



## SCHEDA PROGRAMMA INNOVATION & CREATIVITY CAMP

**Denominazione progetto:** *Innovation & Creativity Camp*

**Descrizione del progetto:** L'*Innovation & Creativity Camp* è un evento di una o più giornate, che riunisce tra gli 80 e i 100 studenti della scuola secondaria di secondo grado. Di fronte a una problematica sociale, concreta e reale, i partecipanti dovranno elaborare una soluzione innovativa e sostenibile.

Gli studenti saranno divisi in gruppi e verranno accompagnati in un percorso progettuale e creativo partendo dalla definizione di un bisogno per arrivare allo sviluppo di una soluzione innovativa. In caso di team misti, gli studenti dovranno dapprima imparare a conoscersi, stimolati da giochi di team-building che insegnano anche a valorizzare le proprie potenzialità. Successivamente, dopo il lancio della sfida (che viene svelata solo in apertura dell'evento), le squadre lavorano insieme per elaborare e presentare una soluzione di team.

La possibilità di attivare sessioni di consulenza con mentor ed esperti d'azienda e il confronto con una giuria di alto profilo, spingono gli studenti ad adeguare le proprie capacità comunicative e a sintetizzare i punti di forza della propria idea in un tempo limitato e utilizzando strumenti predefiniti. L'evento può considerarsi propedeutico ai percorsi di imprenditorialità di UNICEF e JA dedicati alle scuole secondarie di secondo grado (*Idee in azione* ed *Impresa in azione*) dell'anno scolastico 2020/21.

### **Metodologia:**

L'*Innovation & Creativity Camp* è un format didattico internazionale di UNICEF e JA. Questa iniziativa consente di sperimentare alcune competenze trasversali come lo spirito d'innovazione, la capacità di lavorare in team, il senso d'iniziativa e il public speaking, introducendo i giovani partecipanti al lato divertente e appassionante del mondo imprenditoriale e della partecipazione attiva.

Utilizzando una metodologia didattica cooperativa che prevede principalmente attività di gruppo e di soluzione di problemi, gli studenti utilizzano strumenti, metodi e concetti propri dell'innovazione e del Design Thinking, al fine di comprendere più da vicino il mondo del lavoro e scoprire abilità, competenze e vocazioni professionali.



**Durata e contenuti:** L'*Innovation & Creativity Camp* è un contenitore di attività, che possono essere personalizzate e adattate da JA a seconda delle esigenze di ogni singolo evento.

L'*Innovation & Creativity Camp* può svolgersi su una o più giornate solitamente consecutive (fino a un massimo di 5). La durata dell'iniziativa può quindi aggirarsi tra le 8 e le 30 ore, inseribili all'interno delle attività PCTO.

- **LE SFIDE DI PARTENZA**

Gli studenti dovranno scegliere un problema su cui concentrarsi per l'ideazione di una soluzione, partendo da alcune indicazioni fornite da JA.

A seconda dei soggetti coinvolti nell'organizzazione dell'iniziativa, potranno essere diverse le sfide proposte:

- sfide legate a grandi temi di interesse collettivo (ad es. lo spreco alimentare, il miglioramento della mobilità, il favorire l'inclusione ...)
- sfide legate al territorio di appartenenza
- sfide proprie di una o più aziende coinvolte nell'iniziativa
- sfida a libera scelta dei team (in particolare per coloro che proseguiranno con i percorsi didattici *Idee in azione* o *Impresa in azione*)

- **IL TEAM BUILDING**

Nel caso in cui siano creati gruppi interclasse o interscuola, ma anche in occasione di *Innovation & Creativity Camp* di lunga durata, sono previste alcune attività giocose e divertenti finalizzate alla conoscenza reciproca; ad attivare la partecipazione e lo scambio all'interno dei gruppi di lavoro; a consolidare il team e a conoscere meglio le proprie competenze, mettendole al servizio degli altri.

- **LE 5 FASI DEL PERCORSO**

Una volta svelate le sfide di partenza, i gruppi sono guidati in un percorso di individuazione di una soluzione. Il percorso, costruito a partire dalla metodologia del Design Thinking, si compone di 5 fasi: scoperta, definizione, ideazione, prototipazione e presentazione. Per ciascuna fase saranno scanditi i tempi e messi a disposizione i materiali di supporto.

- **MENTORING E CONSULENZE**

Durante l'*Innovation & Creativity Camp*, gli studenti potranno essere guidati nei tempi e nelle attività dallo staff di JA Italia e di JA Alumni Italia. Potranno essere inoltre attivate speciali sessioni di mentoring o vere e proprie consulenze tematiche, a seconda dei soggetti coinvolti nell'organizzazione dell'iniziativa. In questo caso è prevista la partecipazione aggiuntiva di volontari aziendali a disposizione dei team.



**Destinatari:**

- Studenti della scuola secondaria di secondo grado (principali beneficiari del progetto)
- Docenti: sono parte attiva del progetto, chiamati a veicolare le attività (in autonomia o in affiancamento), interfacciandosi costantemente con i ragazzi

Gli studenti lavoreranno in team. Per la migliore efficacia del percorso, si consiglia la realizzazione di team di circa 7 persone, ma qualora fosse necessario, è possibile far lavorare insieme l'intero gruppo classe.

**Obiettivi:**

- 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

**Competenze:**

- Idee di valore
- Riconoscere le opportunità
- Pianificazione e gestione
- Lavorare con gli altri
- Conoscenze economico-finanziarie
- Pensiero etico e sostenibile
- Autoconsapevolezza e autoefficacia

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.



### **Aspetti organizzativi**

#### **Spazi e risorse necessarie:**

Il format si presta ad essere erogato in 3 modalità distinte: presenziale, blended e online.

- **CAMP PRESENZIALE**

Può essere organizzato presso un Istituto di Istruzione Superiore o uno spazio eventi adeguato alle esigenze dell'iniziativa. Sarà necessario prevedere, nel rispetto delle normative sanitarie vigenti:

- la possibilità di avere accesso a uno spazio comune in cui organizzare le sessioni plenarie e di presentazione dei progetti dei team (es. aula magna, cortile, palestra...). L'ottimale sarebbe avere a disposizione uno spazio che permetta la proiezione di uno schermo e con una buona acustica (preferibile un impianto audio con microfono);
- la possibilità per ciascun team coinvolto di lavorare in autonomia (es. tavolo o aula dedicata, con strumenti di lavoro a disposizione: materiali di cancelleria, PC o dispositivo, meglio se connesso a internet);
- la possibilità per esterni di accedere alla sede dell'evento, così da consentire allo staff JA e a eventuali volontari, di presenziare alle attività.

- **CAMP BLENDED**

Si ipotizza l'attivazione di un Camp in modalità mista (in parte presenziale e in parte da remoto), in tre casi particolari:

- l'impossibilità di accesso alla sede dell'iniziativa da parte di soggetti esterni;
- la partecipazione al Camp di studenti provenienti da diversi Istituti Scolastici e l'impossibilità di trovare uno spazio adeguato alle esigenze necessarie per l'attivazione della modalità presenziale;
- il coinvolgimento di studenti in parte dalla propria abitazione e in parte dall'Istituto Scolastico di appartenenza;

In questi casi si ipotizza lo svolgimento del Camp presso l'Istituto o gli Istituti Scolastici di provenienza dei partecipanti, con il collegamento da remoto degli studenti che svolgono didattica a distanza; dello staff di JA e di eventuali volontari.

Sarà necessario assicurare:

- l'accesso a Teams, tool per la didattica a distanza da parte dei team e degli esterni
- il collegamento a internet per ogni team partecipante;



- il collegamento a internet per gli studenti che partecipano da casa e che devono poter collaborare a distanza con il proprio team

In particolare, i team dovranno poter essere in grado di svolgere alcune ricerche e accedere ai contenuti online; utilizzare Teams prevedendo l'utilizzo di webcam e microfono e la possibilità di condivisione dello schermo; collaborare con eventuali compagni collegati da casa.

- **CAMP ONLINE**

Si ipotizza l'attivazione di un Camp in modalità online nei seguenti casi:

- nuovo lockdown o quarantena dell'Istituto Scolastico;
- progetti speciali.

In questi casi si ipotizza lo svolgimento del Camp totalmente da remoto, per studenti, docenti, staff di JA e eventuali volontari.

Sarà necessario assicurare:

- l'accesso a Teams, tool per la didattica a distanza da parte di tutti i componenti dei team e degli esterni
- l'utilizzo di un dispositivo elettronico e di un collegamento a internet per ogni partecipante
- l'utilizzo di una piattaforma digitale collaborativa per i partecipanti, che dovranno poter collaborare a distanza con il proprio team.

In particolare, i partecipanti del team dovranno poter essere in grado di svolgere alcune ricerche e accedere ai contenuti online; utilizzare Teams e tool concordati prevedendo l'utilizzo di webcam e microfono e la possibilità di condivisione dello schermo; collaborare con gli altri componenti del team collegati da casa.

**Materiale a supporto:**

I docenti e i volontari delle classi partecipanti al programma avranno accesso a tutte le informazioni relative all'attivazione dei Camp e alcuni consigli di attività preparatorie.

A supporto dello svolgimento delle attività dei Camp sarà predisposto, dei gruppi sullo strumento Teams a cui avranno accesso tutti gli studenti iscritti, e in cui saranno disponibili alcuni video tutorial. Inoltre, saranno messe a disposizione alcune schede attività che potranno essere visionate online oppure potranno essere stampate in occasione di Camp presenziali o blended, a seconda delle possibilità dell'Istituto Scolastico.

**Risorse umane:**



**Docente:** Il docente della classe (o un docente incaricato) si occupa dell'iscrizione al programma e della preparazione all'iniziativa. Ha inoltre un ruolo attivo durante il Camp: lo presenzia o si assicura che ci sia sempre un docente a presenziare le attività, come riferimento sia per lo staff di JA Italia, sia per i propri studenti.

**Volontari:** Si potrà prevedere la partecipazione di volontari d'azienda nel ruolo di mentor o consulenti tematici. L'individuazione dei volontari e il loro coinvolgimento, se previsto, sarà a cura di JA Italia.

**JA Staff:** Lo staff di JA Italia, sia nazionale che territoriale, e di JA Alumni Italia presiederà le attività del Camp, curandone l'organizzazione, la condivisione dei materiali digitali e la scansione dei tempi. JA Italia potrà offrire tutti i chiarimenti relativi all'implementazione del programma e supportare le scuole nella loro progettazione.

**Costi:**

La partecipazione al programma didattico, complessiva di tutte le attività connesse, dell'accesso ai materiali digitali e dell'eventuale coinvolgimento di volontari aziendali, è totalmente gratuita per le scuole e gli studenti.

**Modalità di iscrizione:**

Ciascun insegnante può iscrivere le proprie classi al programma didattico collegandosi al sito <https://my.jaitalia.org/>.

Sarà richiesto di registrarsi come "Insegnante" e di compilare un form online con i propri dati personali e relativi all'Istituto di appartenenza.

Una volta completata la registrazione dell'insegnante, sarà possibile iscrivere le singole classi al programma. Una volta iscritte le classi la piattaforma restituirà un codice. Tale codice dovrà essere consegnato agli studenti i quali dovranno procedere all'iscrizione in piattaforma. Tale registrazione sarà imprescindibile per poter inserire gli studenti nei gruppi online.

Una volta iscritti lo staff JA vi scriverà al docente per confermare la partecipazione al programma e la suddivisione dei gruppi dei propri studenti. Verranno quindi invitati docenti e studenti ad entrare nella piattaforma Teams.



## JUNIOR ACHIEVEMENT

Junior Achievement (JA) è la più vasta organizzazione non profit al mondo che prepara i giovani all'imprenditorialità e al loro futuro lavorativo. Junior Achievement è un network globale che da 100 anni fornisce programmi didattici esperienziali di educazione economico-imprenditoriale, alfabetizzazione finanziaria e orientamento.

## JA ITALIA

**JA Italia** nasce nel 2002 per rinnovare l'istruzione e diffondere nelle scuole iniziative didattiche per orientare i giovani nelle loro scelte future. Ogni anno, la nostra rete di oltre 1.000 volontari serve più di 40.000 studenti in 18 regioni.

Vogliamo essere il partner strategico di educatori, imprenditori e manager, policy maker per promuovere nuovi approcci all'istruzione e alla formazione dei giovani, contribuendo allo sviluppo socio-economico delle comunità locali.

[www.jaitalia.org](http://www.jaitalia.org)

## UNICEF

**Fondo Delle Nazioni Unite per l'Infanzia (UNICEF)** – Programma in supporto ai bambini e adolescenti migranti e rifugiati dell'Ufficio Regionale dell'UNICEF per l'Europa e l'Asia centrale, che interviene in Italia a supporto dei percorsi formativi e professionali di minori stranieri non accompagnati e giovani migranti, rifugiati e italiani in situazione di marginalizzazione.