



.org

Descrizione

Il programma Students Lab è un percorso che coinvolge ogni anno **20.000 studenti di 400 Istituti in tutta Italia**, favorendo il confronto tra le diverse realtà territoriali e l'apprendimento collaborativo utilizzando il modello minicompanies riconosciuto dalla Commissione Europea come **"la migliore strategia di lungo periodo per l'occupabilità dei giovani"**.

Il programma Students Lab permette la gestione di una mini impresa da parte di studenti in ambiente scolastico e si basa su un apprendimento mediante la sperimentazione personale dell'imprenditorialità, costituendo un metodo particolarmente efficace per suscitare nuove vocazioni imprenditoriali tra i giovani (Commissione Europea - Direzione Generale Imprese e Industria).

Il programma Students Lab utilizza la metodologia del learning by doing (imparare facendo) e si realizza attraverso la creazione e la gestione di **laboratori di organizzazione di eventi** in ambiente scolastico. Gli studenti beneficiari, sotto la supervisione di un Trainer Students Lab, con il supporto di un docente interno e in partnership con un'azienda del territorio, danno vita a una vera e propria impresa, raccolgono le quote del capitale sociale (che possono essere sottoscritte anche da terzi) fino ad un massimo di 1.000 €, assumono le cariche sociali, realizzano concretamente prodotti e servizi di comunicazione a 360°.

Il programma Students Lab ha come obiettivo quello di promuovere la cultura d'impresa, lo spirito di iniziativa e l'imprenditorialità, competenze che la Raccomandazione Europea del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) individua tra le otto aree di competenze chiave da implementare, ovvero:

- Imparare ad imparare;
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità. "Lo **spirito di iniziativa** e l'**imprenditorialità** concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi".

E' una competenza che aiuta gli individui, non solo nella vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale e commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo". (definizione del Quadro di riferimento comunitario)

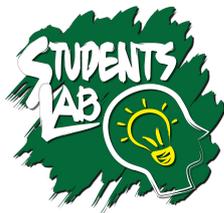
La **Competizione IGS** è un'esperienza di formazione pratica, di incontro e di confronto con i laboratori di organizzazione eventi attivati sul territorio nazionale. Nelle **Competizioni** i laboratori presentano il loro progetto di organizzazione eventi, sono valutati da una giuria e verranno proclamati vincitori i **migliori laboratori di comunicazione** dell'edizione. **IGS, partner tecnico dell'Associazione Students Lab Italia**, cura l'organizzazione delle Competizioni e il coordinamento tra gli istituti.

Competizione Nazionale



Partner Tecnico
IGS s.r.l. - Impresa Sociale
web www.igsnet.it

Associazione Students Lab Italia
Ripa di Porta Ticinese, 39 - 20143, Milano
tel **02.47950822** | fax **02.89952047** | info@studentslab.it



I laboratori di Organizzazione eventi partecipano alla Competizione Nazionale in cui presentano i propri lavori. Mostreranno gli eventi realizzati, e verranno valutati da una giuria qualificata per le attività svolte.

Durante la Premiazione, con cui si conclude il programma, vengono proclamati vincitori i migliori laboratori dell'edizione.

La Competizione è un'esperienza di formazione pratica, di incontro e di confronto con i laboratori attivati sul territorio nazionale. Lo spazio dedicato per il laboratorio è composto da stand, tavolo e allaccio corrente.

I costi sostenuti dai docenti e dagli allievi per gli spostamenti ed eventuali pernotti (facoltativi) previsti dal programma non sono a carico di IGS srl – impresa sociale.

Le spese per la partecipazione alla Competizione Nazionale restano a carico del laboratorio, con la possibilità di reperire finanziamenti in forma autonoma.

Valutazione

I laboratori di Organizzazione eventi saranno valutati secondo i seguenti criteri:

- lavoro in aula e gioco di squadra;
- visibilità, professionalità e coerenza durante gli eventi a cui il laboratorio è assegnato;
- capacità di sostenere le operazioni marketing durante gli eventi

Tutti i laboratori d'impresa sono coinvolti in una sana e costruttiva competizione. Ogni laboratorio è valutato

da una giuria qualificata, che valuta come gli studenti hanno lavorato all'organizzazione e realizzazione dell'evento.

Questo stimola la capacità di competere in modo sano, di confrontarsi e di migliorare, di lavorare per obiettivi, di lavorare in team ed offre agli studenti l'opportunità di incontrare ed essere valutati da una giuria qualificata.

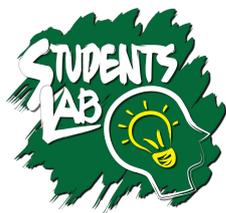
Di seguito gli elementi di valutazione tenuti in considerazione:

- Il business plan: piano marketing, piano produzione, piano economico-finanziario
- Il piano di comunicazione: Swot Analysis-Obiettivi-Pubblicità
- Come il laboratorio si presenta: presentazione dell'idea, supporti utilizzati
- Comunicazione d'impresa e marketing : impatto visivo, originalità allestimento stand, supporti di comunicazione, sponsorizzazione e fund raising
- Team: coesione del team, ruoli e responsabilità, comportamento coerente con lo spirito d' iniziativa

Di seguito gli eventi che potranno organizzare i ragazzi in collaborazione con lo staff IGS – Students Lab.

Eventi	Durata	Modalità di svolgimento
Competizione Locale Students lab*	8 ore 1 giorno	Evento a cura di IGS srl – Impresa Sociale organizzato presso un centro commerciale del territorio. Le Competizioni dei laboratori sono esperienze di formazione pratica, di formazione, di incontro e di confronto con i laboratori d'impresa attivati sul territorio. Nelle Fiere e nelle Competizioni i laboratori presentano il loro progetto imprenditoriale.



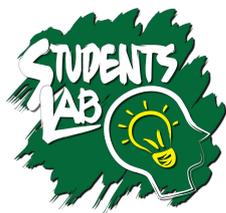


Competizione Regionale Students lab	8 ore 1 giorno	Evento a cura di IGS srl – Impresa Sociale organizzato presso un centro commerciale del territorio. La Competizione regionale dei laboratori è l'evento a cui accedono i laboratori selezionati durante la Competizione Locale.
Cittadella Della legalità	24 h	<i>Cittadella della Legalità</i> è una manifestazione promossa da IGS s.r.l - Impresa Sociale, azienda leader nella gestione di percorsi formativi finalizzati a diffondere la cultura d'impresa e della legalità attraverso la metodologia del <i>learning by doing</i> . Per la durata dell'evento, gli studenti coinvolti si troveranno immersi in un microcosmo in cui sarà possibile sperimentare l'educazione alla legalità attraverso una serie di metodi che promuovono la partecipazione civica consapevole.
Meeting Lab	24 h	<i>Meeting Lab</i> è una manifestazione promossa da IGS srl – Impresa sociale per orientare i giovani al mondo del lavoro. E' un evento residenziale e coinvolge studenti provenienti da diverse regioni italiane favorendo il confronto tra gli studenti e allenarli alle competenze trasversali. Parteciperanno anche aziende partner del progetto che terranno seminari e workshop sull'argomento.

Di seguito le attività previste dal Laboratorio di Organizzazione Eventi durante gli eventi.

<p>Evento Competizione Locale Students Lab (8h)</p> <p>Accoglienza e registrazione Allestimento e disallestimento Supporto tecnico Hostess/Steward per accoglienza e gestione evento Foto/Video reporter Social media Supporto sponsor Attività di marketing e supporto fondo Students Lab</p>	<p>Evento Residenziale Cittadella della Legalità e Meeting Lab (24h)</p> <p>Check in/out Accoglienza ospiti Allestimento e disallestimento Supporto tecnico/Logistico Hostess/Steward per accoglienza e gestione momenti di formazione Foto/Video reporter Social media Guida turistica Organizzazione momenti ludico/ricreativi/sportivi</p>
--	--





Contenuti e obiettivi del percorso

.org ha come obiettivo quello di promuovere la consapevolezza delle espressioni culturali, competenza che i Programmi Operativi Nazionali 2007-2013 Obiettivo "Convergenza" individuano tra le competenze chiave da implementare, ovvero:

- Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

.org si propone di raggiungere questi obiettivi attraverso attività laboratoriali, che coinvolgono gli studenti nella realizzazione di un evento reale, che permettano di affrontare tematiche legate alla comunicazione, alla strategia d'impresa, al territorio; di sviluppare competenze in comunicazione d'impresa, comunicazione sociale, in giornalismo, organizzazione eventi, in pubblicità.

Obiettivi didattici

- Acquisire le competenze tecniche per l'organizzazione di un evento
- Migliorare le proprie competenze ed abilità nel campo delle nuove tecnologie informatiche
- Apprendere i principi di funzionamento di un'impresa
- Analizzare la comunicazione su web e progettare una strategia di comunicazione su social network
- Ideare, progettare, realizzare e gestire un evento
- Acquisire le competenze teoriche dei più elementari processi di comunicazione, sviluppando capacità di utilizzo critico dei media, essendo stimolati a dare dimensione concreta alla propria immaginazione e capacità riflessiva
- Applicare le competenze formative in contesti non standardizzati sperimentando didattiche alternative

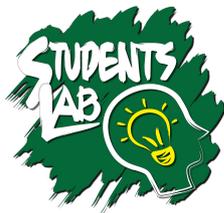
Obiettivi trasversali

- Imparare a lavorare in gruppo
- Acquisire competenze relazionali comunicative e organizzative
- Sviluppare capacità di problem solving
- Far emergere vocazioni, sviluppare potenzialità, valorizzare inclinazioni personali
- Crescita del senso di responsabilità

Metodologia:

- Jigsaw Classroom: così come ogni tassello di un puzzle risulta essere fondamentale nella costruzione dello stesso, ogni studente risulta essere essenziale nella realizzazione e presentazione dello strumento finale da presentare; questo è possibile in quanto gli studenti vengono suddivisi in gruppi di massimo cinque persone e viene attribuito a tutti loro un preciso compito da svolgere e una precisa responsabilità.
- Learning by doing: sembra questa la migliore strategia per imparare, ove l'imparare non sia solo il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere e che la strategia migliore sia l'apprendere attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.
- Cooperative learning: costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso
- Peer education: processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze tra membri di un gruppo, intervento che mette in moto un processo di comunicazione globale, caratterizzato da un'esperienza profonda ed intensa e da un forte atteggiamento di ricerca di autenticità e di sintonia tra i soggetti coinvolti. Questa pratica va oltre la consueta pratica educativa e diviene una vera e propria occasione per il singolo soggetto, il gruppo dei pari o la





classe scolastica, per discutere liberamente.

.org prevede un percorso di training, durante il quale vengono sviluppati i seguenti contenuti.

- La strategia di marca, il marketing e la comunicazione
- Le agenzie di comunicazione
- Organizzazione di eventi
- Il target di riferimento
- Il programma dell'evento
- Determinazione Location e Timing
- Immagine e Identità
- Budget preventivo e consuntivo
- Lo staff organizzativo
- Il piano di sponsorizzazione e fund raising
-

Destinatari:

- studenti degli istituti superiori del terzo, quarto e quinto anno: protagonisti indiscussi del programma, che, grazie al confronto con il trainer IGS, saranno guidati nella realizzazione di laboratori di comunicazione
- i docenti: saranno parte attiva del progetto. Saranno chiamati ad interfacciarsi costantemente con i ragazzi, scoprendone gli interessi, talvolta celati e le attitudini che vanno oltre le discipline scolastiche
- le famiglie: saranno coinvolte nel supportare i ragazzi durante il percorso, essendo il primo pubblico chiamato a fruire dei prodotti realizzati dai ragazzi e fornendo feedback sulle attività

Risorse umane coinvolte:

Trainer Students Lab: studente universitario o laureato che guida praticamente gli allievi nella creazione e gestione del laboratorio d'impresa

Area Manager IGS: referente del coordinamento tra diversi istituti scolastici

Docente interno: referente della scuola che segue gli allievi nel loro percorso formativo, accompagnerà gli studenti agli eventi previsti dal programma.

Risorse strutturali necessarie:

- aula multimediale per lo svolgimento di ricerche e la produzione di supporti di comunicazione (brochure, volantini, presentazioni, video, ecc.). Sarà preferibile, da parte del laboratorio di comunicazione, o dell'Istituto, provvedere al reperimento di microfoni e videocamere, per la realizzazione del video
- programmi di montaggio audio e video: segnaliamo la scelta semplice di programmi come Movie Maker (Microsoft) o programmi più elaborati e specifici come Premiere2.0 (Adobe) o Studio 10
- aula didattica: per le riunioni del laboratorio di organizzazione eventi

Sarebbe preferibile, per la buona riuscita del progetto, l'utilizzo del laboratorio d'informatica.

Durata e Tempistica e delle attività:

.org prevede 36 ore di training, suddivise in un incontro settimanale/quindicinale di due/quattro ore consecutive in orario curriculare o extra curriculare, più seminari e le Competizioni.

Materiali: kit, fornito da IGS, contenente le linee guida per la creazione e la gestione del laboratorio di comunicazione.

