

Programma UPSHIFT per lo sviluppo delle competenze del XXI secolo, orientamento e cittadinanza attiva

Scuole secondarie di primo grado

1. Descrizione del programma formativo

Il programma per le scuole secondarie di I grado, inseribile nel programma di Educazione Civica, si articola in **tre fasi** distinte.

1. **Workshop ispirazionale**

La prima fase del programma consiste in un workshop introduttivo di carattere ispirazionale, che ha l'obiettivo di accompagnare gli studenti nella scoperta di sé, delle proprie competenze, inclinazioni e interessi. Attraverso attività pratiche, gli studenti saranno guidati in un'analisi consapevole di chi sono, di cosa vorrebbero fare da grandi e di quali sono le componenti principali della propria personalità, che consentirà di individuare più facilmente ambiti e professioni di interesse. Sarà fornita agli studenti la possibilità di manifestare i propri obiettivi personali e conoscere le differenze tra *hard skills* e *soft skills*. In questo modo, l'attività può facilitare anche la composizione dei team di lavoro che caratterizzano le due fasi successive.

Destinatari: studenti delle classi I/II/II delle scuole secondarie di I grado

Durata: 2-3 ore

Formatori: Docenti, Staff JA Italia, mentori di aziende partner

Luogo: la scuola stessa

2. **Innovation & Creativity Camp**

L'Innovation & Creativity Camp ha l'obiettivo di promuovere la partecipazione attiva degli studenti attraverso un approccio ludico e ricreativo, al fine di acquisire una mentalità innovativa di fronte a problematiche sociali concrete. Gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro, sono supportati nell'analisi di sfide e nella generazione di idee e soluzioni innovative e creative.

Destinatari: studenti delle classi I/II/II delle scuole secondarie di I grado

Durata: 8 ore

Formatori: staff JA Italia, JA Alumni, mentori di aziende partner

Luogo: la scuola stessa

3. **Ten X**

La terza fase prevede la partecipazione ad un programma di imprenditorialità, che consente agli studenti di lavorare in team per approfondire l'idea nata durante la prima fase e sviluppare concretamente la soluzione, attraverso un format di mini-impresa a scopo formativo.

Destinatari: studenti delle classi I/II/II delle scuole secondarie di I grado

Durata: 15 ore

Formatori: docenti, staff JA Italia a supporto

Luogo: la scuola stessa

2. Attività con definizione dei tempi e dei luoghi

Il percorso formativo sopradescritto sarà realizzato con le seguenti modalità.

1. Workshop ispirazionale

Il workshop si svolge in presenza in classe, con il coinvolgimento dei seguenti partecipanti:

- gli studenti (provenienti da una o più classi) in qualità di protagonisti del workshop;
- i docenti, in seguito a una formazione da parte di JA Italia, possono assumere il ruolo di facilitatori delle attività e possono guidare gli studenti nell'erogazione di eventuali attività pre- e post-workshop;
- lo staff e i mentori di JA Italia erogano e facilitano il workshop.

Prima del workshop è previsto un incontro formativo con i docenti delle classi, proposto in modalità online, con l'obiettivo di presentare le attività previste da parte dei formatori di JA Italia. L'incontro costituisce un'occasione importante anche per ricevere informazioni sugli studenti delle classi iscritte, su punti di attenzione da mantenere e sulle migliori modalità di comunicazione con gli studenti. La sessione formativa consente anche di presentare ai docenti eventuali attività propedeutiche da svolgere prima del workshop e/o attività di follow-up da svolgere con gli studenti a seguito del workshop e in preparazione della fase successiva del percorso UPSHIFT.

2. Innovation & Creativity Camp

Le attività sono svolte in presenza in classe con il coinvolgimento dei seguenti partecipanti:

- gli studenti (provenienti da una o più classi) in qualità di protagonisti dell'I&C Camp;
- i docenti, in seguito a una formazione da parte di JA Italia, possono assumere il ruolo di facilitatori delle attività del Camp;
- lo staff e i mentori di JA Italia erogano e facilitano le attività del Camp.

Il percorso consente agli studenti di sperimentare e potenziare alcune competenze trasversali, come lo spirito d'iniziativa, la creatività, la negoziazione, la capacità di lavorare in team, prendere decisioni e risolvere problemi. Attraverso la modalità ludica, il Camp introduce i giovani partecipanti al lato divertente e appassionante del mondo dell'imprenditorialità e della partecipazione attiva.

Prima del Camp, i formatori di JA Italia dedicano ai docenti una sessione di formazione (proposta in modalità online) per la presentazione del Camp. È auspicabile immaginare che i docenti possano ricoprire il ruolo di facilitatori con gli studenti. La formazione ha dunque la finalità di presentare gli obiettivi del Camp, le modalità organizzative ed operative, i temi che verranno affrontati e le attività previste. Il confronto con i docenti consente di concordare le attività e di renderle completamente fruibili da parte degli studenti.

L'Innovation & Creativity Camp può svolgersi su una o due giornate, solitamente consecutive, per una durata totale di circa 8-10 ore, inseribili all'interno del programma di Educazione Civica. Di seguito, sono brevemente delineate le fasi del Camp.

ICEBREAKING E TEAM-BUILDING – Le classi si dividono nei team creati durante il workshop e vengono condotte, attraverso attività giocose e divertenti, ai temi che caratterizzano il Camp. Le attività del Camp sono finalizzate alla conoscenza di sé stessi, delle proprie caratteristiche e alla

conoscenza reciproca. L'obiettivo è attivare lo scambio all'interno dei gruppi di studenti e consolidare il team di lavoro.

SCENARI DI PARTENZA - Agli studenti viene presentato un insieme di scenari legati a sfide di carattere sociale, che possono essere allineate anche agli obiettivi del programma di Educazione Civica (es. inclusione sociale, pace, diversità, cittadinanza attiva, etc.).

CREAZIONE DI IDEE - Una volta svelati gli scenari, ogni team sceglie quello su cui concentrarsi. Dopo aver analizzato lo scenario e gli elementi del problema ad esso legati, i team definiscono quale potrebbe essere il prodotto o il servizio che possa contribuire a risolverlo. Le attività sono quindi organizzate in step ricorrenti. Attraverso una attività di prototipazione, ogni team analizza e costruisce i vari aspetti della soluzione proposta (clienti, vendita, proposta di valore, risorse, comunicazione, disegno/modellino/mockup, etc.).

PITCH FINALE - Al termine dei lavori, ciascun team racconta la propria idea di soluzione, attraverso una breve presentazione. Oltre al problema scelto e alla soluzione individuata, ogni team è invitato a raccontare il lavoro di gruppo che li ha portati all'idea, i diversi ruoli assunti e il contributo di ogni membro del team al raggiungimento degli obiettivi comuni.

3. Ten X

Le attività vengono svolte in presenza in classe. Il percorso può svilupparsi nell'arco di circa 8 settimane, per un impegno di circa 2 ore a settimana. Lo sviluppo del programma prevede il coinvolgimento dei seguenti partecipanti:

- gli studenti in qualità di protagonisti della loro mini-impresa;
- i docenti, in seguito a una formazione da parte di JA Italia, assumono il ruolo di guida per lo sviluppo delle attività;
- lo staff di JA Italia a supporto delle attività del programma.

Attraverso questa fase, gli studenti sperimentano diverse competenze trasversali, attraverso il lavoro in team per la definizione di varie componenti della loro idea di prodotto o servizio a impatto sociale:

- La scelta del prodotto o servizio da realizzare, a partire dall'idea elaborata durante il Camp, e la realizzazione concreta di parte della soluzione
- La definizione del ruolo di ogni studente all'interno della simulazione di mini-impresa
- Gli aspetti comunicativi del team e della soluzione, inclusa l'attribuzione di nome e logo
- La raccolta del budget (dell'ordine di 10 euro) per gli acquisti utili alla realizzazione della soluzione
- Il contatto con la comunità locale per la ricerca delle occasioni di promozione del proprio prodotto o servizio a impatto sociale
- L'introduzione agli aspetti finanziari legati alle entrate e alle uscite della loro attività
- La preparazione di una presentazione finale

3. Obiettivi e competenze in uscita

Obiettivi e competenze in uscita di "Workshop Ispirazionale"

Attraverso attività pratiche, gli studenti saranno guidati in un'analisi consapevole di chi sono, di cosa vorrebbero fare da grandi e di quali sono le componenti principali della propria personalità, che gli

consentirà di individuare più facilmente ambiti e professioni di interesse. Verrà fornita agli studenti la possibilità di manifestare i propri obiettivi personali, di conoscere le differenze tra hard skills e soft skills e di creare un percorso di crescita personale.

Obiettivi e competenze in uscita di "Innovation & Creativity Camp"

- Introdurre alcuni concetti base di innovazione e imprenditorialità
- Identificare i bisogni della comunità
- Esercitarsi a riconoscere nei problemi delle opportunità
- Saper creare valore
- Individuare nuove soluzioni
- Ispirare e sostenere l'innovazione continua, anche in ambito sociale
- Credere nella propria capacità di raggiungere i risultati voluti

La capacità di presentare in modo efficace le proprie idee e negoziare soluzioni con gli altri compagni del gruppo, i tempi ristretti, il confronto con esperti dell'argomento, la presentazione in pubblico, rappresentano dei potenti acceleratori dell'apprendimento e lasciano a tutti i partecipanti un'esperienza intensa e piacevole.

Obiettivi e competenze in uscita di Ten X

- Riconoscere le opportunità
- Pianificazione e gestione
- Lavorare con gli altri
- Pensiero etico e sostenibile
- Autoconsapevolezza e autoefficacia

Tutte le fasi contribuiscono allo sviluppo di competenze del XXI secolo, tra cui:

- lavorare in gruppo
- gestire le proprie emozioni e le relazioni tra pari
- prendere decisioni e saper negoziare con gli altri
- risolvere problemi in maniera innovativa
- essere creativi nell'ideazione di soluzioni
- saper gestire il proprio tempo
- comunicare in maniera chiara in pubblico, ecc.

4. Struttura organizzativa e risorse coinvolte

Il progetto è gestito da JA Italia e da UNICEF. Le risorse coinvolte nelle varie fasi sono le seguenti.

- **Workshop Ispirazionale:** Formatori JA Italia, mentori aziende partner, docenti a supporto.
- **Innovation & Creativity Camp:** Formatori JA Italia, mentori aziende partner, docenti a supporto.
- **Ten X:** Docente referente della classe precedentemente formato da JA e affiancato periodicamente dal formatore JA Italia, in presenza o online.