolate. Consentono a partner e stakeholder diversi di lavorare insieme e collaborare. Competenze come l'intraprendenza, l'autodisciplina, la ricerca di risorse interiori, l'iniziativa, l'entusiasmo, la resilienza, l'apertura, la tolleranza, l'empatia e la capacità di apprendere in modo indipendente sono considerate caratteristiche fondamentali del Village Host.

2.1 Processo di selezione delle 5 macroaree di competenza e dei relativi risultati di apprendimento

La selezione delle competenze definite è in linea con uno studio interculturale condotto in Italia, Spagna, Ungheria, Serbia, Polonia e Lettonia, nonché con l'analisi della mappatura del Quadro di Competenze Internazionale e dell'UE.

Le competenze definite sono in linea con i quadri di competenze trasversali (*LifeComp*), imprenditoriali (*EntreComp*), digitali (*DigComp*) e verdi (*GreenComp*) definiti dall'UE. Le competenze sono specificate come risultati di apprendimento che i Village Host saranno in grado di applicare nelle loro attività dopo aver intrapreso percorsi di apprendimento individuali (livelli di progressione dell'apprendimento).

Le competenze delineate sono state selezionate con una metodologia a cascata, partendo da uno studio generale delle competenze definite a livello internazionale e richieste fino al 2030 (Capitolo 2) e da studi specifici per Paese nei 6 Paesi partner del progetto (Capitolo 3). La prima bozza delle competenze selezionate è stata testata in focus group con le parti interessate in 6 Paesi partner (Allegato 2). I feedback ricevuti sono stati combinati e implementati in una proposta di Quadro Comune delle Competenze in linea con il processo di progettazione e le aree di competenza secondo gli studi sulle competenze dell'UE e internazionali.

2.2 Competenze proposte per Village Hosts

Di conseguenza, le seguenti 5 aree di competenza identificate in questo Quadro delle Competenze contribuiranno alla progettazione e alla strutturazione dei moduli del Programma di Formazione della Open School per Village Host (PR2):

- Visione e mappatura delle opportunità (area di competenza (CA) 1)
- Mappare gli attori e le risorse (area di competenza (CA) 2)
- Raccontare il luogo (area di competenza (CA) 3)
- Realizzare prototipi di servizi e curare attività e risultati (area di competenza (CA) 4)
- Creare piattaforme di cooperazione e nuovi modelli di business. (area di competenza (CA) 5)

All'interno delle aree di competenza sopra elencate, le seguenti nove competenze sono considerate cruciali per Village Host, tenendo conto del processo e delle metodologie di progettazione:

- Pensiero innovativo e riflessivo
- Capacità di agire in ambienti ambigui
- Metodologia di benchmarking e valutazione
- Comunicazione e reti
- Co-progettazione e co-creazione
- Presentazione e comunicazione digitale
- Innovazione del sistema di prodotti e servizi
- Servizio incentrato sul pianeta e sull'uomo
- Imprenditorialità (ad es. vendite / marketing / raccolta fondi)

Le seguenti competenze sono state ridefinite come risultati di apprendimento che i Village Host saranno in grado di applicare nelle loro attività dopo aver intrapreso dei percorsi di apprendimento individuali (livelli di progressione dell'apprendimento):

- Capacità di prendere decisioni ragionate e informate (CA1)
- Essere in grado di applicare una mentalità analitica e un processo di progettazione (CA1).
- Comprensione della diversità interculturale e transculturale (CA1)
- Capacità di mantenere e sostenere le relazioni con la comunità locale e i partner (CA2)
- Capacità di interagire con persone e organizzazioni (CA2)
- Abilità nell'organizzare la partecipazione comunitaria e civica (CA2)
- Capacità di risolvere i conflitti (CA2)
- Capacità di leadership e coordinamento (CA2)
- Abilità nell'esteriorizzare e delegare responsabilità e compiti (CA2)
- Abilità nel comunicare attraverso lo storytelling e il placemaking (CA3)
- Capacità di comprendere la metodologia di sviluppo del prodotto, dell'esperienza e del design del servizio (CA4)
- Capacità di percepire l'estetica visiva (CA4)
- Essere in grado di applicare metodi di progettazione appropriati per progettare l'esperienza dell'utente (CA4).
- Capacità di definire le opportunità di finanziamento (CA5)
- Essere competente nell'applicare diverse strategie di raccolta fondi (CA5)
- Capacità di applicare un modello di business appropriato (CA5)
- Conoscere lo sviluppo e l'implementazione di adeguate strategie di marketing e di sviluppo del pubblico (CA5).

Le competenze selezionate sopra descritte per Village Host saranno formate come processo di progettazione e metodologia di progettazione nel programma di formazione della Open School per Village Host sono riassunte nella Tabella 1.

Tabella 1 Le principali competenze per Village Host in linea con il processo di progettazione, Freimane A. 2022

Triplo processo di progettazione	Area di competenza	Competenza	Area di competenza secondo la mappatura delle competenze UE e internazionali	Risultato dell'apprendimento
definire	Visione e mappatura delle opportunità	Pensiero innovativo e riflessivo, Capacità di agire in un ambiente ambiguo	Competenza trasversale - Pensiero critico e innovativo / Problem solving	Capacità di prendere decisioni ragionate e informate. Capacità di applicare una mentalità analitica e un processo di progettazione.
		Metodologia di benchmarking e valutazione	Competenza imprenditoriale - Progettazione e gestione di progetti per l'intero ciclo di attività, compresa la pianificazione strategica. Monitoraggio e valutazione	Comprensione della diversità interculturale e transculturale.
	Mappare gli attori e le risorse	Comunicazione e reti	Competenza trasversale - Adattabilità / Problem solving / Leadership / Networking / Comunicazione / Intelligenza emotiva / Competenze interpersonali / Cittadinanza globale	Capacità di mantenere e sostenere le relazioni con la comunità locale e i partner Capacità di interagire con persone e organizzazioni. Abilità nell'organizzare la comunità e la partecipazione civica. Capacità di risolvere i conflitti.
		Co-progettazione e co-creazione	Competenza trasversale -Leadership / Networking / Problem solving / Capacità interpersonali	In grado di assumere la leadership e il coordinamento. Abilità nell'esteriorizzare e delegare responsabilità e compiti.
ideare	Raccontare il luogo	Presentazione e comunicazione digitale	Competenza digitale - Consapevolezza della tecnologia / Marketing digitale / Comunicazione digitale	Abile nel comunicare attraverso lo storytelling e il placemaking.

	Realizzare prototipi di servizi e curare attività e risultati	Innovazione del sistema di prodotti e servizi	Competenze imprenditoriali - Progettazione e gestione di progetti per l'intero ciclo aziendale, compresa la pianificazione strategica / Diritto d'autore e diritto immateriale / Pensiero critico e innovativo Competenza verde - Vivere, lavorare e agire in modo sostenibile	Capacità di comprendere la metodologia di sviluppo del prodotto, dell'esperienza e del design del servizio. Capacità di percepire l'estetica visiva.
		Servizio incentrato sul pianeta e sull'uomo	Competenza trasversale - Abilità interpersonali / Comunicazione / Intelligenza emotiva	Capacità di applicare metodi di progettazione appropriati per progettare l'esperienza dell'utente.
consegnare	Creare una piattaforma di cooperazione e nuovi modelli di business	Imprenditorialità (ad es. vendite / marketing / raccolta fondi)	Competenza imprenditoriale - Gestione strategica e finanziaria / Marketing	Capacità di identificare le opportunità di finanziamento. Competenza nell'applicare diverse strategie di raccolta fondi. Abilità nell'applicare modelli di business appropriati. Conoscenza dello sviluppo e dell'implementazione di adeguate strategie di marketing e di sviluppo del pubblico.

3. Metodologia

I destinatari dell'intero progetto (PR1, PR2, PR3, PR4, PR5) sono gli operatori del settore; pertanto, i destinatari sono stati coinvolti nelle diverse fasi di sviluppo e validazione del Quadro delle Competenze. Per costruire il Quadro Comune delle Competenze è stata condotta una ricerca con metodi misti in sei fasi.

3.1 Fase 1 - Stato dell'arte: Ricerca normativa e desk internazionale

La fase 1 unisce una ricerca documentale e normativa basata su studi europei e internazionali e un'analisi previsionale delle abilità e delle competenze richieste. La ricerca documentale e normativa internazionale è stata condotta dalla ricercatrice di design dott.ssa Aija Freimane e dal partner principale Matera Hub.

3.2 Fase 2 - Mappatura delle competenze professionali e teoriche specifiche del Paese (o della cultura)

Nella Fase 2 è stata condotta una ricerca a tavolino in ogni Paese partner del progetto, mettendo insieme le normative nazionali e specifiche del Paese.

3.3 Fase 3 - Selezione e sviluppo di una bozza di Quadro delle Competenze per Village Host

La mappa delle competenze è stata ricavata sulla base di uno studio specifico per paese (cultura specifica) e di uno studio etnografico (osservazione, interviste con le parti interessate) tenendo conto del processo di progettazione e di 15 anni di esperienza formativa nel campo del design (Allegato 1).

Il Quadro delle Competenze è stato sviluppato con una metodologia a cascata, partendo da uno studio generale delle competenze definite a livello internazionale e richieste fino al 2030 (Capitolo 2) e da studi specifici su 6 Paesi partner del progetto (Capitolo 3). La bozza del quadro delle competenze è stata confermata dai partner del progetto, iterata e migliorata per essere pronta per la validazione con le parti interessate nella Fase 4.

3.4 Fase 4 - Focus group per convalidare la bozza di Quadro delle Competenze

L'obiettivo del focus group è stato quello di ottenere una convalida dell'analisi approfondita dei bisogni e delle competenze identificate durante la ricerca documentale, al fine di consentire al partenariato di sviluppare materiale formativo che tenesse conto dei contesti specifici. La metodologia dei focus group è descritta nell'Allegato 2.

Ogni partner ha fornito l'ordine del giorno e gli argomenti di discussione che comprendevano le esperienze personali dei partecipanti, le barriere incontrate, le esigenze e le aree di opportunità da esplorare e le necessità.

Tutti i partner hanno utilizzato la stessa serie di attività, domande e strumenti che sono stati tradotti nelle lingue nazionali sulla base dei modelli forniti. Ciò ha permesso di effettuare confronti tra Paesi e culture diverse, portando allo sviluppo di materiali di ricerca e di apprendimento completi. I risultati dei focus group sono riportati nell'Allegato 3.

3.5 Fase 5 - Selezione delle competenze chiave in base alla progettazione

Il feedback ricevuto dalla fase 4 è stato aggiunto e implementato in una proposta di Quadro Comune delle Competenze in linea con il processo di progettazione e le aree di competenza secondo lo studio delle competenze dell'UE e internazionali.

3.6 Fase 6 - Peer Review

La fase 6 ha convalidato il Quadro di Riferimento delle Competenze attraverso una peer review con le parti interessate. Il ruolo del peer reviewer è stato quello di analizzare i contenuti, valutando la qualità e la coerenza del Quadro delle Competenze e del prodotto PR1 per il progetto Erasmus+ Open School for Village Hosts.