

# .biz

## Descrizione

**Students Lab** è un percorso che coinvolge **ogni anno 20.000 studenti di 400 istituti in tutta Italia**, favorendo il confronto tra le diverse realtà territoriali e l'apprendimento collaborativo a livello nazionale, mettendo in relazione studenti degli Istituti Superiori di 2° Grado, di 1° Grado e della Scuola Primaria; il modello minicompanies è riconosciuto anche dalla Commissione Europea come **"la migliore strategia di lungo periodo per l'occupabilità dei giovani"**.

**.biz Teen** + utilizza la metodologia del learning by doing (imparare facendo) e si realizza attraverso due step:

- Tutoring: attraverso un orientamento pedagogico - didattico sulla metodologia di apprendimento da adottare con studenti di età compresa tra i 10 e 15 anni.
- Gestione di **laboratori d'impresa** in ambiente scolastico. Gli studenti beneficiari, sotto la supervisione di un Trainer Students Lab e con il supporto di un docente interno, guidano gli studenti del terzo anno di Istituti Superiori di 1° Grado e/o studenti del quinto anno della Scuola Primaria, nella realizzazione di una vera e propria impresa, che prevede l'assunzione di cariche sociali, la realizzazione concreta di prodotti o servizi reali, con l'obiettivo di orientare i giovani a comprendere le logiche e i principi dell'economia e ad essere imprenditori di se stessi.

I laboratori d'impresa sono, a tutti gli effetti, delle mini-imprese reali (non simulate) che operano in ambiente protetto e fabbricano e/o vendono **prodotti o servizi reali**. Gli studenti guidano i giovani alunni nella realizzazione dell'impresa e ne seguono gli aspetti di sviluppo e gestione, nel quadro di una struttura organizzativa che riproduce le funzioni, i processi e gli obiettivi di un'impresa reale.

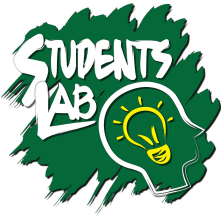
Ad un gruppo di 4/6 studenti dell'Istituto Superiore viene affidata una classe terza di un Istituto Superiore di 1° Grado o una classe quinta di una Scuola Primaria. Questa viene suddivisa in 4 **mini-imprese**, ognuna formata da un minimo di 6 studenti, applicando la metodologia Jigsaw Classroom, che consente di attribuire a tutti un ruolo, con precisi compiti e responsabilità, come in una vera e propria impresa.

I Teen Trainer guidano gli studenti nelle decisioni in merito al prodotto o al servizio e li guidano a vestire i panni dei "manager" di una start up. Dopo aver individuato l'idea imprenditoriale, li seguono nella vendita dei loro prodotti e servizi all'interno e all'esterno della scuola. A fine anno, la mini-impresa viene messa in liquidazione e gli studenti presentano una relazione.

I laboratori di comunicazione vengono valutati durante il percorso e soltanto quelli meritevoli potranno essere associati ad un'**azienda partner**, che gli studenti hanno l'opportunità di incontrare per conoscere una realtà aziendale del territorio e ricevere suggerimenti nel percorso di creazione d'impresa, con l'obiettivo di rendere sempre più vicino il mondo delle imprese con il mondo degli studenti.

L'incontro con l'azienda si terrà a scuola.

La **Competizione Students Lab** è un'esperienza di formazione pratica, di incontro e di confronto con i laboratori d'impresa attivati sul territorio nazionale. Nelle **Competizioni** i laboratori d'impresa presentano il loro progetto imprenditoriale, vendono i loro prodotti, sono valutati da una giuria e verranno proclamati vincitori i **migliori laboratori d'impresa** dell'edizione. **IGS, partner tecnico dell'Associazione Students Lab Italia**, cura l'organizzazione delle Competizioni e il coordinamento tra gli istituti.



### **Fiera d'Istituto**

*Durata:* 8 ore, un giorno

*Location:* Istituto di appartenenza

*Modalità di svolgimento:* evento a cura del laboratorio d'impresa all'interno del proprio Istituto. Sarà il primo momento in cui i ragazzi guarderanno all'esterno del proprio gruppo di lavoro, per raccogliere suggerimenti e testare la validità del proprio lavoro, all'interno di un gruppo ristretto e conosciuto di utenti.

È previsto l'allestimento di uno stand presso l'istituto, a cura del laboratorio.

Gli altri studenti dell'istituto sono invitati a visitare lo stand. I giovani imprenditori si confrontano per la prima volta con il mercato presentando la business idea.

### **Fiera Locale**

*Durata:* 8 ore, un giorno

*Location:* da definire (piazza, centro commerciale, università, ecc.) sito nel territorio di appartenenza dell'istituto.

*Modalità di svolgimento:* evento a cura di IGS che coinvolge il laboratorio d'impresa che si interfacerà con gli altri laboratori che partecipano al programma formativo e che insistono sullo stesso territorio, allestendo uno spazio dedicato con i prodotti/servizi realizzati e con ciò che riterranno più opportuno mostrare al loro pubblico.

Lo spazio dedicato per il laboratorio è composto da stand, tavolo e allaccio corrente.

Costituisce un'opportunità di confronto con il territorio e con una fetta di mercato più ampia rispetto a quella del proprio istituto.

Durante quest'evento, il lavoro dei ragazzi sarà valutato da una giuria di esperti, che sarà chiamata ad esprimere un parere sulla bontà di quanto realizzato.

### **Competizione Nazionale**

*Durata:* 8 ore, 2 giorni

*Location:* da definire nel territorio nazionale.

*Modalità di svolgimento:* evento a cura di IGS a cui partecipano i migliori laboratori selezionati alle

Competizioni Regionali. Gli allievi allestiscono lo stand, si confrontano con i migliori laboratori degli altri territori, sono valutati da una giuria qualificata che decreterà il migliore Laboratorio d'impresa a livello nazionale. Nell'ambito della Competizione nazionale si terrà la premiazione, cerimonia a cura di IGS in occasione della quale vengono proclamati i migliori laboratori.

Lo spazio dedicato per il laboratorio è composto da stand, tavolo e allaccio corrente.

I costi sostenuti dai docenti e dagli allievi per gli spostamenti previsti dal programma non sono a carico di IGS srl - impresa sociale.

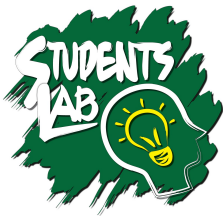
### **Valutazione e certificazione**

Ogni Teen Trainer è valutato da una giuria qualificata, che analizza come gli studenti hanno lavorato. Questo stimola la capacità di competere in modo sano, di confrontarsi, di migliorare e di lavorare per obiettivi.

Il processo di valutazione è così articolato:

- *Al termine della formazione in aula il Teen Trainer è valutato dal Trainer Students Lab e dal docente.*
- *Al termine del Percorso Formativo il Teen Trainer è valutato dal Trainer Students Lab, dagli studenti e dal docente.*

Ogni studente riceve un attestato che certifica le competenze acquisite.



## Contenuti

**.biz Teen +** assicura 60 ore di formazione pratica così articolata:

-20 h di **Tutoring** presso l'Istituto Superiore di appartenenza

-40 h di **attività laboratoriale** presso un Istituto Superiore di 1°Grado e presso una Scuola Primaria

## Obiettivi:

**.biz Teen +** ha come obiettivo quello di gestire gruppi di lavoro, nonché di promuovere la cultura d'impresa, lo spirito di iniziativa e l'imprenditorialità, competenze che la Raccomandazione Europea del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) individua tra le otto aree di competenze chiave da implementare.

### Obiettivi didattici:

- Apprendere i principi di funzionamento di un'impresa
- Comprendere le dinamiche economiche e sociali che si sviluppano al suo interno
- Imparare a trasferire i propri saperi e le proprie competenze
- Applicare le competenze formative in contesti non standardizzati sperimentando didattiche alternative
- Integrare il sapere con il saper fare e il saper essere al fine di orientare la scelta professionale e formativa futura
- Promuovere la cultura d'impresa

### Obiettivi trasversali:

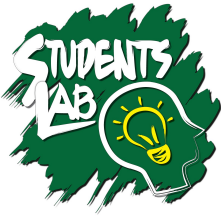
- Sviluppare le capacità di gestione di gruppi
- Imparare a lavorare in gruppo
- Acquisire competenze relazionali comunicative e organizzative
- Sviluppare capacità di problem solving
- Far emergere vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzare le inclinazioni personali, responsabilizzare gli allievi

## Metodologia:

- *Learning by doing*: sembra questa la migliore strategia per imparare, ove l'imparare non sia solo il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere, e che la strategia migliore sia l'apprendere attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.
- *Peer education*: processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze tra membri di un gruppo, intervento che mette in moto un processo di comunicazione globale, caratterizzato da un'esperienza profonda ed intensa e da un forte atteggiamento di ricerca di autenticità e di sintonia tra i soggetti coinvolti. Questa pratica va oltre la consueta pratica educativa e diviene una vera e propria occasione per il singolo soggetto, il gruppo dei pari o la classe scolastica, per discutere liberamente.

## Destinatari:

- *Studenti degli istituti superiori del quarto e quinto anno*: protagonisti indiscussi del programma che, grazie al confronto con il Trainer Students Lab, diventano formatori e quindi Tutor di un gruppo di studenti del quinto anno della Scuola Primaria e/o del terzo anno di Istituti Superiori di 1°Grado.
- *I docenti*: sono parte attiva del progetto. Sono chiamati ad interfacciarsi costantemente con i ragazzi, scoprendone gli interessi, talvolta celati e le attitudini che vanno oltre le discipline scolastiche.
- *Le famiglie*: sono coinvolte nel supportare i ragazzi durante il percorso, essendo il primo pubblico e fornendo feedback sulle attività.

**Risorse umane coinvolte:**

- **Teen Trainer:** Studente di un Istituto Superiore di 2° Grado che guida praticamente gli allievi della creazione e gestione del laboratorio d'impresa
- **Trainer Students Lab:** collaboratore che guida gli studenti nella realizzazione del Percorso Formativo
- **Area Manager IGS:** referente del coordinamento tra diversi istituti scolastici
- **Docente interno:** referente della scuola che segue gli allievi nel loro percorso formativo, accompagna gli studenti agli eventi previsti dal programma
- **Classi del quinto anno della Scuola Primaria e del terzo anno di Istituti Superiori di 1° Grado** che sono guidati nella realizzazione di un laboratorio d'Impresa SL.

**Risorse strutturali necessarie:**

- **Aula didattica:** per la formazione degli studenti.

Sarebbe preferibile, per la buona riuscita del progetto, l'utilizzo del laboratorio d'informatica.

**Durata e Tempistica e delle attività:**

Gli allievi dell'Istituto Superiore di 2° Grado svolgono:

-20 ore di formazione, suddivise in 4 incontri della durata di 5h in orario curriculare o extracurriculare, in 1 o 2 settimane.

-40 ore di attività di Trainer presso la Scuola Primaria o l'Istituto Superiore di 1° Grado assegnato, suddivise in un incontro a settimana della durata di 4h, in orario curriculare.

**Materiali:** Training Kit, fornito da IGS, contenente le linee guida per gestire un gruppo di studenti e per la creazione del laboratorio d'impresa kids & Junior.