



YOUTH & EXPERIENCE

NON BASTA SPALANCARE GLI OCCHI BISOGNA CAPIRE CIÒ CHE SI VEDE

I 'Project Work'

Youth & Experience Contest è un'iniziativa pensata per favorire il dialogo e l'arricchimento reciproco tra scuole ed imprese promossa da *Compagnia delle Opere Emilia* ed alcune aziende associate, quest'anno alla sua prima edizione.

Perché partecipare a *Y&E Contest*

Le classi (o parti di classi) di alunni partecipanti costituiscono insieme all'azienda 'committente' e sotto la guida del **tutor scolastico** un 'laboratorio di idee' (*Project Lab*) in cui in gruppo e a scuola lavorano sul progetto aziendale scelto secondo una dinamica di *problem solving*. Questo processo offre ai ragazzi **un'esperienza** avvincente ma anche **professionalizzante** a stretto contatto col mercato e le imprese del territorio.

A chi si rivolge

Youth & Experience Contest è rivolto a tutti gli **studenti tra i 16 e i 19 anni** degli ultimi 3 anni della scuola secondaria di II grado.

Per le sue peculiarità, può essere personalizzato nella durata e nei contenuti e adottato da **tutte le tipologie di Istituti**: dai *Licei*, ai *Tecnici* ai *Professionali*.

A seconda dei singoli progetti le scuole possono aderire con una o più classi (nei limiti di quanto indicato in sede di progetto dall'azienda 'committente') e possono dar vita a uno o più *Project Lab* (il cui team è composto da non meno di 4 studenti e non più di 30).

Ogni team è coordinato da un **docente tutor** interno all'Istituto.

Articolazione del Project Work

Il Project Work è una delle modalità di realizzazione dei percorsi di Alternanza Scuola Lavoro. Avrà una durata compresa indicativamente tra le **30 e le 50 ore**, parte delle quali a **diretto contatto con professionisti** di comprovata competenza, preparazione specialistica, capacità di relazione e comunicazione nonché **con aziende del territorio impegnate nella sfida dell'innovazione**.

Il format didattico degli *Y&E Project Work* prevede che ogni team si organizzi come un vero e proprio *laboratorio di idee* secondo questa **scansione temporale**:

- **Incontro e Co-progettazione percorso tra Tutor Aziendale e Tutor Scolastico** (1. definizione degli obiettivi formativi da raggiungere *col project-work*; 2. individuazione delle attività da svolgere con la relativa

programmazione e scansione temporale; 3. condivisione di un modello per l'individuazione, l'acquisizione e la valutazione delle competenze di fine percorso) e 4. definizione degli obblighi burocratico-normativi ASL: stipula convenzione, progetti formativi ecc.).

○○○○○○

- Formazione *Economics* (4 ore). Modulo formativo a cura di Comitato Scientifico Y&E.

○○○○○○

- Kick-off progetti (2 ore). Ogni azienda 'committente' presenta ai/l propri/o team il progetto su cui dovrà/anno cimentarsi definendo con esso/i gli obiettivi.

- Svolgimento attività team (dalle 20 alle 40 ore). I team – supportati dal Tutor Scolastico e con la supervisione del Tutor Azienda Committente – sviluppano le proprie soluzioni. Sono previsti (dai 2 ai 4) incontri con l'azienda (2 ore ogni volta) per un confronto sullo stato avanzamento lavori.

○○○○○○

- Formazione Il modulo *Communication* (6 ore). Modulo formativo a cura del Comitato Scientifico Y&E.

Le proposte di Project Work per le scuole in vetrina

Le scuole aderenti a *Youth & Experience Contest* decidono l'ambito di intervento del proprio Project Work fra i progetti aziendali raccolti dal Comitato Scientifico e [QUI](#) messi 'in vetrina' ([LICEI](#), [ISTITUTI TECNICI](#), [ISTITUTI PROFESSIONALI](#))

Aziende "Committenti"

47 Deck - Reggio Emilia

Addiction srl – Montecchio Emilia (RE)

Bercella srl – Varano de' Melegari (PR)

CF3000 srl – Reggio Emilia

Edilteco spa – San Felice sul Panaro (MO)

Fiscal Engineering – Reggio Emilia

Gruppo di solidarietà di Tetrapak - Modena

Infinitedesign srl - Parma

Mac Tubi spa – Colorno (PR)

Malagoli Aldebrando srl – (MO)

Meta spa – San Felice sul Panaro (MO)

Ruralset srl - Modena

Calendario delle attività:



Fino al 30|09 **FASE 1 – presentazione progetti**. Le imprese possono candidare uno o più progetti (che nascono da esigenze o interessi REALI) attraverso l'apposita scheda.



Sempre fino al 30|09 **FASE 2 – verifica progetti**. Il comitato scientifico verifica qualità e fattibilità dei progetti.



A partire dal 01|10 **FASE 3 – promozione contest**. Con un livello di dettaglio adeguato, il contest ed i progetti candidati dalle imprese vengono messi in "vetrina".



Fino al 31|10 **FASE 4 – adesione scuole**. Le scuole possono candidare uno o più team su uno o più progetti attraverso il modulo di iscrizione



Dal 05|11 **FASE 5 – pubblicazione esito candidature**. Sul sito emilia.cdo.org le scuole possono vedere se le candidature dei propri team sono state accolte dalle aziende 'committenti'.



Dal 05|11 al 31|12 **FASE 6 – presa di contatto scuola-impresa, stipula convenzione, avvio coprogettazione del percorso scuola-impresa**



Dal 05|11 al 31|12 **FASE 7 – formazione ECONOMICS team aderenti a Y&E Contest**



07|01 – 14|04 **FASE 8 – avvio e svolgimento Project Work nelle scuole partecipanti e modulo COMMUNICATION team aderenti a Y&E Contest**



15|04 – 30|04 **FASE 9 - selezione team finalisti**. La commissione scientifica di Y&E CONTEST seleziona i migliori output pervenuti i CRITERI DI VALUTAZIONE sotto illustrati.



11|05 **FASE 10 – evento finale.** Presentazione e proiezione dei migliori progetti e delle più significative esperienze di Y&E Contest documentate.

Output Project Work

Ogni team partecipante al contest, per potersi guadagnare la menzione d'onore nell'ambito dell'**evento finale** dovrà produrre un **video** o un **Power Point** corredato di foto dell'esperienza svolta secondo lo stile dello *storytelling* in cui gli studenti metteranno in campo anche le nozioni di comunicazione apprese nel modulo formativo.

Tempo massimo dell'elaborato: 5 minuti.

Punti 'essenziali' da toccare: 1. breve **descrizione project work** scelto; 2. descrizione **percorsi attuati**; 3. evidenziazione **conoscenze teoriche e competenze** 'agite'; 4. eventuali **elementi tecnologici utilizzati**; 5. illustrazione dell'**ipotesi di soluzione** elaborata.

Tale output dovrà essere inviato all'indirizzo mail segreteria@emilia.cdo.org entro e non oltre il giorno 15 APRILE 2019.

Criteri di individuazione progetti migliori

I criteri di valutazione ed individuazione dei Project Work migliori sono i seguenti:

- **sostenibilità e semplicità di attuazione** della soluzione proposta in termini di tempi e 'costi'
- **fattibilità e realizzabilità** dell'azione
- **tasso di innovazione** dell'idea presentata, quindi saranno molto ben valutate le idee *nuove*, con un alto grado di originalità (ma sostenibili)
- **efficacia comunicativa.**

Modalità di iscrizione

La domanda di **ADESIONE GRATUITA** a Y&E CONTEST deve essere fatta **dal Dirigente Scolastico** della scuola partecipante inviando all'indirizzo mail segreteria@emilia.cdo.org l'apposito modulo di iscrizione reperibile sul sito emilia.cdo.org sezione Y&E Contest **entro e non oltre il 31/10/2018**

Aspetti di valore didattico di Y&E Contest

Figura centrale per l'intero percorso di *Youth & Experience Contest* è il **Tutor Scolastico** che 1) co-progetta insieme al tutor dell'azienda committente i dettagli del percorso e 2) ne supervisiona il corretto svolgimento, 3) coinvolgendo anche i docenti delle discipline pertinenti al raggiungimento degli obiettivi concordati. In questo senso tale partecipazione rappresenta **per il docente tutor** una modalità **per acquisire nuovi e innovativi metodi d'insegnamento** e per **ampliare la propria rete di riferimento** attraverso le numerose opportunità di scambio offerte durante il percorso **con professionisti e con i referenti delle aziende coinvolte.**

Per quanto riguarda invece gli studenti, la praticità e vicinanza alla realtà di **Y&E Contest** agevola lo sviluppo di un set di **competenze tecniche e trasversali** (*soft skills* come il *teamworking*, *l'assunzione di responsabilità*, *lo spirito d'iniziativa*, *la perseveranza*, *la creatività*, *l'intraprendenza*, *la negoziazione*, *il coraggio* e *la fiducia in se stessi*) **fondamentali per tutti i giovani**, indipendentemente dai loro interessi lavorativi futuri.

Obiettivi e finalità non secondari dell'intervento sono il **favorire**:

- un **atteggiamento positivo di fronte alle difficoltà**,
- una più **spiccata capacità di visione** che consente di individuare "*possibilità*" dove gli altri vedono *problemi*,
- lo **sviluppo di competenze imprenditoriali** quali la creatività, la capacità di pianificare e organizzare le attività, un'alfabetizzazione finanziaria di base, una capacità di organizzare le risorse a disposizione, di saper far fronte all'incertezza costruendo relazioni interpersonali efficaci mettendo in atto doti di collaborazione e negoziazione, una più spiccata autostima che porta i partecipanti ad assumere un atteggiamento più positivo rispetto alle situazioni attuali e al loro futuro.

La metodologia di apprendimento, che segue logiche esperienziali di **learning by doing (imparare facendo)**, è in grado di appassionare e coinvolgere attivamente tutti i partecipanti **contestualizzando la teoria attraverso la pratica**: il *Project Work* rappresenta l'occasione per coloro che vi partecipano *attivamente* di verificare lo stato delle loro capacità organizzative, decisionali, relazionali, operative e di analisi di problemi reali, al fine di sviluppare l'etica della responsabilità tramite un metodo di lavoro "sul campo".

Metodologia didattica che utilizza in modo naturale anche il *cooperative learning*, costituisce dunque un **valido strumento per l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro e il rafforzamento di quelle apprese nel corso degli studi**.

Aderendo a Y&E Contest una scuola avrà la possibilità di:

- promuovere, attraverso il processo di *Project Work*, l'applicazione di **metodologie didattiche innovative**, basate sulla **integrazione tra aspetti cognitivi ed applicativi di alto livello**
- sviluppare una **stretta collaborazione tra l'Istituzione scolastica, il sistema delle imprese e gli enti che operano nel territorio**
- consentire agli allievi di operare nella scuola facendo **esperienza di dinamiche proprie del contesto aziendale**, grazie all'attivazione di rapporti di tutoraggio tra scuola e impresa
- promuovere l'**acquisizione di competenze di base e professionali**, con particolare attenzione all'utilizzo consapevole di strumenti di decodifica, selezione, organizzazione e verifica delle molteplici informazioni di cui i giovani vengono a conoscenza (strategie di comunicazione, tecnologie dell'informazione, management aziendale, tecniche di problem solving, metodologie di valutazione, ecc.)
- **orientare** la progettazione delle **attività didattiche** e l'uso delle tecnologie interne alla scuola anche **in considerazione delle esigenze produttive del contesto territoriale** (analisi del fabbisogno locale).

Youth & Experience Contest raccoglie da un lato la disponibilità di realtà economiche emiliane a condividere *progetti di ricerca e sviluppo* e dall'altro professionisti volontari a donare alcune ore del proprio tempo e la propria esperienza per affiancare i partecipanti nello sviluppo di competenze di carattere economico-finanziario e comunicazione rafforzando il livello d'esperienza di Alternanza Scuola Lavoro per il team di studenti.

Per l'azienda 'committente' il **Tutor Aziendale** viene individuato tra coloro che possiedono una **ampia esperienza lavorativa e una preparazione specialistica** rispetto al contenuto del *project work* oltre a possedere buone capacità di relazione e comunicative.

Le attività didattiche, infine, potrebbero essere accompagnate da **supporti digitali** forniti dalla Commissione Scientifica di progetto, con l'obiettivo di ottimizzare i tempi di sviluppo del programma e, in breve tempo, consentire alle classi di passare al confronto sull'idea da realizzare: tali materiali e strumenti, strutturati secondo efficaci e innovative logiche di **digital learning**, semplificano l'acquisizione di contenuti e metodi di lavoro aziendali attraverso una modalità di apprendimento *smart* e dinamica.