



# NEXT 5-14

**New EXperiences and Tools**

BANDO «NUOVE GENERAZIONI» 2017

AVVIO ATTIVITÀ 5 «AZIONI DI ATTIVAZIONE,  
EMPOWERMENT E SOSTEGNO  
ALL'IMPRENDITIVITÀ

Riunione scuole Marche  
piattaforma webex, 2 dicembre 2020



# LABORATORIO DI GENERAZIONE COOPERATIVA & ACTIONS RESEARCH

SABRINA DUBBINI  
ALESSANDRA MICOZZI



## LABORATORIO DI GENERAZIONE COOPERATIVA

### **OBIETTIVO**

Diffondere la cultura imprenditiva attraverso una formazione attiva che coinvolga gli studenti e li porti a sviluppare spirito creativo e imprenditorialità.

### **ATTIVITA'**

L'intero percorso laboratoriale tenderà a sviluppare e rafforzare le capacità di pensiero laterale, osservazione della realtà e conoscenza personale nel cercare soluzioni creative per il raggiungimento dell'obiettivo individuato.

### **STRUTTURA DEL LABORATORIO**

ORE 24: suddivise in 8 incontri da 3 ore

ALUNNI: secondo anno della secondaria di primo grado

PERIODO: marzo Aprile



## OBIETTIVI FORMATIVI NEL DETTAGLIO

Indipendenza/autonomia  
Spirito di sacrificio  
Creatività  
Flessibilità  
Capacità relazionali  
Entusiasmo  
Coraggio  
Gestione del tempo, degli obiettivi e delle persone  
Leadership  
Capacità gestionali  
Forza interiore  
Iniziativa  
Determinazione



## METODO

Usando la **STORIA**, il **GIOCO**, e la **FAVOLA**, i ragazzi saranno incentivati a pensare ad un **BISOGNO** e tradurlo in un prodotto o servizio che soddisfi questo bisogno, comprendendo il valore sociale dell'imprenditore che è colui che coglie un bisogno e trova una soluzione per colmarlo.

Coinvolgendo i ragazzi in questo **PROCESSO CREATIVO e GENERATIVO**, verranno trasmessi i concetti di **VALORE AGGIUNTO** (prendendo materie prime posso, attraverso il mio lavoro, aggiungere Valore e ottenere il riconoscimento da parte del mercato), **FUND RAISING** (per reperire le risorse necessarie all'avvio del progetto) e **SHARING** (per comprendere la differenza tra acquisto di un bene o acquisto dell'utilizzo del bene).



## PROGRAMMA DIDATTICO: MODULO 1 (3 ORE)

### ***RAPPORTO CAUSA-EFFETTO TRA BISOGNO E SODDISFAZIONE***

- Ricerca (scouting) del bisogno o problema da soddisfare o risolvere.
- Gli ambiti del problema da risolvere: livello personale, sociale, nazionale e globale
- Cosa è utile per la soddisfazione/soluzione?
- Brainstorming e tecniche creatività

**Obiettivo formativo: riconoscere un bisogno/problema e avviare un percorso di problem solving**



## PROGRAMMA DIDATTICO: MODULO 2 (3 ORE)

### ***VALORE CREATO E VALORE RICONOSCIUTO***

- Il valore aggiunto: come si crea e come si distrugge
- Il valore interno e il valore percepito di oggetti e servizi
- Il valore e l'ambito di riferimento

**Obiettivo formativo: apprendere la definizione di valore e essere in grado di riconoscerlo**



## PROGRAMMA DIDATTICO: MODULO 3 (3 ORE)

### ***IL PROCESSO CREATIVO: COSTRUZIONE DELLA SQUADRA***

- Le risorse umane: la squadra di gioco, le regole di gioco, i talenti necessari

**Obiettivo formativo: definire team e regole del team game**





## PROGRAMMA DIDATTICO: MODULO 4 (3 ORE)

### ***IL PROCESSO CREATIVO: COME ARRIVARE AL PRODOTTO***

- Le risorse materiali: dove prenderle (approvvigionamento), come usarle (processo produttivo), come smaltire e riutilizzare (circolarità e riuso)

**Obiettivo formativo: sulla base delle risorse a disposizione i partecipanti debbono arrivare a immaginare un processo per fasi per arrivare alla realizzazione del prodotto che risolve il problema o bisogno individuato nella fase 1**



## PROGRAMMA DIDATTICO: MODULO 5 (3 ORE)

### **SOSTENIBILITA' ECONOMICA**

- Le risorse economiche: quanto costa il progetto? come finanziarlo?
- Dal fundraising al crowdfunding
- Proprietà e Sharing dei fattori di produzione

**Obiettivi formativi: individuare i costi da sostenere per avviare progetto, come reperire risorse economiche, come decidere cosa è necessario acquistare o affittare**



## PROGRAMMA DIDATTICO: MODULO 6 (9 ORE)

### **DALL'IDEA AL PROTOTIPO**

- Creazione in team per l'organizzazione di un evento

**Obiettivo: mettere in pratica le competenze accumulate durante il laboratorio**



# FOCUS GROUP PER LA DEFINIZIONE DELLE ACTIONS RESEARCH





## IMPRENDITIVITA'

- L'imprenditività è una materia trasmissibile nelle realtà delle scuole che partecipano al bando (quindi, l'imprenditività si riesce a tradurre in un programma nelle scuole di oggi?)
- Se si, quali sono punti del sistema scolastico odierno che favoriscono un insegnamento di questo tipo?
- Se no, quali sono i punti critici del sistema scolastico attuale (es non si hanno abbastanza ore per i programmi trasversali)?
- Come si valutano alla fine i risultati, come si misurano gli output? E questo come si declina nel sistema valutativo scolastico?



## CONOSCERE L'ADOLESCENZA

- punti di forza e punti di debolezza
- che tipi di strumenti si possono usare ai fini didattici che siano più vicini agli adolescenti (quali sono i loro benchmark, i canali che li attraggono di più, per esempio come funziona la dinamica del passaparola)
- quali sono gli hook che possono effettivamente indirizzare energie e laboriosità vs obiettivi (fare esempi di canalizzazione positiva e negativa della energia adolescenziale)
- modelli di ispirazione: cosa ispira un adolescente? cosa è inspirational per un adolescente?



## METODO FORMATIVO

- strumenti pedagogici utili per il tipo di formazione da proporre (tools da fornire agli studenti)
- valori (capitale sociale, responsabilità sociale): come si passa il tema valoriale? Quanto e come (metodo didattico) la scuola può intervenire sul tema valoriale con gli adolescenti?



## TALENTO E INCLUSIONE

- che cosa è talento?
- come viene individuato un talento nella quotidianità scolastica (come riconoscere talento)?
- come si misura il talento (metaindicatori pre e post formazione)?
- come e in che condizione il processo educativo può concorrere a sviluppare il talento?
- come la didattica può sviluppare tecniche inclusive nei confronti dei soggetti meno consapevoli dei propri talenti?
- come verrà seguito e indirizzato il lavoro dei peer? In che modo verranno coinvolti?



