INNOVATION & CREATIVITY CAMP PER UPSHIFT

Scheda di Programma

Denominazione del progetto – *Innovation & Creativity Camp per UPSHIFT*

Descrizione del progetto – L'*Innovation & Creativity Camp* è un format didattico internazionale realizzato in Italia dal Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia e l'Adolescenza (UNICEF) e Junior Achievement Italia. Si tratta di un percorso di una o più giornate, che riunisce tra gli 80 e i 100 partecipanti adolescenti e giovani. Di fronte a una problematica sociale, concreta e reale, i partecipanti dovranno elaborare una soluzione innovativa e sostenibile.

Gli studenti vengono suddivisi in team e accompagnati in un percorso creativo che parte dalla definizione e analisi di una sfida per arrivare allo sviluppo di una soluzione innovativa. I partecipanti sono dapprima stimolati ad imparare a conoscersi o conoscersi meglio, attraverso attività di team-building che insegnano anche a valorizzare le proprie potenzialità. Successivamente, viene lanciata una o più sfide iniziali, a cui i team lavorano insieme per elaborare e presentare una soluzione.

La possibilità di attivare sessioni di *mentoring* lungo il percorso da parte di giovani professionisti d'azienda e il confronto con una giuria di alto profilo, spingono i giovani ad adeguare le proprie capacità comunicative e a sintetizzare i punti di forza della propria idea in un tempo limitato e utilizzando strumenti predefiniti.

Metodologia – Il percorso consente di sviluppare le competenze del XXI secolo utili alla transizione scuola-lavoro e all'autonomia, tra cui lo spirito d'innovazione, la capacità di lavorare in team, il *problem-solving*, la creatività, il pensiero critico, il *public speaking*, la capacità di pianificazione e gestione del tempo, pensiero etico e sostenibile, ecc. Utilizzando una metodologia didattica cooperativa di *learning by doing* che prevede principalmente attività di gruppo e di risoluzione di problemi, i partecipanti utilizzano strumenti, metodi e

concetti propri dell'innovazione e del *Design Thinking*, al fine di comprendere più da vicino il mondo del lavoro e scoprire abilità, competenze e vocazioni professionali.

Durata e contenuti – L'*Innovation & Creativity Camp* può svolgersi su una giornata intera o due mezze giornate solitamente consecutive. Il *Camp* è un contenitore di attività che possono essere rimodulate di volta in volta a seconda dei profili dei partecipanti e personalizzate in base alle esigenze di ogni singolo percorso.

Destinatari

- Studenti della scuola secondaria di secondo grado
- Docenti: possono diventare parte attiva del Camp, con un ruolo di facilitazione delle attività (es. durante le attività di ice-breaking e team-building)

Obiettivi

- Sviluppo delle **competenze del XXI secolo** – tra cui:
  - ✦ Spirito d'innovazione
  - ✦ Capacità di lavorare in team
  - ✦ Problem-solving
  - ✦ Creatività
  - ✦ Pensiero critico
  - ✦ Pensiero etico e sostenibile
  - ✦ Capacità di pianificazione
  - ✦ Capacità di gestione del tempo
  - ✦ Public speaking
  - ✦ Autoconsapevolezza e autoefficacia
- Acquisizione di conoscenze e strumenti necessari per **identificare e analizzare le sfide** legate al proprio vissuto personale, al proprio territorio o macro temi di interesse collettivo e **creare soluzioni innovative**:
  - ✦ Introduzione di alcuni concetti base di innovazione sociale e imprenditorialità
  - ✦ Esercitazione a riconoscere nelle sfide delle opportunità
  - ✦ Creazione di valore attraverso soluzioni innovative e creative

LE 5 FASI DEL PERCORSO

Una volta svelate le sfide di partenza, i team sono guidati in un percorso di analisi del problema e individuazione di una soluzione creativa e innovativa. Il percorso si compone di 5 fasi (per ogni fase saranno scanditi i tempi e messi a disposizione i materiali di supporto).

ICE-BREAKING E TEAM BUILDING

All'inizio del Camp, sono previste alcune attività giocose e divertenti finalizzate a "rompere il ghiaccio" (*icebreaking*) per facilitare la conoscenza reciproca. Le attività di team-building mirano a consolidare i team, attivando la partecipazione e lo scambio tra i partecipanti, che imparano a riconoscere meglio le proprie competenze di partenza e i punti di forza che possono condividere con il team e mettere al servizio degli altri.

LE SFIDE DI PARTENZA

A seconda dei profili degli adolescenti e giovani coinvolti nel Camp, potranno essere diverse le sfide proposte:

- Sfide legate al vissuto personale dei partecipanti
- Sfide legate al percorso verso l'autonomia e l'inclusione sociale di adolescenti e giovani
- Sfide legate al territorio di appartenenza
- sfide legate a grandi temi di interesse collettivo (ad es. lo spreco alimentare, il miglioramento della mobilità, ecc.)

IDEAZIONE

I partecipanti vengono invitati e scegliere una sfida su cui concentrarsi, analizzandola a fondo (cause e conseguenze), possibilmente focalizzandosi su un segmento chiaro e concreto del problema di partenza. I partecipanti sono poi supportati nel processo di ideazione di una soluzione, partendo da alcune indicazioni fornite dai formatori.

MENTORING E CONSULENZE

Durante l'*Innovation & Creativity Camp*, gli studenti potranno essere guidati nei tempi e nelle attività dallo staff di JA Italia. Potranno essere inoltre attivate speciali sessioni di *mentoring*, a seconda dei soggetti coinvolti nell'organizzazione dell'iniziativa. Per queste sessioni di *mentoring*, è generalmente prevista la partecipazione di volontari aziendali a disposizione dei team.

PITCH

Ogni team ha l'opportunità di presentare in pubblico la propria idea ("pitch") e sostenere un colloquio con una giuria. La capacità di presentare in modo efficace le proprie idee e negoziare soluzioni con gli altri compagni del

gruppo, i tempi ristretti, il confronto con esperti dell'argomento, la presentazione in pubblico, rappresentano dei potenti acceleratori dell'apprendimento e lasciano a tutti i partecipanti un'esperienza intensa e piacevole.

Aspetti organizzativi

Il Camp si presta ad essere erogato in 3 modalità distinte: presenziale, blended e online.

1. CAMP PRESENZIALE

Può essere organizzato presso uno spazio eventi adeguato alle esigenze dell'iniziativa. È necessario prevedere, nel rispetto delle normative sanitarie vigenti:

- la possibilità di avere accesso a uno spazio comune in cui organizzare le sessioni plenarie e di presentazione dei progetti dei team (es. aula magna, cortile, palestra…). L'ottimale sarebbe avere a disposizione uno spazio che permetta la proiezione di uno schermo e con una buona acustica;
- la possibilità per ciascun team coinvolto di lavorare in autonomia (es. tavolo o aula dedicata, con strumenti di lavoro a disposizione: materiali di cancelleria, PC o dispositivo, meglio se connesso a Internet);
- la possibilità per esterni di accedere alla sede dell'evento, così da consentire allo staff e a eventuali volontari di presenziare alle attività.

2. CAMP BLENDED

Si ipotizza l'attivazione di un Camp in modalità ibrida (in parte presenziale e in parte da remoto), in tre casi particolari:

- impossibilità di accesso alla sede dell'iniziativa da parte di soggetti esterni;
- partecipazione al Camp di partecipanti provenienti da diverse località e impossibilità di trovare uno spazio adeguato alle esigenze necessarie per l'attivazione della modalità presenziale; ✦ coinvolgimento di partecipanti in parte dalla propria abitazione.

In questi casi, si ipotizza lo svolgimento del Camp presso uno spazio comune, con la presenza di una parte dei partecipanti e il collegamento da remoto del resto dei partecipanti, dello staff e di eventuali volontari.
È necessario assicurare l'accesso a Zoom e Miro (lavagna interattiva per la collaborazione virtuale), il collegamento a Internet per ogni team partecipante, il collegamento a Internet per i partecipanti che si collegano da casa e che devono poter collaborare a distanza con il proprio team.

In particolare, i team dovranno poter essere in grado di svolgere alcune ricerche e accedere ai contenuti online; utilizzare Zoom prevedendo l'utilizzo di webcam e microfono e la possibilità di condivisione dello schermo; collaborare con eventuali compagni collegati da casa.

3. CAMP ONLINE

Si ipotizza l'attivazione di un Camp in modalità online nei seguenti casi:

- Nuovo lockdown o quarantena;
- Progetti ad hoc.

In questi casi si ipotizza lo svolgimento del Camp totalmente da remoto, per i giovani partecipanti, i docenti, lo staff e di eventuali volontari.

È necessario assicurare il collegamento a Internet, l'accesso a Zoom e Miro (lavagna interattiva per la collaborazione virtuale) e l'utilizzo di un dispositivo elettronico e di un collegamento a internet per ogni partecipante.

In particolare, i partecipanti do ogni team dovranno poter essere in grado di svolgere alcune ricerche e accedere ai contenuti online; utilizzare Zoom prevedendo l'utilizzo di webcam e microfono e la possibilità di condivisione dello schermo; collaborare con eventuali compagni collegati da casa.

Materiale a supporto

I docenti partecipanti al percorso avranno accesso a tutte le informazioni relative all'attivazione dei Camp e alcuni consigli di attività preparatorie.

A supporto dello svolgimento delle attività dei Camp saranno predisposti dei gruppi sullo strumento Zoom a cui avranno accesso tutti i partecipanti, in cui saranno disponibili alcuni video tutorial. Inoltre, saranno messe a disposizione alcune schede-attività che potranno essere visionate online oppure stampate in occasione di Camp presenziali o blended.

Risorse umane

- Docente, educatore o tutor: individua/conferma i partecipanti presenzia il Camp. Può avere un ruolo attivo di facilitazione durante le attività, come riferimento sia per lo staff di JA Italia sia per i giovani partecipanti.
- Mentor: si potrà prevedere la partecipazione di volontari d'azienda nel ruolo di mentor.
  L'individuazione dei volontari e il loro coinvolgimento, se previsto, sarà a cura di JA Italia.
- JA Staff: lo staff di JA Italia, sia nazionale che territoriale, presidia le attività del Camp, curandone l'organizzazione, la condivisione dei materiali digitali e la scansione dei tempi. JA Italia potrà offrire tutti i chiarimenti relativi all'implementazione del Camp.