



YOUTH & EXPERIENCE

PROJECT

Il miglior modo per ritrovare la direzione del presente è disegnare il tuo futuro

**PROGETTO DI ALLEANZA
SCUOLA-LAVORO PCTO
PER RAGAZZI E IMPRESE EMILIANE**

Per maggiori info: emilia.cdo.org
comunicazione@cdoemiliaromagna.it



**Non ci sono parole per esprimere l'abisso che corre fra l'essere soli e l'avere un alleato.
Si può concedere ai matematici che quattro è due volte due;
ma due non è due volte uno:**

due è duemila volte uno

(Gilbert Keith Chesterton, *L'Uomo che fu Giovedì*)

Youth & Experience Project – CRESCERE IMPRENDITORI è un'iniziativa PCTO e di ORIENTAMENTO di grande valore formativo realizzabile anche A DISTANZA e con STRUMENTI DIGITALI pensata per favorire il dialogo e l'arricchimento reciproco tra scuole ed imprese. Promossa da Compagnia delle Opere Emilia, giunge alla sua SETTIMA EDIZIONE.

A questi link sono visibili gli eventi finali delle edizioni:

- Y&E Contest 2018-19 <https://www.youtube.com/watch?v=zmMkYJKMxRA>
- Y&E Contest 2019-20 <https://www.youtube.com/watch?v=mKntzC0oOEY&t=4210s>
- Y&E PROJECT 2020-21 <https://www.youtube.com/watch?v=1BRZtkDmgjY&t=512s> e
- Y&E PROJECT 2021-22 <https://www.facebook.com/cdoemiliaromagna>
- Y&E PROJECT 2022-23 <https://youtu.be/fNuGZcENLn4>

Perché partecipare a Y&E Project

Le classi (o parti di classi) di alunni partecipanti costituiscono a stretto contatto con l'azienda 'committente' e sotto la guida di un **Y&E Project Manager** e del **tutor scolastico** un' *'officina di genio collettivo'* in cui, *in team*, secondo un *approccio esperienziale*, lavorano sulla sfida di **realizzare un preciso progetto di sviluppo aziendale (prodotto innovativo, perfezionamento di un processo, lancio di un progetto di carattere imprenditoriale...)**.

Questo percorso offre:

- **AI RAGAZZI**

- un'avvincente **esperienza (simulata e in azione) d'impresa** dalla valenza fortemente **orientativa a stretto contatto col mercato e le imprese del territorio**, che sviluppi competenze trasversali (in primis *Problem Solving*, elementi di *Project Management...*) nell'approccio con le richieste, le sfide, i players e i canali del Mondo del Lavoro

- **ALLE IMPRESE**

- una sfidante occasione per incontrare **giovani talenti** delle scuole secondarie di II grado ed elaborare idee *'out of the box'* di **innovazione aziendale, guardare al futuro, alimentare la propria osmosi/interazione col territorio (capi-saldo nella costruzione di un mindset sostenibile), contribuire al marketing territoriale del proprio marchio ed allo sviluppo diffuso del tessuto economico e sociale** configurandosi come **'azienda faro'/'azienda leader'** agli occhi dei giovani e non solo.

A chi si rivolge

Youth & Experience Project è rivolto a tutti gli studenti **tra i 16 e i 19 anni** degli ultimi 3 anni della scuola secondaria di II grado.

Per le sue caratteristiche fortemente elastiche, può essere personalizzato nella durata e nei contenuti e adottato da **tutte le tipologie di Istituti: dai Licei, ai Tecnici ai Professionali.**

A seconda dei singoli progetti le scuole possono aderire con una o più classi (nei limiti della disponibilità delle aziende proponenti/'committenti') e possono dar vita a uno o più **Y&E Team** (da non meno di 4 studenti e non più di 30).

Ogni team è seguito nelle attività da un **docente tutor interno all'Istituto.**

Articolazione del Project Work

Il *Project Work* è una delle modalità di realizzazione dei *PCTO* (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento). Avrà una durata flessibile compresa indicativamente tra le **20 e le 50 ore complessive**, parte delle quali a **diretto contatto con imprenditori, professionisti di comprovata competenza, preparazione specialistica, capacità di relazione e comunicazione nonché con aziende del territorio impegnate nella sfida dell'innovazione.**

Il format degli **Y&E Project Work** prevede che ogni team si organizzi come un vero e proprio *laboratorio di idee* e di *genio collettivo* sulla base di questa scansione temporale di massima:

A. Incontro e Co-progettazione percorso tra Imprenditore/Tutor Aziendale e Tutor Scolastico

1. definizione degli obiettivi formativi da raggiungere col project-work;
2. individuazione delle attività da svolgere con la relativa programmazione e scansione temporale;
3. eventuale condivisione di un modello per l'individuazione, l'acquisizione e la valutazione delle competenze di fine percorso) e
4. definizione degli obblighi burocratico-normativi PCTO (stipula convenzione, condivisione progetti formativi ecc.).

B. Kick-off progetti (2 ore).

Ogni azienda 'committente' presenta ai/l propri/o team di *genio collettivo* il progetto su cui si lavorerà nei mesi a seguire e lancia la sfida su cui dovrà/anno cimentarsi definendo con esso/i gli obiettivi attesi.

C. Svolgimento attività team (dalle 20 alle 50 ore).

Il/l team di studenti – supportato/i dal Tutor Scolastico e con la supervisione dello STAFF di **Y&E Project** – sviluppa/no le proprie soluzioni. Sono previsti **almeno 2 incontri di confronto sullo Stato Avanzamento Lavori con l'azienda** (di 2 ore circa ogni volta) per un confronto sulla buona evoluzione delle soluzioni ideate.

Le proposte di Project Work per le scuole in vetrina... e quelle proposte dalle scuole

Le scuole aderenti a **Youth & Experience Project fino al 20|12|2024** decidono l'ambito di intervento del proprio Project Work col supporto dello **Staff** fra i progetti aziendali raccolti dal Comitato Scientifico e messi 'in vetrina'.

Dal 14|11|24 sono visibili sul sito istituzionale di YOUTH & EXPERIENCE PROJECT <https://www.youthandexperience.com/> e potranno essere svolti indistintamente da:

LICEI

ISTITUTI TECNICI

ISTITUTI PROFESSIONALI



Nondimeno, se un Istituto Scolastico volesse sviluppare un **suo** progetto dai connotati e contenuti di carattere imprenditoriale, lo staff di **Y&E Project** con **COMPAGNIA DELLE OPERE EMILIA** si rende disponibile, nell'ambito dell'ampio network di contatti con imprese che la caratterizza, di **individuare e propiziare l'avvio di una collaborazione PCTO con un'azienda partner** che ne possa rendere possibile la fattibilità e si possa affiancare nel percorso **sulla base del fabbisogno tracciato dalla scuola stessa.**

In tal caso l'Istituto deve scrivere **entro il 20|12|2024** a comunicazione@cdoemiliaromagna.it illustrando brevemente la proposta progettuale e sarà ricontattato dallo STAFF di Y&E per approfondire e valutarne la realizzabilità con un'azienda partner.

CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ

Dal 02|08|2024 fino al 11|11|2024

FASE 1

– **presentazione progetti lato aziende**. Le imprese possono candidare uno o più progetti (che nascono da esigenze o interessi REALI e diventano PROGETTI DI SVILUPPO AZIENDALE) attraverso l'apposita scheda ed il Comitato Scientifico di **Y&E** ne verifica qualità e fattibilità.

Dal 14|11|2024 al 20|12|24

FASE 2

– **promozione Y&E PROJECT**. Con un livello di dettaglio adeguato, le 'sfide' progettuali lanciate dalle imprese vengono messe in "vetrina" sul sito istituzionale <https://www.youthandexperience.com/>.

– **promozione e adesione scuole**. Le scuole, visionati i project-work, possono candidare uno o più team su uno o più progetti attraverso il 'modulo di iscrizione scuola' presente sul sito.

– **eventuale raccolta di fabbisogni progettuali lato scuola cui trovare un partner aziendale adeguato** (vd. box pg. precedente).

– **06|01|2025 comunicazione esito candidature/matching per collaborazione scuole-imprese**. Lo STAFF di Y&E comunica alle scuole se le candidature del/i proprio/i team sono state accolte dalle aziende 'committenti' scelte.

Dal 06|01|2025 al 16|05|2025

FASE 3

– presa di contatto scuola-impresa, stipula convenzione, avvio coprogettazione del percorso scuola-impresa

– avvio e svolgimento Project Work nelle scuole partecipanti a Y&E Project ed affiancamento da parte degli Y&E Project Manager con **tempistiche condivise**

FINE MAGGIO/INIZIO GIUGNO 2025

FASE 4

– **pitch ed evento di restituzione finale**. Presentazione dei progetti al management delle imprese 'committenti' e in un evento pubblico da parte degli alunni aderenti a **Y&E Project**

Elementi caratterizzanti i progetti realizzati

Al fine di compiere un'esperienza davvero formativa e fortemente evocativa delle dinamiche caratterizzanti il mondo del lavoro, ai team partecipanti verrà chiesta attenzione rispetto a:

- **sostenibilità e semplicità** di attuazione della soluzione ideata in termini di tempi e 'costi'
- **fattibilità e realizzabilità** dell'azione (e relativo raggiungimento di obiettivi)

- **tasso di innovazione** dell'idea presentata (quindi saranno molto apprezzate idee *nuove*, con un alto grado di originalità ma sostenibili)
- capacità di **generare valore** (non solo economico)
- **capacità di allargare la rete di soggetti attivi all'interno del project work**
- **efficacia comunicativa** nell'illustrazione del lavoro effettuato.

Modalità di iscrizione

La domanda di **ADESIONE GRATUITA** (sia da parte delle aziende 'committenti' che da parte delle scuole) a **Y&E PROJECT** deve essere fatta:

- a) dall'azienda compilando la SCHEDA DI PROGETTO AZIENDA COMMITTENTE **entro e non oltre l'11/11/2024** che è possibile richiedere all'indirizzo mail comunicazione@cdoemiliaromagna.it o scaricare qui <https://www.youthandexperience.com/copia-di-iscrizione>
- b) dal Dirigente Scolastico della scuola partecipante **entro e non oltre il 20/12/2024** inviando all'indirizzo mail comunicazione@cdoemiliaromagna.it l'apposito modulo di iscrizione reperibile sul sito di **Y&E Project** <https://www.youthandexperience.com/> al link <https://www.youthandexperience.com/iscrizione> o chiamando il numero 348 2954144.

Il valore aggiunto per la *transizione digitale* di scuola e impresa di Y&E Project

Da qualche anno a questa parte l'impatto della digitalizzazione su giovani e meno giovani è stato sempre più incisivo. Comunicazioni e meeting da remoto e a distanza, un uso sempre più disinvolto dell'e-commerce, ricorso a tecnologie *cloud* e digitalizzazione della gestione documentale... non si può pensare alla vita di tutti i giorni ormai senza pensare al digitale... e così ha fatto anche **Y&E Project!**

Se esperti di *digital transformation* affermano che le regole per dare *impulso* a questo cambiamento sono:

- 1. incrementare l'intensità di talento**
- 2. attivare task-force per la trasformazione digitale**
- 3. costruire comunità di apprendimento interconnesse**

Y&E Project si pone proprio questi tre obiettivi. Stimolando ed accompagnando studenti, docenti ed operatori economici partecipanti a questo tipo di *mindset* puntando anche sulle tecnologie digitali del *cloud computing*, col supporto del suo Staff, **Y&E si configura come un'autentica 'palestra' e 'volàno' in questo epocale processo di innovazione *phygital*** che anticipa il futuro.

Semplificando infatti la comunicazione fra individui e rispondendo **ai bisogni primari di un team sia che si lavori da remoto o nello stesso luogo fisico, il digitale amplifica il livello delle performance permettendo di:**

- a) **comunicare** verso l'interno e verso l'esterno di un'organizzazione in modo **agile e fluido** (il potersi connettere **con qualunque device da qualunque posto**, purché ci sia la

connessione dati – accesso “from everywhere” – , elemento che rende agile la collaborazione in varie sedi lontane tra loro oltre che la BUSINESS CONTINUITY, attività anche in caso di eventi che mettono a rischio la continuità **evitandone interruzioni**);

b) **collaborare**, condividendo e aggiornando documenti in maniera veloce e sicura (CO-AUTHORING ossia la possibilità per più utenti di **creare e aggiornare lo stesso documento contemporaneamente abbattendo i tempi di scambio e trasformando la mentalità dei soggetti in termini di *team-building e thinking***... dove tutto ciò introduce ad un concetto di netto aumento della produttività);

c) **accedere rapidamente a documenti ed informazioni, in sicurezza**, mantenendone la riservatezza (***cloud storage***, protetti da **avanzati sistemi di rilevamento delle minacce**).

Imprese e scuole partecipanti a **Y&E Project**, dunque, saranno accompagnati e supportati all'utilizzo di **infrastrutture moderne, interoperabili e sicure che garantiscano uno scambio di informazioni più efficace, rapido, efficiente e sicuro**.

Offrendo il digitale, dunque, **piattaforme di collaborazione** che consentono di **comunicare e collaborare internamente ed esternamente alla scuola ed all'azienda tramite video-call e chat, creare gruppi e organizzare il lavoro dei team di progetto**, le attività progettuali potranno così avvenire anche o decisamente **a distanza tramite collegamenti da remoto in videoconferenza o ricorrendo anche all'asincronicità (*remote working*) in un virtuoso *modus operandi* stabilito dagli attori in gioco** attraverso una modalità di apprendimento *smart* e dinamica oggi sempre più importante **secondo una formalizzazione condivisa dei processi**.

In altri termini obiettivo contestuale ma sfidante di questa esperienza, dunque, è quello di alimentare **competenze** e far sperimentare sempre più a quelle imprese che implementano anche tecnologie in azienda ma molto spesso ***stand-alone, senza vera integrazione ed interconnessione né con le altre in azienda né – a maggior ragione – coi partner esterni (e, pertanto, faticano ad attrarre talenti)***, il fascino ed il gusto dell'impiego delle nuove tecnologie digitali, favorendo un **approccio proattivo al digitale che lo integra nel proprio *business model* in maniera strategica, generando *efficientamento dei processi*, dunque crescita della produttività, secondo la traiettoria tracciata dal recente PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza).**

Innovazione e digitalizzazione non sono la stessa cosa, ma non si può dimenticare che – oggi – la seconda ha un **impatto a 360° su tutti gli ambiti di un *business* che voglia dirsi vincente** attorno a domande del tipo: **‘come si può offrire un prodotto?’, ‘che prodotto/servizio posso offrire al mercato?’, ‘come posso parlare con il consumatore?’...**

E Y&E su questo livello è esperienza di grande valore aggiunto.

Aspetti di valore didattico (e non solo) di Y&E Project

Figura centrale per l'intero percorso di **Youth & Experience Project** è il **Tutor Scolastico** che:

- 1) co-progetta insieme al tutor dell'azienda committente e/o il Project Manager i dettagli del percorso e
- 2) ne supervisiona il corretto svolgimento,

3) coinvolgendo anche i docenti delle discipline pertinenti al raggiungimento degli obiettivi concordati.

In questo senso tale partecipazione rappresenta **per il docente tutor** una modalità **per acquisire nuovi e innovativi metodi d'insegnamento** e per **ampliare la propria rete di riferimento** attraverso le numerose opportunità di scambio offerte durante il percorso **con professionisti e con i referenti delle aziende coinvolte**.

Per quanto riguarda invece gli studenti, il contenuto di realtà, la praticità e vicinanza alle sfide del mondo del lavoro di **Y&E Project** agevola, in pieno accordo con le **Linee Guida ai Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento**, lo sviluppo di **'competenze chiave'** nonché "le *soft skill*, ovvero le competenze *trasversali* (...): (...) creatività, pensiero critico, consapevolezza, resilienza e capacità di individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili per affrontare la complessità e l'incertezza dei cambiamenti (...) autonomia, creatività, innovazione nel gestire il compito assegnato, capacità di risolvere i problemi (*problem solving*), comprensione della complessità dei vari linguaggi, comunicazione, organizzazione, imprenditorialità, capacità di lavorare e saper interagire in un gruppo (*team-working*), flessibilità e adattabilità, precisione e resistenza allo stress" le quali attualmente si configurano come "quelle più richieste ai giovani in ambito lavorativo". La **metodologia di apprendimento**, che segue logiche esperienziali di **learning by doing** (imparare facendo), è in grado di appassionare e coinvolgere attivamente tutti i partecipanti **contestualizzando la teoria attraverso la pratica**: il Project Work rappresenta l'occasione per coloro che vi partecipano attivamente di verificare lo stato delle loro capacità organizzative, decisionali, relazionali, operative e di analisi di problemi reali tramite un metodo di lavoro "sul campo".

Aderendo a Y&E Project una SCUOLA avrà la possibilità di:

- promuovere attraverso il processo di Project Work l'applicazione di **metodologie didattiche innovative (anche A DISTANZA)** con un'integrazione **tra aspetti cognitivi ed applicativi di alto livello**
- sviluppare una **stretta collaborazione tra l'Istituzione scolastica**, il sistema delle imprese e gli enti che operano nel territorio
- consentire agli allievi, grazie all'attivazione dei rapporti di tutoraggio tra scuola e impresa, di operare nella scuola facendo **esperienza di dinamiche proprie del contesto aziendale**
- **lavorare sull'ORIENTAMENTO degli alunni** promuovendo l'**acquisizione di competenze di auto-orientamento e *soft skills***
- orientare la **progettazione delle attività didattiche e l'uso delle tecnologie di utilizzo contemporaneo** anche in considerazione delle esigenze del contesto territoriale.

Youth & Experience Project raccoglie da un lato la disponibilità di realtà economiche emiliane a condividere progetti di ricerca e sviluppo e dall'altro professionisti volontari a donare alcune ore del proprio tempo e la propria esperienza per affiancare i partecipanti qualificando il livello d'esperienza PCTO per il team di studenti.

Per l'azienda 'committente' il **Tutor Aziendale** viene individuato tra coloro che possiedono un'**ampia esperienza lavorativa** e una preparazione specialistica rispetto al contenuto del project work oltre a possedere buone capacità di relazione e comunicative.

La partecipazione a Y&E *Project* invece rappresenta per le AZIENDE l'opportunità di:

- **rafforzare il legame con il territorio** di riferimento accrescendo **visibilità, ritorno di immagine e responsabilità sociale dell'impresa;**
- contribuire a **ridurre il divario tra le competenze in uscita dal sistema educativo e le competenze richieste** dal mondo del lavoro e della propria azienda in particolare;
- **individuare giovani risorse nella prospettiva di un successivo inserimento lavorativo** consentendo, dunque, di **risparmiare sia sui costi di ricerca e selezione del personale sia sui costi di formazione iniziale** dei neo-assunti;
- **valorizzare la capacità formativa dell'impresa** stabilendo una vera e propria "alleanza educativa" con la scuola;
- rendersi protagonisti di un processo di innovazione della concezione stessa di apprendimento mostrando ai propri stakeholder **apertura al cambiamento e al futuro;**
- **potenziare la spinta verso la trasformazione digitale dell'azienda;**
- **migliorare il clima aziendale e la motivazione dei dipendenti.**