

# .com

## 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**".

**.com 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 di comunicazione** 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.

I laboratori di comunicazione sono, a tutti gli effetti, delle mini-imprese reali (non simulate) che operano in ambiente protetto. 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.

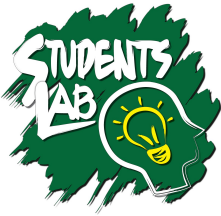
Ad un gruppo di 4/6 studenti dell'Istituto Superiore viene affidata una classe terza di un Istituto Superiore di 1° Grado o una classe quinta di una Scuola Primaria. Questa viene suddivisa in 4 **mini-imprese**, ognuna formata da un minimo di 6 studenti, applicando la metodologia Jigsaw Classroom, che 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 aziendali, a vestire i panni dei "manager" di una start up. Dopo aver definito i format di comunicazione, li seguono nella loro realizzazione e presentazione 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 di comunicazione 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 i format di comunicazione ideati.

### **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 di comunicazione 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 di comunicazione 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.

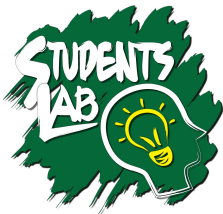
### **Valutazione e certificazione**

Durante le Competizioni una *giuria qualificata* analizza e valuta 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

**.com 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:

**.com Teen +** ha come obiettivo quello di gestire gruppi di lavoro e promuovere la consapevolezza delle espressioni culturali, competenza che i Programmi Operativi Nazionali 2007-2013 Obiettivo "Convergenza" individuano tra le competenze chiave da implementare, ovvero:

- Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

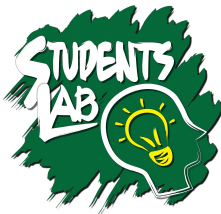
**.com Teen +** si propone di raggiungere questi obiettivi attraverso la gestione di gruppi di lavoro che coinvolgono gli studenti del quinto anno della Scuola Primaria e studenti del terzo anno di Istituti Superiori di 1° nella realizzazione di format di comunicazione che permettano agli studenti di immergersi nella **comunicazione a 360°**; di affrontare tematiche legate alla comunicazione, alla strategia d'impresa, al territorio; di sviluppare competenze in comunicazione d'impresa, in organizzazione eventi, in pubblicità.

## Obiettivi didattici:

- Imparare a trasferire i propri saperi e le proprie competenze
- Acquisire le competenze tecniche per la gestione della comunicazione d'impresa a 360°
- Migliorare le proprie competenze ed abilità nel campo delle nuove tecnologie informatiche
- Guidare un gruppo di lavoro nella creazione, progettazione e realizzazione di un video, di una presentazione Power Point, di un manifesto e di un album
- Guidare un gruppo di lavoro nell'analizzare la comunicazione su web e progettare una strategia di comunicazione su social network
- Guidare un gruppo di lavoro nella creazione, progettazione, realizzazione e gestione di un evento
- Acquisire le competenze teoriche dei più elementari processi di comunicazione, sviluppando capacità di utilizzo critico dei media, essendo stimolati a dare dimensione concreta alla propria immaginazione e capacità riflessiva
- Dare risalto alle proprie esperienze personali, scolastiche, territoriali attraverso nuove tecniche di comunicazione

## 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