

ENTER / PRISE

PERCORSO PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER
L'ORIENTAMENTO PER GLI STUDENTI DEL TERZO ANNO DELLE
SCUOLE SUPERIORI

ONLINE

BOLOGNA, GENNAIO 2021



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

coesia



EXECUTIVE SUMMARY

ENTER/PRISE è un progetto di PCTO (ex alternanza scuola lavoro) ON-LINE, promosso dalla Fondazione MAST, in collaborazione con Coesia e con l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna.

Il progetto **si rivolge agli studenti del terzo anno di scuola superiore** e propone un percorso di apprendimento focalizzato sull'innovazione nell'industria meccanica per un **totale di 80 ore**, di cui 36 trascorse on-line, negli spazi virtuali della Fondazione MAST e delle aziende del gruppo Coesia.

ENTER/PRISE è un'iniziativa che si basa sull'esperienza del progetto EXPEDITIONS, nato nell'anno scolastico 2015-16 e che ha coinvolto **4.000 studenti** provenienti da alcuni Istituti scolastici della provincia di Bologna che hanno collaborato al progetto.

Questa variante del progetto originale ha la finalità di offrire la possibilità di fare un'esperienza coinvolgente di project work in team, durante i mesi **febbraio 2021 – maggio 2021**, nonostante le restrizioni necessarie a contrastare la pandemia.

In particolare il progetto si snoda su tre edizioni:

- La prima edizione nel periodo: **22 febbraio – 15 marzo**
- La seconda edizione nel periodo: **16 marzo – 31 marzo**
- La terza edizione nel periodo: **15 aprile – 15 maggio.**

L'iniziativa ha un marcato orientamento all'innovazione ed è fortemente caratterizzata da apprendimento esperienziale, sperimentazione in gruppo e sviluppo di capacità di comunicazione.

1. FINALITÀ

2. ASPETTATIVE

3. TAPPE

4. PARTECIPANTI

5. RUOLI

6. CHALLENGE

7. REGOLE DEL GIOCO

8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

01. FINALITÀ



Offrire un'opportunità di orientamento e di sviluppo delle competenze trasversali a ragazze e ragazzi di III superiore, basato sulla **sperimentazione**, sul **teamwork**, sull'orientamento all'**innovazione** e sulla capacità di interagire in un ambiente mediato dalle **tecnologie**.



Condividere valori guida quali **ricerca**, **creatività**, **interdisciplinarietà**, **merito**, **responsabilità** e **sostenibilità**.



Favorire comportamenti di **collaborazione**, **integrazione**, **fiducia**, **empatia** e **ascolto**.



Avvicinare i partecipanti al mondo dell'**impresa**, offrire la possibilità di scoprire alcuni aspetti dell'innovazione tecnologica e stimolare la motivazione verso la **cultura del fare** e l'**imprenditorialità**.

1. FINALITÀ

2. **ASPETTATIVE**

3. TAPPE

4. PARTECIPANTI

5. RUOLI

6. CHALLENGE

7. REGOLE DEL GIOCO

8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

02. ASPETTATIVE



Sperimentare un
approccio creativo
all'apprendimento



Lavorare per
obiettivi



Imparare a valutare il
potenziale e le
attitudini individuali
e di gruppo



Mettere in pratica un
modello interattivo
di ricerca e
condivisione della
conoscenza tra
mondo della scuola e
mondo dell'impresa



Riflettere sull'importanza
del **lavoro di**
squadra attraverso
dinamiche emergenti
dalla
competizione e dal gioco



Utilizzare la
comunicazione come
strumento
strategico
per il raggiungimento di un
obiettivo, anche in un
ambiente mediato dalla
tecnologia

1. FINALITÀ
2. ASPETTATIVE
- 3. TAPPE**
4. PARTECIPANTI
5. RUOLI
6. CHALLENGE
7. REGOLE DEL GIOCO
8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

03. TAPPE



FOCUS SUL PROJECT WORK E SUL TEAM	FOCUS SULLA PIANIFICAZIONE DEL PROGETTO	FOCUS SULLE DINAMICHE DI GRUPPO	FOCUS SUL TEAM BUILDING	FOCUS SULL'IMPRESA	FOCUS SU ARTE E CREATIVITA'	FOCUS SULLA COMUNICAZIONE	FOCUS SULLA PRESENTAZIONE	FOCUS SU ESPERIENZA E APPRENDIMENTO
INTRODUZIONE REGOLE DEL GIOCO	LECTURE SU INNOVAZIONE	LECTURE SU TEAM STRUCTURE	LECTURE SU TEAM PROCESSES	PRESENTAZIONE AZIENDALE MANAGEMENT COESIA	MOSTRE FOTOGRAFICHE MAST	LECTURE SU COMUNICAZIONE	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	CONTEST PRESENTAZIONE DEI PROGETTI
LANCIO DEL CHALLENGE	LECTURE SU PROJECT MANAGEMENT	SIMULAZIONE / ROLEPLAYING	SIMULAZIONE / ROLEPLAYING	PRESENTAZIONE AZIENDALE MANAGEMENT COESIA	MOSTRE FOTOGRAFICHE MAST	ESERCITAZIONE	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	CONTEST PRESENTAZIONE DEI PROGETTI
DIVISIONE IN GRUPPI CONCEPT	REVISIONE PIANI OPERATIVI	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	LECTURE SU PSYCHOLOGICAL SAFETY	BREAKDOWN GROUPS Q&A	ESERCITAZIONI SU FOTOGRAFIA	THE GENTLE ART OF GIVING FEEDBACK	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	RIFLESSIONE SULL'ESPERIENZA
PIANI OPERATIVI	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	BREAKDOWN GROUPS Q&A	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	LECTURE SU COMUNICAZIONE EFFICACE ONLINE	TEAMWORK CON PROJECT LEADER, SHERPA E TUTOR	PROCLAMAZIONE DEI VINCITORI E CONCLUSIONE

MAST. ENTER/PRISE

LABORATORI
 9 UNITA'
 4 ORE
 1 CONTEST
 MAST / COESIA ONLINE

1. FINALITÀ
2. ASPETTATIVE
3. TAPPE
- 4. PARTECIPANTI**
5. RUOLI
6. CHALLENGE
7. REGOLE DEL GIOCO
8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

04. PARTECIPANTI



I partecipanti sono i protagonisti di ENTER/PRISE, in quanto **soggetti attivi** dell'esperienza e **protagonisti** del processo di apprendimento.



ENTER/PRISE offre la possibilità di fare un viaggio nel mondo dell'impresa, dove il focus è sull'**apprendere** più che sull'insegnare, sulla **scoperta** più che sul trasferimento di conoscenze codificate.



Ogni partecipante è anzitutto responsabile di se stesso, del **proprio apprendimento** e dei propri comportamenti. Inoltre, ogni partecipante agisce in modo da **facilitare esostenere l'apprendimento degli altri**.