



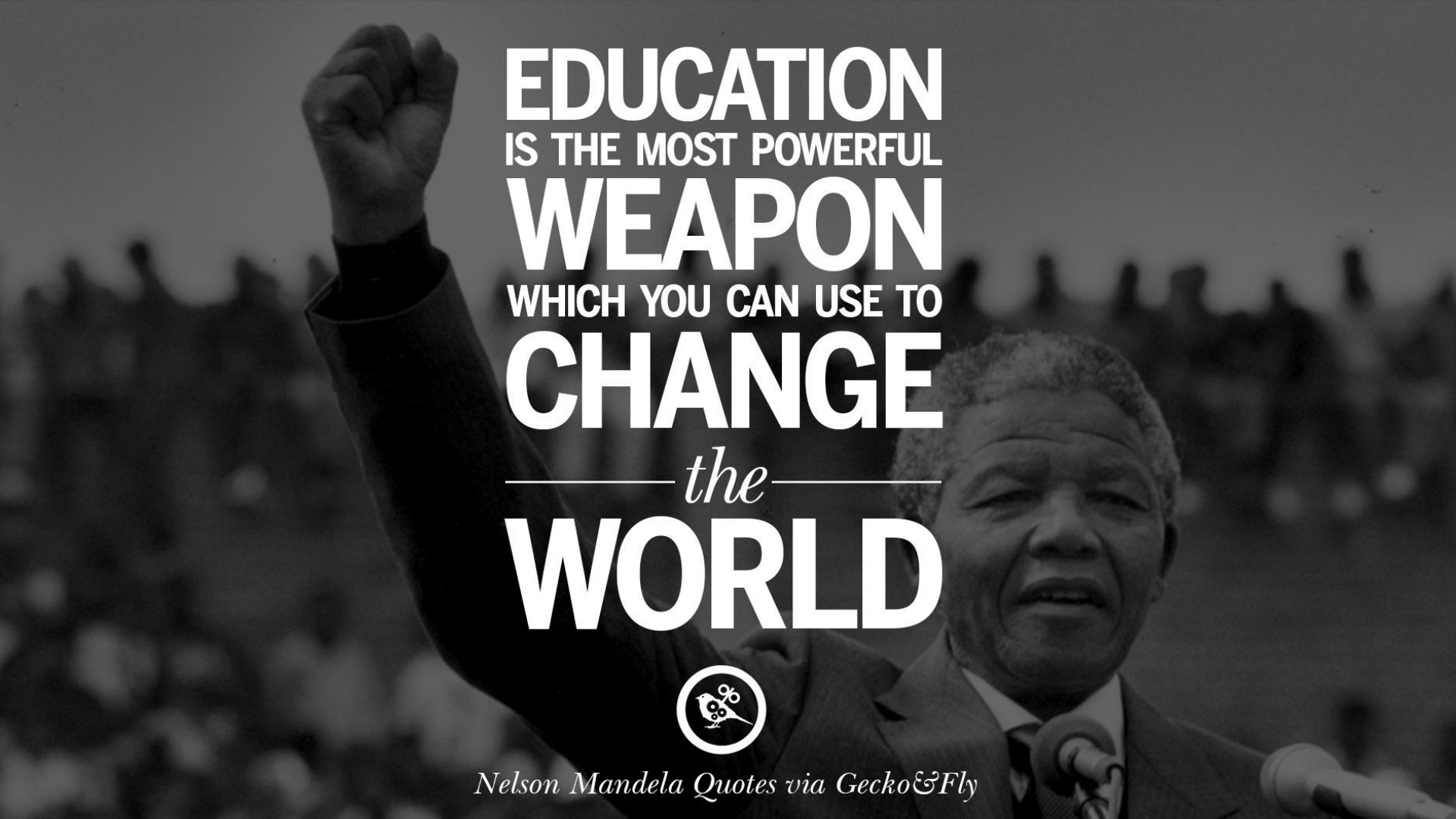
Junior Enterprises
Italy

JUNIOR ENTERPRISES ITALY

Business with a mission, students with a vision

STUDENTS4STUDENTS

*Rendere gli studenti di oggi,
i leader consapevoli
del domani*

A black and white photograph of Nelson Mandela speaking at a podium with microphones. He is wearing a suit and tie, and his right arm is raised with a clenched fist. The background is a blurred crowd of people.

EDUCATION
IS THE MOST POWERFUL
WEAPON
WHICH YOU CAN USE TO
CHANGE
— *the* —
WORLD



Nelson Mandela Quotes via Gecko & Fly

Cos'è S4S?

rivolto agli
studenti delle
Scuole di Secondo
Grado

Impatto sulle
generazioni
future

OBIETTIVO:
fornire competenze
creativo-imprenditoriali agli
studenti, andando a sviluppare
hard e *soft skills*.

Esperienza
formativa su
tematiche pratiche
e attuali in
conformità
al PCTO

Trasmissione dei
nostri valori

Iniziativa Nazionale



ad alto valore aggiunto

Perché S4S?

Il concetto di Junior Enterprise si basa su quello di **formazione** tale per cui **siamo abituati a trasferire agli altri ciò che impariamo** e grazie a Students4Students come PCTO, abbiamo la possibilità di **sostenere l'orientamento in uscita, trasmettendo agli studenti liceali i valori in cui crediamo**, all'insegna di un'educazione di qualità, come previsto dagli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite.



4 QUALITY EDUCATION



Perché S4S?

Gli obiettivi formativi

1

Competenze trasversali

Definite anche come **soft skills**, miriamo a far sviluppare ai ragazzi capacità di lavorare in gruppo, di relazionarsi con gli altri, di problem solving e altre meglio definite all'interno del documento di linee guida ministeriali sul PCTO

2

Hard skills

Gli alunni apprenderanno anche **competenze tecniche**, utili per l'**ingresso nel mondo universitario o lavorativo**

3

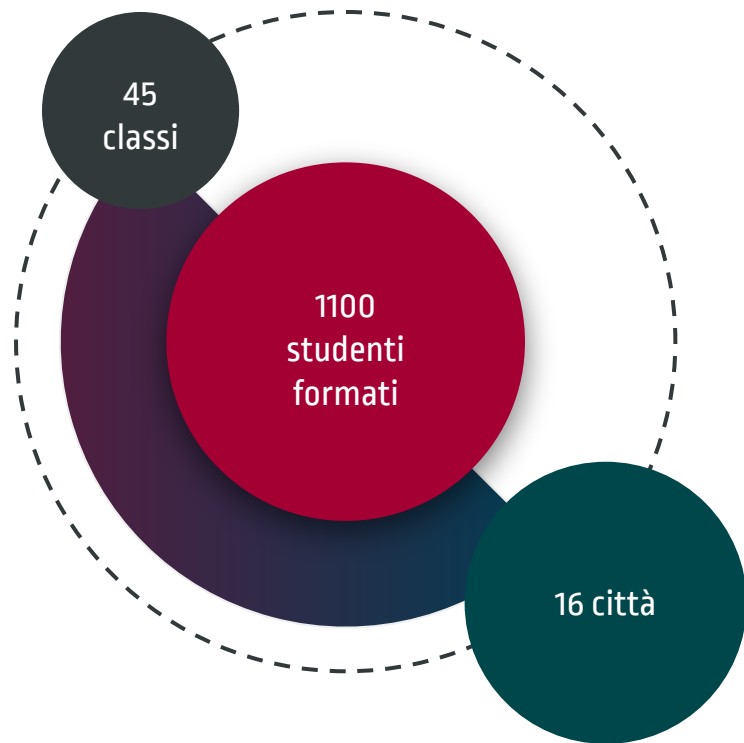
Orientamento

Tramite le **attività pratiche** e le **formazioni**, le quali seguiranno un tema legato a facoltà diverse, gli studenti potranno comprendere quale sia la loro **vocazione** e quale percorso vorranno intraprendere dopo le scuole, toccando gli aspetti core di alcuni ambiti accademici*

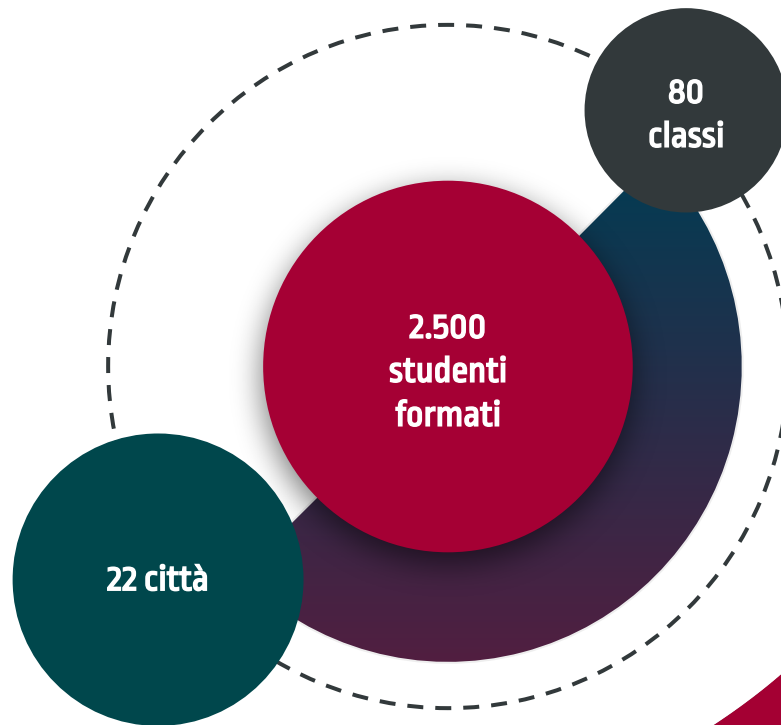
*Il percorso di Students4Students è completamente distaccato da qualsiasi attività di promozione di specifiche facoltà o enti universitari.

Il progetto 2022

I numeri del 2021



Puntiamo in alto nel 2022



I temi formativi



Comunicazione Digitale

*Che vuol dire Comunicare?
Quali strumenti si utilizzano? Qual è lo scopo?
Come si sceglie il messaggio da veicolare?*



Sostenibilità

*Cosa vuol dire Sostenibilità?
Quali attività sono considerabili sostenibili?
Perché è importante questo concetto?*



Sviluppo Personale e Soft Skills in practice

*Cos'è lo Sviluppo Personale? Di quali ambiti si compone?
Quanto sono importanti le soft skills? Come riconoscerle?
Quali sono quelle più richieste dal mercato del lavoro?*

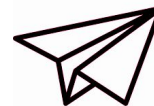
Educazione finanziaria

*Come gestire il proprio denaro in modo efficace?
Come scegliere consapevolmente un prodotto o servizio in linea con le proprie esigenze e possibilità?
Come risparmiare in modo sostenibile?*



Orientamento al futuro

*Com'è cambiato il mondo scolastico, universitario e lavorativo dopo la pandemia?
Come affrontare la nuova futura normalità?*



Data Science: AI e ML

*Come i Big Data influenzano la nostra vita?
Come le aziende li utilizzano e implementano AI e ML?
Quale sarà il futuro?*



Fasi del progetto



Settembre-Dicembre

- Ricerca scuole e contatto con presentazione progetto
- Stipula e firma protocolli di intesa
- Programmazione piano formativo degli studenti con le scuole

Un Project Manager si occuperà di monitorare e gestire le risorse del progetto, andando a **garantire omogeneità nell'offerta** e nella **qualità delle formazioni e dei task**, assicurando il rispetto delle tempistiche.

Fasi del progetto



Gennaio-Aprile

Durante il secondo semestre, gli studenti intraprenderanno un **percorso formativo**, reso interattivo grazie anche ad una parte di **gamification finale**.

Terminata la parte formativa, gli studenti si divideranno in squadre e si **sfideranno in un Business Game**, al termine del quale si decreterà una **squadra vincitrice** per ogni classe: si selezioneranno poi le squadre migliori che andranno a sfidarsi nella challenge finale.

Sia il Business Game che le formazioni terranno conto del livello di preparazione degli studenti e della loro soglia di attenzione e saranno studiati per dare agli studenti tutte le competenze trasversali precedentemente citate.

Fasi del progetto



Maggio

Le squadre vincitrici si sfideranno in un **Business Game**, fisico o telematico, in cui saranno valutate da una **giuria** che avrà il compito di nominare il gruppo di studenti che abbia svolto il Business Game nella maniera migliore, dimostrando l'acquisizione delle competenze trasversali e tecniche fornite in sede di percorso formativo.

Tale momento finale servirà a dare un esempio pratico delle competenze acquisite dagli studenti e del successo del percorso di Students4Students, il quale seguirà i requisiti che un PCTO dovrebbe possedere, andando a formare i ragazzi in maniera pratica e interattiva.

Evento finale

Topic

Un **mix dei temi** formativi creerà una **challenge stimolante e sfidante** per gli studenti



Logistica

Considerando il miglioramento della situazione pandemica, l'**evento** sarà previsto **fisico**.



Partecipanti

Solo i **migliori 10 studenti per ogni scuola**, tra quelli che abbiano ottenuto il punteggio più alto nei task e nei business game

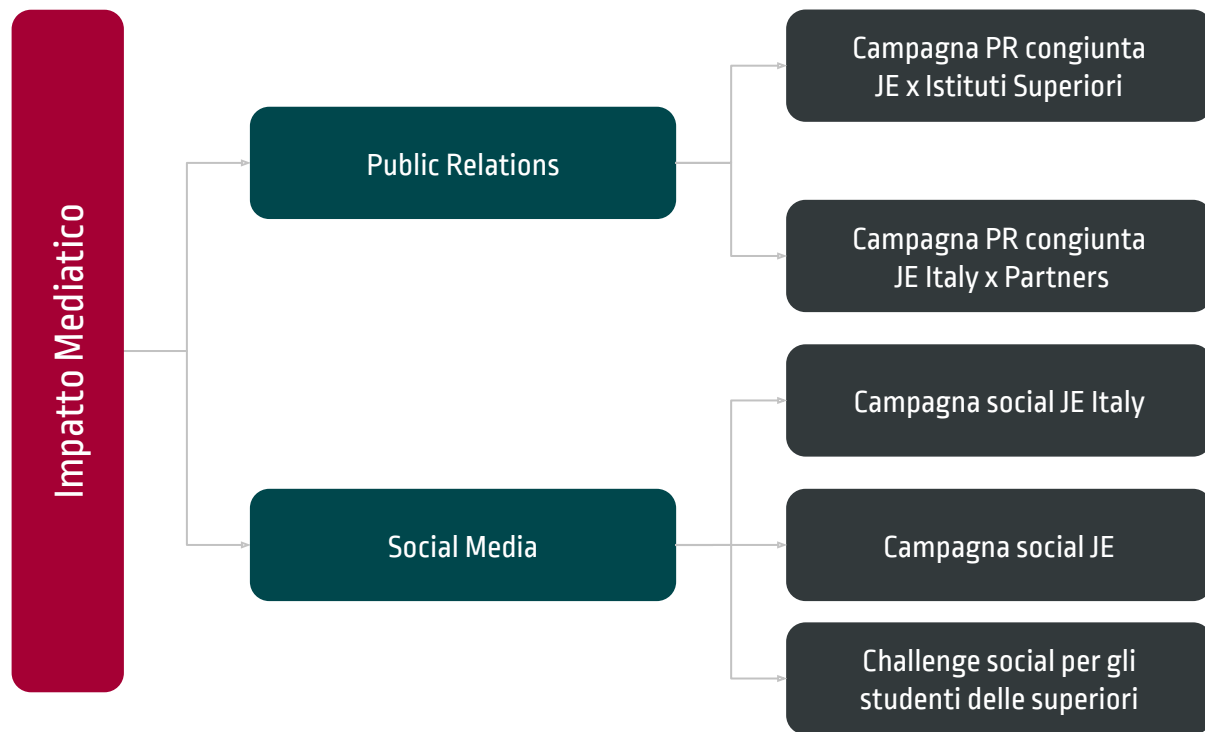


Interventi

Partner e Sponsor avranno la possibilità di tenere **brevi interventi** e workshop durante l'**evento**



Impatto mediatico



Grazie per l'attenzione!



Junior Enterprises
Italy