CONFINDUSTRIA PESARO URBINO

RIEPILOGO ATTIVITA' PROGETTO ORIENTAGIOVANI 2024-2025

PROGETTI SCUOLA PRIMARIA

Apprendo & Imprendo



Azione educativa **centrata su esplorazione attiva, sviluppo competenza imprenditoriale e cittadinanza attiva.**

Il progetto supporta gli studenti in una prima esplorazione dei contesti produttivi e del mondo delle professioni, offrendo alle classi la possibilità di visitare digitalmente e in maniera ludico-interattiva alcuni contesti produttivi. La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Il viaggio parte con la visita digitale e in maniera ludico-interattiva di alcuni contesti produttivi del territorio. La visita permette di scoprire settori economici produttivi, conoscere le vocazioni territoriali, esplorare professioni sconosciute e dare valore a ciò che ci circonda in quanto frutto del lavoro di tante persone.

Al termine della gita virtuale i bambini potranno esprimere la propria fantasia attraverso un'attività creativa che prevede la realizzazione, a scelta, di un disegno, una poesia, un tema, una canzone, un'attività teatrale, un video per rispondere alla domanda: **"come sarebbe il mondo se non ci fossero……?"** (declinabile su diverse professioni in relazione alla gita virtuale).

L'attività permette di rielaborare quanto conosciuto nella gita virtuale e di riflettere sul lavoro in chiave di cittadinanza attiva e contrasto agli stereotipi. Riflettendo su come sarebbe il mondo senza determinati professionisti, gli studenti scopriranno che tutte le professioni hanno pari dignità e un ruolo importante all'interno della società.

Tutti i lavori saranno raccolti e verrà organizzata una "mostra/presentazione" collettiva degli elaborati a cui saranno invitate a partecipare le istituzioni e tutti gli stakeholder del territorio.

La giornata di avvio del progetto è prevista per il giorno **2 ottobre 2024**, in orario da comunicare.

Impegno minimo per gli studenti: 5 ore

Eureka! Funziona! è un progetto di **orientamento e di apprendimento** promosso a livello nazionale da Federmeccanica in accordo con il MI (**Ministero Istruzione**), ispirato a un'esperienza in essere in Finlandia a partire dal 2003.

Il principio che lo anima è quello di utilizzare "**l'invenzione**" come strumento per imparare.

I partecipanti hanno il compito di ideare, progettare e costruire un vero e proprio giocattolo a partire da un kit loro fornito contenente vari materiali. Rappresenta quindi l'occasione per svolgere un "compito di realtà" all'interno di un processo di apprendimento collaborativo.

Lo svolgimento delle attività di invenzione e progettazione consente agli alunni coinvolti di integrare la teoria con la pratica, ma anche di stimolare lo spirito imprenditoriale, le capacità manuali, l'attitudine al lavoro di gruppo e la creatività.

Inoltre, gli studenti hanno la possibilità di sviluppare un'attitudine al problem solving, nonché un approccio interdisciplinare, nel quale vengono applicate diverse materie di studio (dalla matematica al disegno, passando per l'italiano e scienza) per concorrere alla realizzazione del prodotto finale.

In questo modo gli allievi messi nella condizione di apprendere attraverso il "cooperative learning" e il "learning by doing", metodologie didattiche che consentono agli studenti di acquisire conoscenze e competenze tramite la condivisione e l'esecuzione di azioni pratiche.

Il progetto nelle sue metodologie e temi rappresenta un esempio virtuoso di progettualità STEAM e, se d'interesse per gli Istituti, può essere declinato all'interno della cornice del D.M.65/2023. Confindustria è a disposizione per declinare il progetto con ulteriori approfondimenti laboratoriali sulle tematiche STEAM di progetto e con percorsi progettati ad hoc di tutorato e orientamento agli studi e alle carriere STEM.

La giornata di avvio è prevista per fine novembre 2024, in orario da comunicare.

Impegno minimo per gli studenti: 20 ore

Nell'anno scolastico 2024-2025, Confindustria Pesaro Urbino collaborerà con l'Associazione no profit SpazioAmbiente (www.spazioambiente.org) al progetto "C'era una foglia" per una riflessione sul tema jeans e della moda in generale.

PROGETTI SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Eureka! Funziona! è un progetto di **orientamento e di apprendimento** promosso a livello nazionale da Federmeccanica in accordo con il MI (**Ministero Istruzione**), ispirato a un'esperienza in essere in Finlandia a partire dal 2003.

Il principio che lo anima è quello di utilizzare "**l'invenzione**" come strumento per imparare.

I partecipanti hanno il compito di ideare, progettare e costruire un vero e proprio giocattolo a partire da un kit loro fornito contenente vari materiali. Rappresenta quindi l'occasione per svolgere un "compito di realtà" all'interno di un processo di apprendimento collaborativo.

Lo svolgimento delle attività di invenzione e progettazione consente agli alunni coinvolti di integrare la teoria con la pratica, ma anche di stimolare lo spirito imprenditoriale, le capacità manuali, l'attitudine al lavoro di gruppo e la creatività.

Inoltre, gli studenti hanno la possibilità di sviluppare un'attitudine al problem solving, nonché un approccio interdisciplinare, nel quale vengono applicate diverse materie di studio (dalla matematica al disegno, passando per l'italiano e scienza) per concorrere alla realizzazione del prodotto finale.

In questo modo gli allievi messi nella condizione di apprendere attraverso il "cooperative learning" e il "learning by doing", metodologie didattiche che consentono agli studenti di acquisire conoscenze e competenze tramite la condivisione e l'esecuzione di azioni pratiche.

Il progetto nelle sue metodologie e temi rappresenta un esempio virtuoso di progettualità STEAM e, se d'interesse per gli Istituti, può essere declinato all'interno della cornice del D.M.65/2023. Confindustria è a disposizione per declinare il progetto con ulteriori approfondimenti laboratoriali sulle tematiche STEAM di progetto e con percorsi progettati ad hoc di tutorato e orientamento agli studi e alle carriere STEM.

La giornata di avvio è prevista per fine novembre 2024, in orario da comunicare.

Impegno minimo per gli studenti: 20 ore

OrientAttivaMente

Format teatrale per ragazzi delle scuole secondarie di primo grado nel momento in cui devono scegliere il proprio percorso di studi futuro.

L'intervento è condotto da un team di attori-formatori con una struttura modulare a "capitoli", dedicati ciascuno ad argomenti diversi inerenti i meccanismi di scelta della scuola superiore e l'autopercezione del proprio "stile di apprendimento" preferito e l'osservazione del contesto che ci circonda.

Ricca di video, momenti di interazione con il pubblico e animazioni digitali, la lezione spettacolo affronta la tematica dell'orientamento scolastico in maniera inusuale, divertente, ma al contempo efficace e costruttiva.

La giornata di avvio è prevista per **metà ottobre 2024** (16 o 17 ottobre 2024), in orario e luogo da comunicare.

Impegno previsto per gli studenti: 3 ore

Esplorattivamente

Nel processo di scelta, i ragazzi si trovano spesso di fronte a materie, discipline, professioni, settori sconosciuti e che cambiano velocemente nel tempo.

Attraverso una serie di piccole attività, i ragazzi sono guidati nell'esplorazione del mondo delle professioni e dei settori economici offrendo esempi e storie concrete che possano preparare gli studenti alle scelte future, consolidando l'orientamento come parte integrante del percorso di studi

Il format prevede un incontro in plenaria in cui ci sarà la possibilità di conoscere ed intervistare vari professionisti. L'evento si svolgerà al di fuori della scuola e solo in via eccezionale, si può concordare un incontro a scuola.

La giornata di avvio è prevista per la settimana dal **24-28 marzo 2025**, in orario e luogo da comunicare.

Impegno previsto per gli studenti: 2 ore

PROGETTI SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Learning by doing

Progetto rivolto ai ragazzi/docenti di scuole superiori ed università che ha l'obiettivo di attivare una sinergia azienda-docente-studente sperimentando una metodologia laboratoriale basata sul problem solving e decision making aziendale.

In pratica, i ragazzi approfondiscono una tematica proposta dall'azienda e realizzano un elaborato che dovranno presentare. In questo modo imparano ad interagire all'interno delle dinamiche aziendali, sviluppano competenze imprenditoriali, intese come capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si concentrano sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Impegno previsto per gli studenti: da un minimo di 20 a 80 ore

INDUSTRIAMOCI - PMI DAY

CONFINDUSTRIA Piccola Industria — INDUSTRIAMOCI — PMI DAY

E' un'iniziativa che vede le piccole e medie imprese aprire le porte ai giovani.

Rappresenta una prima importante opportunità per creare un legame con lo studente/scuola e un elemento di conoscenza reciproca che rende più agevole l'instaurarsi di rapporti di collaborazione e confronto successivi.

Entrando nelle imprese, gli studenti scoprono che l'azienda è un attore sociale importante all'interno della quale si giocano le grandi questioni del nostro tempo come quelle legate a tecnologia, sostenibilità, inclusione sociale e globalizzazione.

Si concretizzano quindi le competenze di cittadinanza attiva e le riflessioni su spirito d'iniziativa e capacità imprenditoriali.

La giornata di **avvio è prevista per il 22 novembre** 2024.

Impegno previsto per gli studenti: 4 ore

IMPRESA FUTURO



Realizzazione di un percorso formativo-ludico di mezza giornata basato sull'utilizzo dell'intelligenza creativa e dell'intelligenza plastica, in sostituzione dell'astrazione del pensiero teorico, per far riflettere i ragazzi su temi importanti della realtà imprenditoriale – e non solo - quali la gestione del tempo, il problem solving, il pensiero strategico, la capacità di analisi e le leve motivazionali, per trasferire buone pratiche di imprenditorialità e organizzazione, per favorire i principi di lavoro per obiettivi e, in questa specifica applicazione, di teambuilding.

Il modulo partendo, da temi organizzativi generali, può essere personalizzato e focalizzato su temi più specifici, concordati con il docente referente come, ad esempio, leve motivazionali o team building, a seconda delle caratteristiche della classe.

Questo momento formativo, che utilizza la dimensione ludica per stimolare efficacemente i processi di apprendimento, è stato gestito da un Facilitatore Certificato Lego Serious Play, quindi da un professionista dotato delle piene competenze sulla tematica e sugli utilizzi a scopo didattico e strategico dei famosi mattoncini. Una riflessione importante si sviluppa in merito alla competenza europea dell'imparare ad imparare.

Impegno previsto per gli studenti: 1 incontro di 4 ore

MIND THE FUTURE



Laboratorio formativo che affronta questi aspetti fondamentali:

- elementi di scenario ed evoluzione del mercato del lavoro
- scoprire il proprio talento e costruire il proprio percorso professionale
- inserire le proprie competenze in un cv e colloquio di lavoro
- "welcome board" in azienda

A seconda delle esigenze della classe il format può essere più focalizzato sul lato introspettivo dell'individuazione delle proprie competenze oppure può essere declinato sulla redazione del cv e sostenimento del colloquio di lavoro. In ogni caso si favorisce la riflessione su tutte le 8 competenze europee chiave (competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.

Impegno previsto per gli studenti: 2 ore

PROGETTI UNIVERSITA'

Learning by doing

Progetto rivolto ai ragazzi/docenti di scuole superiori ed università che ha l'obiettivo di attivare una sinergia azienda-docente-studente sperimentando una metodologia laboratoriale basata sul problem solving e decision making aziendale.

In pratica, i ragazzi approfondiscono una tematica proposta dall'azienda e realizzano un elaborato che dovranno presentare. In questo modo imparano ad interagire all'interno delle dinamiche aziendali, sviluppano competenze imprenditoriali, intese come capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si concentrano sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Impegno previsto per gli studenti: da 20 ore minimo a 80 ore