



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

adopt IDee

Connettersi, imparare, incontrarsi, divertirsi

MANUALE

Versione: 0.2

Data: 19/05/2023

Prefazione

Siamo felici di presentare la versione italiana di **AdoptIdee**, un progetto realizzato da diversi anni con successo in Olanda per stimolare la formazione dinamica attraverso la collaborazione a livello locale tra imprese e scuola. La corrente edizione italiana è finanziata dalla Commissione europea attraverso il programma Erasmus, che ci permette di adattare il modello olandese e diffonderlo in altri paesi.

Questo manuale descrive gli elementi e i passaggi fondamentali del progetto.

Per qualsiasi domanda non esitate a contattarci projects@idpeuropa.com

Missione: *AdoptIdee* crea impatto sociale collegando l'istruzione, gli imprenditori e le famiglie con il territorio, consentendo ai ragazzi di collaborare in maniera creativa con gli imprenditori locali su questioni attuali e sfide emergenti.

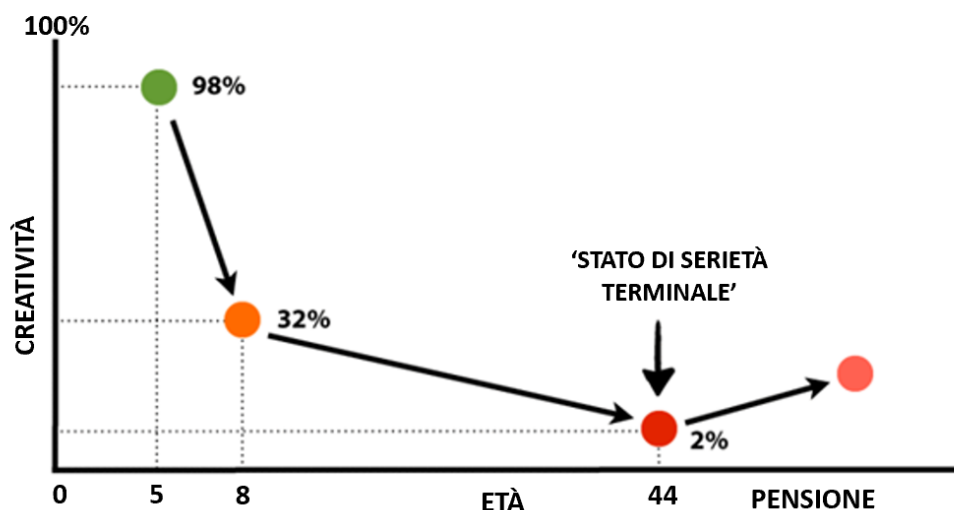
Visione: *AdoptIdee* contribuisce in modo giocoso a creare una collaborazione strutturale tra imprenditori e professionisti del futuro. Gli studenti forniranno soluzioni creative alle sfide emergenti delle imprese, applicando un modello di istruzione dinamica di alta qualità e un approccio originale all'innovazione.

Perché AdoptIdee?

Quanto sei creativo?

INDICE DI CREATIVITÀ

quantità di domande x quantità di volte in cui si ride



Il professor Paul Iske (Università di Maastricht, Institute for Brilliant Failures) ha introdotto il termine "indice di creatività" nel 2005. Egli crede che la creatività sia la base per un'innovazione sana e positiva, una condizione cruciale per il continuo sviluppo di un'azienda. Nella sua ricerca scientifica, mostra che la creatività è determinata dal numero di domande che vengono poste e dal numero di volte in cui le persone ridono in un giorno.

Il risultato dello studio è che i bambini da 0 a 5 anni sono i più creativi. Non conoscono confini, sono infinitamente entusiasti, molto curiosi e vogliono solo divertirsi e giocare. Sembra fantastico, non è vero? Lo è. Soprattutto perché la stessa ricerca mostra che le persone tra i 35 e i 50 anni sono le meno creative e all'età di 44 anni soffrono persino di "Serietà Terminale". Niente è più veramente divertente, le persone ragionano basandosi solo su criteri esistenti e pensano di sapere già il da farsi: letale per la creatività. **AdoptIdee** è la medicina per contrastare lo stato di *serietà terminale*.

Alfabetizzazione digitale e competenze del 21° secolo

Nella nostra società dell'informazione, l'apprendimento al di fuori dell'ambiente scolastico e l'apprendimento continuo stanno diventando sempre più importanti. Con il rapido sviluppo delle nuove tecnologie e la quantità di conoscenze disponibili, si può parlare di una vera esplosione di informazioni negli ultimi decenni. È importante che i ragazzi imparino ad affrontare la nostra società complessa acquisendo le competenze della società attuale e futura. In tale contesto, si parla spesso delle competenze del 21° secolo. Esempi sono l'alfabetizzazione digitale, la collaborazione, il pensiero computazionale, il problem-solving/pensiero innovativo. I ragazzi sono considerati nativi digitali. Crescono con tablet, smartphone, IoT, droni e sono adattivi quando si tratta di nuove tecnologie.

AdoptIdee permette ai ragazzi di sperimentare da vicino il processo di innovazione in cui vengono sviluppati prodotti complessi che consentono un rapido progresso tecnologico. I partecipanti imparano in gruppo a trovare una soluzione creativa a una sfida esistente di una vera azienda e condividono la responsabilità di

"According to one estimate, 65% of children entering grade school will ultimately work in jobs that don't exist today, putting creativity, initiative and adaptability at a premium"

World Economic Forum

sviluppare una soluzione in un processo creativo. Come nativi digitali, guardano ai problemi da una prospettiva unica perché alcune possibilità digitali e tecniche sono più immediate per loro. D'altra parte, uno sguardo nei reparti creativi delle aziende innovative mostra la complessità che esiste dietro prodotti apparentemente semplici. All'interno della nostra iniziativa, i ragazzi imparano che dietro prodotti innovativi si trova un complesso processo di sviluppo in cui devono essere svolti diversi ruoli in maniera coordinata. Inoltre, contribuiamo a sviluppare le competenze del 21° secolo dei nostri nativi digitali e contribuiamo alla comprensione da parte dei ragazzi della complessa società dell'informazione/tecnologia.

AdoptIdee è un modo unico e innovativo di lavorare sullo sviluppo delle competenze esecutive e del 21° secolo degli studenti. Esempi di competenze del 21° secolo includono: pensiero creativo, problem solving, comunicazione, presentazione e pensiero critico. Esempi di abilità esecutive includono: metacognizione, pianificazione e organizzazione. **AdoptIdee** è sinonimo di innovazione, imprenditorialità e divertimento. Agli studenti viene chiesto di cercare soluzioni TIC innovative e creative per sfide esistenti dalla comunità imprenditoriale. Una parte importante è imparare a lavorare insieme ai compagni di classe e con un'azienda. La collaborazione è una delle competenze del 21° secolo.



Alfabetizzazione digitale e coesione regionale

slo regionaal expertisecentrum
improvementkwaliteit Kennisnet

AdoptIdee si concentra sull'uso delle

TIC e sulla digitalizzazione. Grazie a ciò, i ragazzi vengono messi in contatto con l'IT in una giovane età. Questo è importante, perché le tecnologie si stanno sviluppando super velocemente e la tecnologia e la TIC sono ovunque e stanno diventando sempre più importanti nel nostro lavoro, indipendentemente dalla professione e da ciò che facciamo. Entrando in interazione con l'imprenditore e il mondo in cui si trova, i ragazzi apprendono competenze digitali applicate al mondo reale. Inoltre, vogliamo contribuire a una serie di altri obiettivi:

- Rafforzare la collaborazione a livello locale: -Le aziende e l'istruzione sviluppano talenti insieme; -Impulso all'innovazione e ispirazione per gli imprenditori e per gli insegnanti; -Contribuire a rendere dinamica la formazione scolastica.
- Mettendo i ragazzi in contatto con imprenditori innovativi in giovane età, vogliamo promuovere la prosperità economica futura sul territorio.
- Attraverso **AdoptIdee**, i ragazzi possono conoscere direttamente quali aziende interessanti si trovano vicino a casa loro, nella loro regione. Allo stesso tempo, gli imprenditori locali possono aspettarsi un enorme impulso all'innovazione da questi giovani energici e creativi;
- Vogliamo divertirvi insieme! Giovani e meno giovani. Imprenditore e apprendista. Un riflesso di ciò che siamo nella regione;
- Vogliamo che gli studenti entrino in contatto con l'imprenditorialità in giovane età, ma in modo giocoso. "Che cosa significa? In che tipo di ambiente lavorano effettivamente i miei genitori? Che aspetto ha effettivamente un'azienda?"
- Vogliamo stimolare le TIC in giovane età in modo che i giovani le sviluppino e si impegnino nelle competenze del 21° secolo in modo giocoso.
- Offrire una start-up per l'apprendimento basato sul design e introdurre i ragazzi alla scienza e alla tecnologia in giovane età.
- **AdoptIdee** contribuisce all'inclusività.

AdoptIdee e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

I 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, fissati dalle Nazioni Unite, mirano a rendere il mondo un posto migliore entro il 2030. Un traguardo per tutti noi. Come **AdoptIdee**, ci piace contribuire attivamente a questi obiettivi e vogliamo coinvolgere i nostri giovani in questo sforzo universale in una fase precoce. AdoptIdee mira in particolare a:

- SDG 4: Istruzione di qualità
- SDG 8: Lavoro dignitoso e crescita economica
- SDG 10: Ridurre le disuguaglianze
- SDG 11: Città e comunità sostenibili
- SDG 17: Partenariati per raggiungere gli obiettivi

Social Handprint
AdoptIdee



SIAMO ORGOGLIOSI DEL
NOSTRO VALORE SOCIALE!

LE FASI DI AdoptIdee

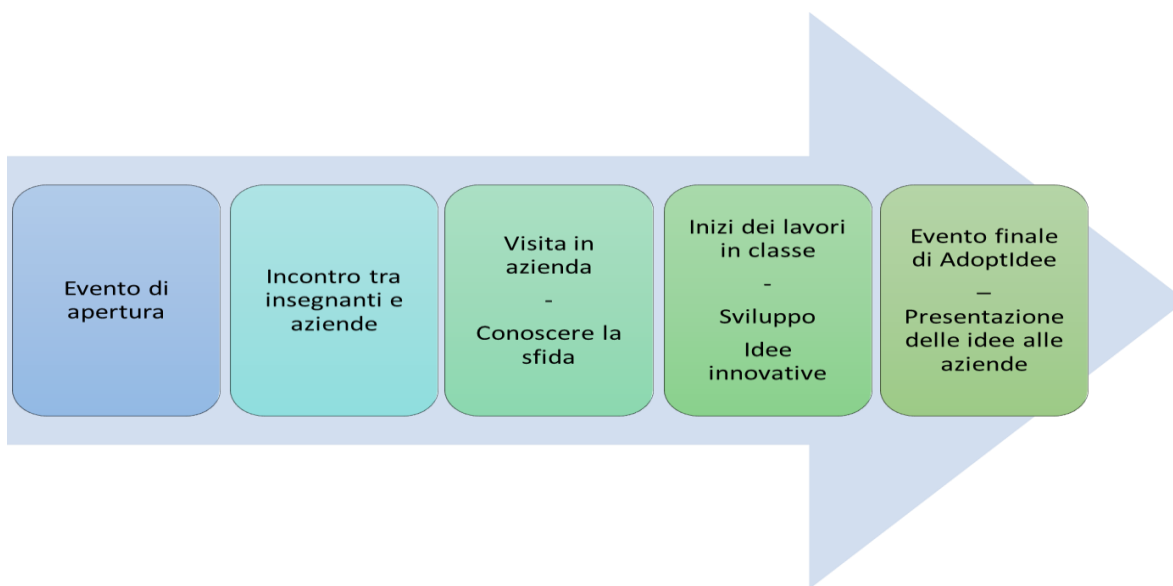
AdoptIdee consiste in diversi passaggi, dove c'è spazio per la creatività e l'interpretazione personale da parte dell'insegnante e degli studenti.

Elementi di base

AdoptIdee può avere successo se sono presenti i seguenti elementi:

1. Un promotore nella regione che è punto di riferimento e il volto dell'edizione.
Un pioniere che irradia piacere, passione e qualità;
2. Insegnanti ben motivati. La Fondazione **AdoptIdee** è supportata da molti insegnanti che hanno già esperienza con il progetto e vorrebbero condividerla con gli insegnanti in altri Paesi, contribuendo al processo di integrazione europea.
3. Imprenditori motivati. L'esperienza dimostra che soprattutto gli imprenditori che hanno figli piccoli mettono molta energia nel progetto.
4. Budget sufficiente per promuovere e supportare le varie attività che connettono scuole e azienda in un programma coerente e stimolante

Le fasi di AdoptIdee



Le fasi si svolgono in un lasso di tempo da 6 a 8 settimane. Di seguito è riportato un esempio di pianificazione:

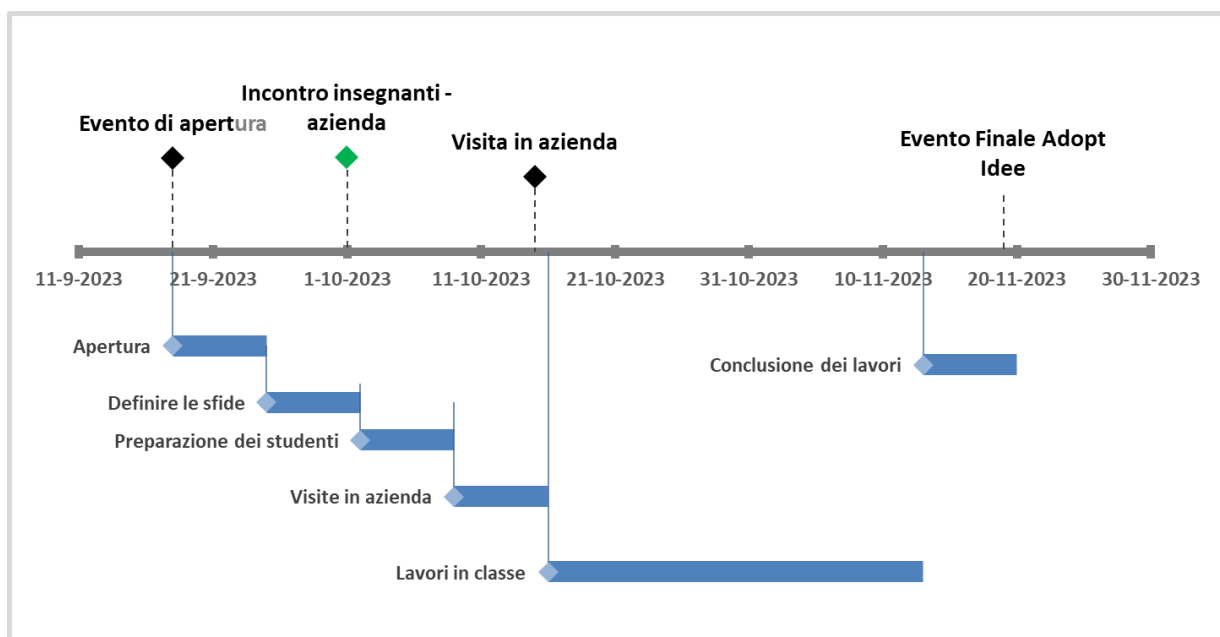


Figure 1 Esempio di pianificazione

FASE 1: APERTURA

Scopo	L'apertura è l'inizio formale dell'edizione. Si preferisce l'esecuzione in un edificio accessibile al pubblico perché vogliamo essere parte della società e quindi vogliamo essere visibili. All'inaugurazione avviene il primo contatto tra il docente e l'imprenditore che lavoreranno insieme durante AdoptIdee . Anche l'apertura è specificamente destinata a questo gruppo target. Lo scambio di dati è la base per i prossimi passi.
Chi?	<ul style="list-style-type: none">- Insegnanti;- Imprenditori;- Gestione della scuola ;- Responsabili politici, assessori, sindaco, sponsor e altri attori che rendono possibile AdoptIdee.
Che cosa faremo?	<ol style="list-style-type: none">1. Walk-in con caffè (15 minuti);2. Discorso di benvenuto (3 minuti – Apripista AdoptIdee)3. Discorso di apertura di un amministratore (5 minuti);4. Key-note speaker (30 minuti);5. Link companies – docente in forma di presentazione. Una classe adotta un'organizzazione (10 minuti);6. Prima introduzione e scambio di dati di contatto tra imprenditori e insegnanti mentre si gusta uno spuntino e un drink (60 minuti)
Cosa offre la fondazione AdoptIdee?	<ul style="list-style-type: none">- Formati standard per invito e programma;- Playbook/programma per l'inaugurazione;- Relatore principale;- Presentazione per l'inaugurazione;- Presentazione del link in 'forma di bingo';- Formattare la dichiarazione privacy che deve essere firmata dai genitori / tutori dei ragazzi in modo che la privacy dei ragazzi sia adeguatamente garantita.- Presenza di delega della fondazione AdoptIdee.

FASE 2: ULTERIORE CONOSCENZA E FORMULAZIONE DELLA SFIDA/ IL PROBLEMA

Scopo	Lo scopo di questo passaggio è che l'imprenditore e l'insegnante si incontrino nella azienda dell'imprenditore per un'ulteriore introduzione . È importante che l'insegnante abbia un'idea delle attività dell'azienda: a questo scopo è previsto un tour e una spiegazione delle attività da parte dell'azienda. Insieme, l'imprenditore e l'insegnante formulano una dichiarazione di problema/sfida . L'imprenditore spiega il problema da una prospettiva imprenditoriale e dal contesto in cui si presenta. Il ruolo dell'insegnante è quello di "tradurre" la dichiarazione del problema al gruppo target (ragazzi dai 12 – 17 anni).
Chi?	<ul style="list-style-type: none">- Insegnanti;- Imprenditori;-
Che cosa faremo?	<ol style="list-style-type: none">1. Visita dall'insegnante all'azienda;2. Spiegazione della dichiarazione del problema da parte dell'imprenditore;3. Traduzione della dichiarazione del problema in compito per i ragazzi (collaborazione insegnante/imprenditore)
Cosa offre la fondazione AdoptIdee?	<ul style="list-style-type: none">- Formato e spiegazione per la formulazione di una dichiarazione di problema;- Esempi di problemi delle edizioni precedenti per ispirazione

FASE 3: VISITA AZIENDALE E PITCH

Scopo	<p>"È tutta una questione di contesto".</p> <p>Durante questa fase, i ragazzi vengono presentati all'imprenditore che hanno adottato. Viene illustrata la dichiarazione del problema su cui devono lavorare in modo creativo e aiutare l'imprenditore. Questo viene fatto nella sede dell'imprenditore, in modo che i ragazzi conoscano l'azienda dall'interno. Attraverso un tour in combinazione con la spiegazione da parte dell'imprenditore delle attività aziendali (cosa, come, perché e per chi) e dei processi (chi fa cosa, come e perché), i ragazzi comprendono il contesto della sfida da risolvere.</p>
Chi?	<ul style="list-style-type: none">- Insegnanti;- Imprenditori;- Studenti (classe/gruppo di ragazzi).
Che cosa faremo?	<ol style="list-style-type: none">1. L'imprenditore si presenta al gruppo, compresa la sua storia di vita; Cosa volevi fare quando eri più giovane? Perché sei diventato quello che sei diventato? Ecc. (10 minuti);2. Visita guidata dell'azienda (30 minuti).3. Spiegare la dichiarazione del problema, incluso il contesto / motivo della sfida e perché questa è importante per l'imprenditore (20 minuti);4. Spazio per le domande dei ragazzi (20 minuti); <p>SUGGERIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se il gruppo di ragazzi è troppo grande, può essere istituito anche un sistema di rotazione di gruppi più piccoli che possono essere suddivisi in, ad esempio, a) educativi (spiegazione del settore / tecnologia); b) divertimento; c) visita guidata-
Cosa offre la fondazione AdoptIdee?	<ul style="list-style-type: none">- Definizione dello scenario- Guida 'Visita aziendale efficace' con le istruzioni- Presenza di un rappresentante della Fondazione AdoptIdee.

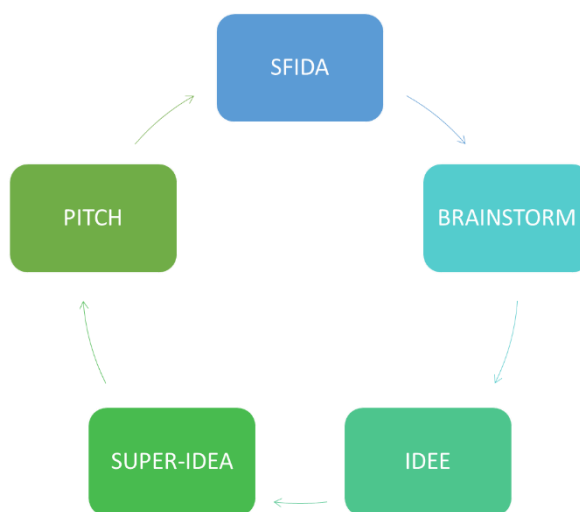
PASSAGGIO 4: I BAMBINI INIZIANO IN CLASSE

Scopo

Durante **4 mezza giornate**, i ragazzi lavorano per risolvere il problema/sfida. Ci basiamo sul metodo del design-thinking.

Prima dell'avvio, viene consegnata una **scatola di esperienza AdoptIdee**, che include il materiale didattico e il materiale di supporto. Questa xperience box ha allo stesso tempo lo scopo di aumentare la curiosità dei ragazzi e di conoscere da vicino i gadget tecnici. La scatola incorporerà sia hardware che tecnologia strutturale.

Al fine di modellare le attività intorno al lavoro in classe, il materiale didattico è costituito dalle fasi del "design thinking":



L'obiettivo è quello di arrivare a un **video-pitch che viene registrato** in cui viene presentata la soluzione al problema e un'elaborazione creativa della **SUPER-IDEA**. L'elaborazione creativa può assumere qualsiasi forma: poster / prototipi / pezzi / modelli / ecc.

Il pitch è condiviso con l'imprenditore. Facoltativamente, l'imprenditore sceglie un vincitore. Il gruppo vincitore riceve medaglie/attestati.

Chi?

- Insegnanti;
- Imprenditore
- Ragazzi.

Che cosa faremo?

Come mostra la figura sopra, il processo di 'lavorare insieme in classe su una super idea' fino alla presentazione della soluzione della sfida (la super idea) consiste nei 5 passaggi. I ragazzi ricevono la dichiarazione del problema durante la visita aziendale. Ogni blocco viene sviluppato durante una delle 4 mezza giornate:

- parte 1: Brainstorming;
- parte 2: Inventariare le idee e selezionare la super idea;
- Parte 3: Elaborare la SUPER-IDEA;
- Parte 4: Fare un passo ulteriore e sviluppare creativamente l'idea.

Tutte le mezza giornate sono accompagnate da materiale didattico o contenuti digitali.

Il pitch viene inviato via email all'imprenditore che eventualmente sceglie un vincitore. Oppure l'imprenditore stesso entra fisicamente in classe o tramite una connessione video per annunciare il vincitore.

PASSAGGIO 5: EVENTO FINALE

Scopo

L'evento costituisce la conclusione del processo creativo e viene organizzato sotto forma di fiera dinamica.. Durante questa giornata, i ragazzi presentano la loro soluzione al pubblico che è anche attivamente invitato: familiari, amici, la scuola e altre parti interessate.

La giornata finale inizia con un **kick-off plenario** con tutti i ragazzi partecipanti, insegnanti, imprenditori e rappresentanti della comunità e della Fondazione **AdoptIdee**.

Ogni classe ottiene uno stand insieme al proprio imprenditore, dove si possono visionare le super idee creative dei ragazzi.

I ragazzi possono praticare il pitching in modo accessibile durante la fiera raccontando ai visitatori del loro stand cosa hanno escogitato (pitching the super idea).

Durante la fiera, anche i ragazzi ricevono incarichi. Oltre a presentare la propria super idea nel proprio stand, visiteranno anche gli altri stand degli altri imprenditori e ragazzi. Per stimolare l'interazione, viene fornito un modello di consegne da realizzare. I ragazzi dovranno porre attivamente domande per completare i compiti. Possono anche condividere suggerimenti tra loro.

La fiera si svolge in un **edificio accessibile al pubblico, preferibilmente con una sala ad anfiteatro**. Poiché con **AdoptIdee** vogliamo essere un fattore di collegamento tra cittadini, istruzione e imprenditori della regione, questo è un importante punto di partenza.



Figure 2 Edificio Ex-AURUM Pescara (possibile location)

Chi?

- Insegnanti;
- Ragazzi;
- Imprenditori;
- Famiglia/amici/conoscenti;
- Rappresentanti delle amministrazioni
- Tutte le altre parti interessate

Che cosa faremo?

- L'evento prevede i seguenti passaggi:
1. Accoglienza nello spazio centrale, ad esempio sala anfiteatro
 2. Avvio in plenaria da parte di un moderatore;

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Fiera; 4. Ricevimento goody bag da parte dei ragazzi e chiusura
Cosa offre la fondazione AdoptIdee?	<ul style="list-style-type: none"> - Script dell'evento; - Moderatore; - Pianificazione effettiva per il layout del marketplace; - Planimetria degli stand all'ingresso nello spazio; - Schede informative per imprenditore sulla definizione dei problemi; - Modello di consegne per i ragazzi. - Inviti per l'evento che possono essere condivisi digitalmente; - Comunicati stampa per i media

Comunicazione e PR – AdoptIdee con il botto

Pensiamo che sia importante che gli sforzi di tutti coloro che contribuiscono ad **AdoptIdee** siano resi visibili. La comunicazione e le PR sono quindi parte integrante di **AdoptIdee**. Il punto di partenza è che **tutti i diritti alla privacy sono protetti attraverso una dichiarazione conforme al GDPR firmata dai genitori.**



Figure 3 AdoptIdee 2022, Paesi Bassi

Guarda il video per una impressione “live” di uno delle 6 edizioni precedenti di AdoptIdee! <https://youtu.be/BUfvawssb6Q>