

Piano delle Attività

Students4Students

Premessa

Students4Students è un progetto in collaborazione tra la Confederazione Italiana delle Junior Enterprise (JEItaly) e le Junior Enterprise italiane. Il suo obiettivo principale è quello di generare impatto negli studenti degli ultimi anni delle scuole superiori in termini di esperienza formativa non tipicamente scolastica, mirando a far sviluppare diverse competenze trasversali.

Le attività svolte rientrano in quelle riconosciute dal Ministero dell'Istruzione come Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO).

Obiettivi Generali

- Valorizzare le competenze degli studenti;
- Favorire l'integrazione e la cooperazione tra gli studenti;
- Promuovere lo sviluppo di hard e soft skills;
- Promuovere la metodologia learning-by-doing;

Metodologia

Si propone l'utilizzo di una metodologia attivo-partecipativa con l'obiettivo di coinvolgere e rendere partecipi i ragazzi del percorso proposto.

Destinatari

Studenti del quarto e quinto anno del Liceo Scientifico Statale "Benedetto Croce". Il progetto è rivolto ad un massimo di 60 studenti.

Durata

20 ore complessivamente.

Attività:

Fase 1: Formazione

Obiettivo: Trasmettere conoscenze riguardo i temi: Sviluppo Personale, Comunicazione Digitale e Sostenibilità.

Tempistiche: Le formazioni verranno erogate nei mesi di gennaio, febbraio e marzo 2021. Ciascun incontro avrà una durata massima di 3 ore, per un monte ore complessivo di 17 ore. Le formazioni saranno tenute all'infuori dell'orario scolastico.

Strumenti: Piattaforma Google Meet

Descrizione: Saranno svolti 6 incontri formativi in modalità a distanza, tramite l'utilizzo della piattaforma Google Meet. Gli incontri verteranno sui seguenti 3 temi:

- **Sviluppo personale:**
 - Hard e Soft skills (cosa sono e come svilupparle)
 - Redazione di CV e Cover Letter
 - Personal Elevator Pitch

- **Comunicazione digitale:**
 - Personal Branding
 - Social Media
 - Digital marketing

- **Sostenibilità:**
 - Cosa si intende per sostenibilità
 - Personal and corporate sustainability
 - Sustainable Development Goals
 - Agenda 2030
 - Carbon Footprint: definizione e calcolo

Gli incontri formativi comprenderanno sia lezioni frontali che attività pratiche. Anche durante le lezioni frontali si cercherà di adottare una metodologia attivo-partecipativa allo scopo di coinvolgere più attivamente gli studenti negli argomenti trattati.

Fase 2: Business Game

Obiettivi:

- Valorizzare le competenze degli studenti e quelle acquisite attraverso gli incontri formativi;
- Sviluppare la competenza di team working.

Tempistiche: Il Business Game si svolgerà nel mese di marzo 2021 e avrà una durata di 3 ore. Sarà tenuto all'infuori dell'orario scolastico.

Descrizione:

Il Business Game è un gioco di ruolo in cui viene simulata una situazione di natura aziendale. Gli studenti dovranno formare delle squadre di un massimo di 5 componenti. Ciascuna squadra riceverà un caso aziendale su cui dovrà intervenire con delle proposte e soluzioni concrete, utilizzando le proprie conoscenze e competenze pregresse e quelle apprese durante gli incontri formativi. Verrà, in seguito, giudicata la performance e l'elaborato di ciascuna squadra e stilata una classifica nazionale.

Evento Finale

Le squadre migliori nella classifica nazionale si sfideranno in un Business Game Finale, fisico o telematico, dove una giuria decreterà la squadra vincitrice. L'evento finale non è incluso nel monte ore del progetto.

Calendario delle attività

	17 gen 21	18-23 gen 21	25-30 gen 21	1-6 feb 21	8-13 feb 21	15-20 feb 21	22-27 feb 21	1-6 mar 21	8-13 mar 21	15-20 mar 21	22-27 mar 21
Elenco partecipanti	■										
1^ Incontro Formativo			■								
2^ Incontro Formativo				■							
3^ Incontro Formativo					■						
4^ Incontro Formativo						■					
5^ Incontro Formativo							■				
6^ Incontro Formativo								■			
Business Game										■	■

Il calendario potrebbe subire delle modifiche per accordare eventuali esigenze. Le date e gli orari esatti dei singoli incontri formativi saranno comunicati dopo il 14 gennaio 2021, non appena sarà pervenuto l'elenco dei partecipanti.