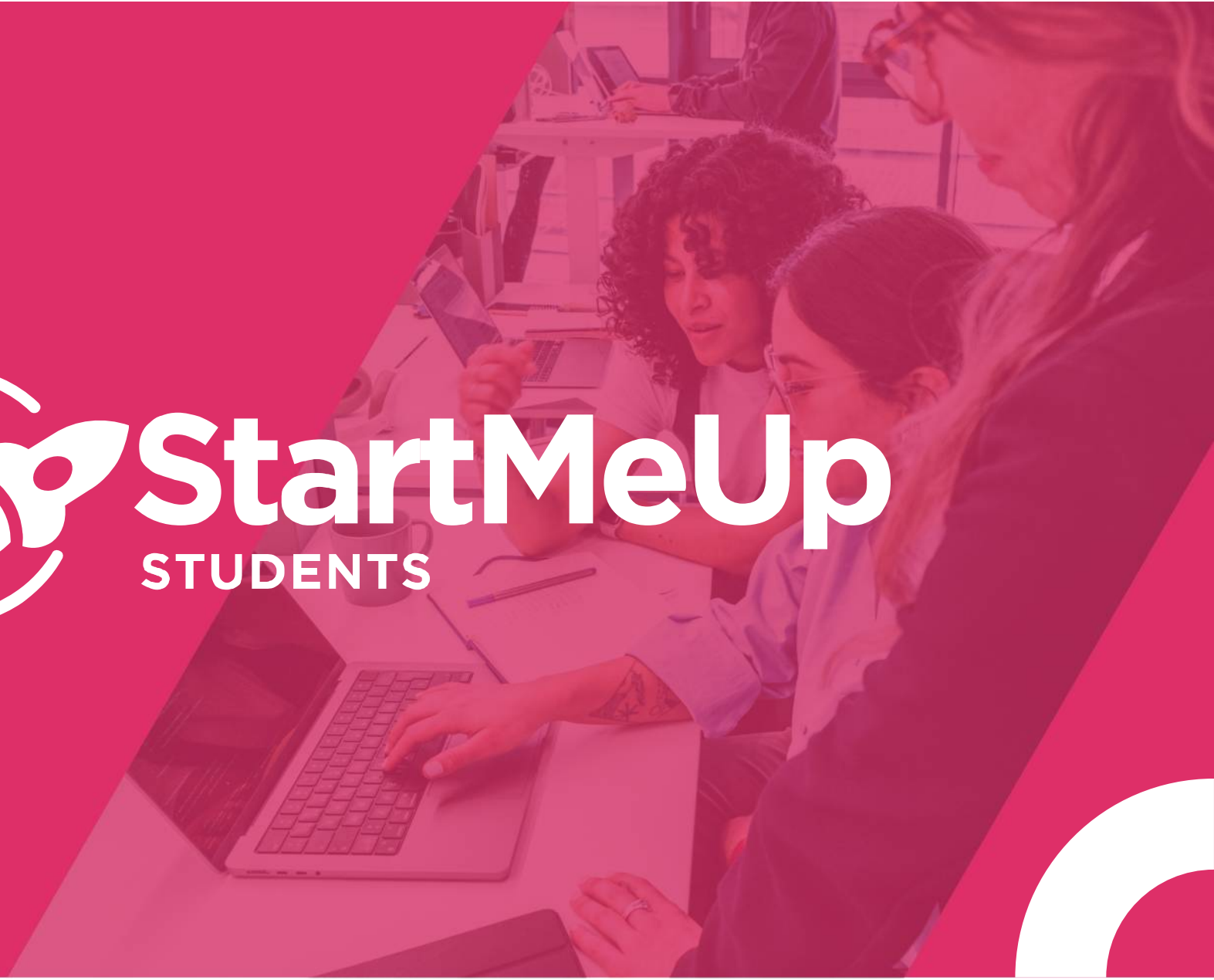




StartMeUp

STUDENTS

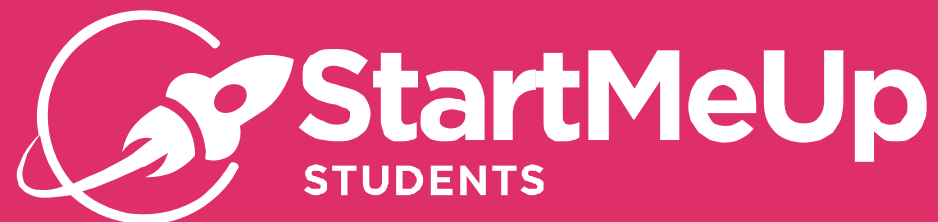


Agenda

- Il progetto
- La normativa
- Le competenze trasversali e modalità
- Programma Triennale

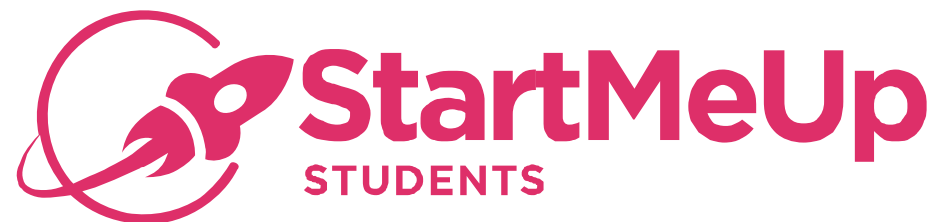
“

*Il nostro obiettivo è colmare il gap tra scuola
mondo del lavoro
attraverso un approccio
formativo innovativo di
learning by doing*



Il progetto

StartMeUp Students è una piattaforma educativa progettata per fornire agli Istituti di Istruzione di Secondo Grado le competenze trasversali e imprenditoriali attraverso una combinazione di eventi workshop live nelle scuole e una piattaforma di e-learning per docenti e studenti. Questo progetto è in linea con le normative PCTO e mira a preparare gli studenti per il mondo del lavoro e per l'autoimprenditorialità.



La Normativa

Il progetto è ideato secondo le linee guida del Ministero dell'Istruzione e del Merito "Percorsi per le competenze trasversali per l'orientamento" ai sensi dell'articolo 1, comma 785, legge 30 dicembre 2018, n. 145, con particolare attenzione agli articoli 3, 4, 9, Appendice B L'Impresa Formativa Simulata e l'Impresa in Azione, Appendice D "Il Sillabo per l'educazione all'imprenditorialità"



Competenze Trasversali

Al centro del progetto ci sono le competenze di imprenditorialità, che abilitano la trasformazione delle idee in azioni e sono determinanti nelle scelte personali e lavorative. Al riguardo, il MIUR ha promosso il Sillabo per l'educazione all'imprenditorialità come strumento per l'implementazione del curriculum scolastico, che esalta l'importanza dell'educazione imprenditoriale e dell'alfabetizzazione finanziaria, intese come strumento di crescita della consapevolezza del cittadino nelle scelte di vita e di lavoro. La citata "Raccomandazione del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente" declina ciascuna competenza in termini di capacità.



Competenze sviluppate con il nostro PCTO

L'elenco seguente rappresenta in un quadro sinottico la descrizione delle competenze individuate, come elaborata dal documento europeo ed ivi presentata in forma discorsiva:

- Creatività e immaginazione
- Capacità di pensiero strategico e risoluzione dei problemi
- Capacità di trasformare le idee in azioni
- Capacità di riflessione critica e costruttiva
- Capacità di assumere l'iniziativa
- Capacità di lavorare sia in modalità collaborativa in gruppo sia in maniera autonoma
- Capacità di mantenere il ritmo dell'attività
- Capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri
- Capacità di gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio
- Capacità di possedere spirito di iniziativa e autoconsapevolezza
- Capacità di essere proattivi e lungimiranti
- Capacità di coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi
- Capacità di motivare gli altri e valorizzare le loro idee, di provare empatia
- Capacità di accettare la responsabilità



Programma Triennale

Il programma triennale per l'educazione all'imprenditorialità in StartMeUp Students mira a sviluppare competenze trasversali e imprenditoriali, integrando teoria e pratica attraverso attività esperienziali, workshops, e-learning e simulazioni di impresa.



Classi Terze

Forme e opportunità del fare impresa:

- **Interessi, passioni e propensioni:** Capire come una passione o un interesse può diventare professionalità e eventualmente lavoro.
- **Lo sviluppo personale:** Comprendere l'importanza dello spirito di iniziativa e dell'assunzione di responsabilità.
- **L'impresa e il suo ruolo nella società:** Spiegare che cosa è un'impresa, identificandone caratteristiche, motivazioni e competenze.
- **Le diverse forme del lavoro e dell'impresa:** Conoscere la differenza tra lavoro autonomo e dipendente, e le diverse forme di impresa.
- **Visione, mission ed etica:** Comprendere l'importanza di avere una visione e mission d'impresa e la responsabilità sociale d'impresa.

Attività pratiche:

- Strumenti come il Personal model canvas.
- Giochi di ruolo, quiz individuali e lavori di gruppo.
- Coaching per stimolare l'autoconsapevolezza.
- Incontri con imprenditori.
- Documentazione degli incontri con supporti digitali.

Classi Quarte

Generazione dell'idea, il contesto e i bisogni sociali:

- **L'idea:** Rispondere ad un'esigenza e creare una soluzione originale, sviluppando un atteggiamento propositivo.
- **Creazione di valore, sostenibilità e innovazione:** Identificare attività che creano valore e comprendere la relazione tra sviluppo economico e obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs).
- **Il ruolo delle tecnologie digitali:** Comprendere l'impatto delle tecnologie di informazione e comunicazione (TIC).
- **Contesto, coinvolgimento, inclusione, ecosistemi:** Comprendere l'importanza del coinvolgimento del territorio e degli stakeholder.

Attività pratiche:

- Valutazione di case histories.
- Esercizi di valutazione di un'idea imprenditoriale.
- Innovation & Creativity Camp o Startup bootcamps.
- Hackathon e incontri di co-creazione.
- Simulazione di un progetto di impresa.
- Design Sistemico e interviste contestuali.
- Personas e analisi dell'economia del territorio.

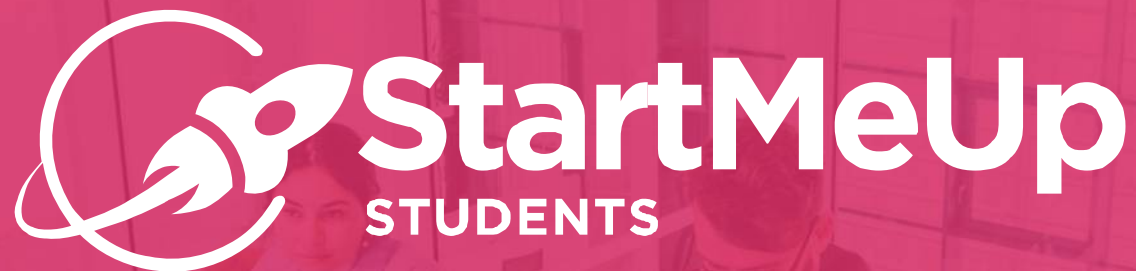
Classi Quinte

Sviluppo dell'impresa e competenze avanzate:

- **Gruppo e team-building:** Conoscere i fattori che intervengono nel processo di team building e promuovere valori cooperativi.
- **Leadership e struttura organizzativa:** Comprendere il significato di leadership e le diverse modalità per strutturare un'organizzazione.
- **Co-progettazione e prototipazione rapida:** Comprendere la co-progettazione e sfruttare tecniche di prototipazione rapida.
- **La lean startup:** Modello di sviluppo agile, costruzione di un MVP (Minimum Viable Product).
- **Ciclo di vita di un'impresa:** Capire i requisiti per trasformare un'idea in un'opportunità di impresa e conoscere le diverse tipologie di impresa.
- **Business modelling:** Descrivere, spiegare e interpretare il business plan, comprendendo il business model canvas.
- **Unità di finanziamento e budget:** Comprendere le diverse fonti di finanziamento e il bilancio come strumento di gestione.
- **Analisi strategica e marketing:** Analisi del mercato, segmentazione della clientela, canali di distribuzione e vendita, strategia di marketing.
- **Comunicazione:** Differenze tra comunicazione offline e online, organizzare una campagna di comunicazione, pitch di un'idea.
- **Gestione dell'incertezza e del fallimento:** Affrontare situazioni di incertezza e gestire il rischio, accettare il fallimento e imparare dagli errori.
- **Internazionalizzazione:** Opportunità e rischi del commercio internazionale e globalizzazione.

Attività pratiche:

- Brainstorming di idee e giochi di ruolo.
- Simulazione di selezione di personale.
- Redazione di un business plan.
- Esercizi di accelerazione come il Business Model Canvas.
- Simulazione di una campagna di crowdfunding.
- Discussioni con imprenditori e esercizi per il digital marketing.
- Comunicazione dell'impresa attraverso il web.
- Promozione e valorizzazione del Made in Italy.
- Theory of Change per la valutazione dell'impatto sociale.



Grazie per l'attenzione

Presidente: GianMarco Ingafù - gianmarco@startmeupstudents.it

Vice Presidente: Lorenzo Nisi - lorenzo@startmeupstudents.it