

Risultati!

Maggio 2019

-



FONDAZIONE CRC





Programma **promosso** da:



Camera di Commercio
Cuneo

Con la **partnership tecnica** di:



Indice



1_ Presentazione partner tecnico:

SocialFare | Centro per l’Innovazione Sociale.

2_ Cos'è GrandUp! Energia giovane per lo sviluppo.

3_ Come si **struttura** il programma, percorsi e fasi.

4_ Scuole coinvolte, risultati raggiunti.



Chi è
**SocialFare | Centro per
l'Innovazione Sociale**

PARTNER TECNICO



È il primo **Centro per l'Innovazione Sociale italiano**, nato nel 2013 a Torino.

Crediamo che il **valore sociale** possa generare **valore economico**.

Con un'ampia **rete di partner** nazionali ed internazionali sviluppiamo soluzioni per rispondere alle **sfide sociali contemporanee**.





GrandUp!

Energia Giovane per lo sviluppo

COS'È

Cos'è



"GrandUp! Energia Giovane per lo Sviluppo" è un programma di **accelerazione di conoscenza teorico-pratico** per stimolare nei giovani e negli ecosistemi scolastici la generazione di impatto sociale.

Il programma porta i temi dell'**Innovazione Sociale e della sostenibilità** (ambientale, sociale e economica) all'interno delle **scuole** attraverso lo strumento dell'**alternanza scuola-lavoro**.



Accelerazione di conoscenza

-

Il programma di accelerazione di conoscenza teorico-pratico mira all'acquisizione di competenze nell'ambito della **ricerca contestuale, della progettazione sociale e sostenibile**, dello **sviluppo di soluzioni e imprenditorialità innovative** in risposta a **sfide sociali** proprie dell'ecosistema scolastico e/o territoriale di riferimento.



Alternanza scuola-lavoro

-

Lo strumento ASL diventa **laboratorio innovativo di sperimentazione** in cui s'impara facendo, collaborando, co-progettando e confrontandosi nel rispetto e valorizzazione della biodiversità dei talenti e delle attitudini personali degli studenti.



Le scuole al centro

-

Le scuole diventano **luoghi di azione progettuale** e ecosistemi vitali e aperti, **attivatori e promotori del cambiamento** e dell'impatto sociale positivo.
Studenti e docenti diventano innovatori sociali.



A chi è rivolto

- Istituti Superiori Secondari di Secondo grado della **provincia di Cuneo**
- **Gruppo classe** di studenti frequentanti la classe terza o quarta
- **1 gruppo classe per istituto**
- **Docenti interessati** a prendere parte ai programmi



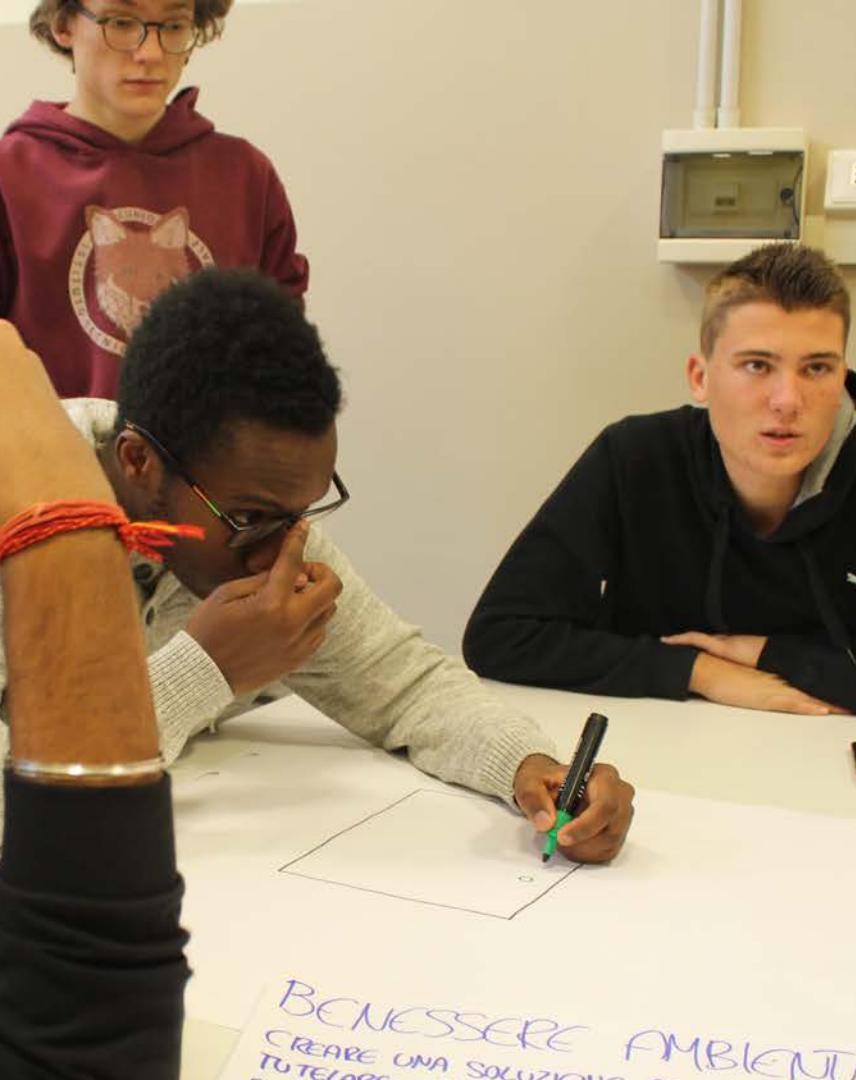
Obiettivi

Studenti

- esporre gli studenti all'**Innovazione sociale**
- sperimentare e dotare di **conoscenza, strumenti, competenze** pratiche e **linguaggi** contemporanei per co-progettare soluzioni ad impatto sociale
- stimolare un **approccio imprenditoriale** alla co-progettazione sostenibile
- stimolare l'emersione di **attitudini e talenti** individuali e collettivi
- supportare lo sviluppo di **soft skills**
- generare e valorizzare l'ibridazione tra know-how e competenze differenti per generare **intelligenza collaborativa** e biodiversa;

Scuole e territorio

- esporre l'ecosistema scolastico e territoriale ad **approcci e metodi innovativi** per affrontare sfide sociali contemporanee e proprie del contesto educativo.



Come lavoreremo

Sessioni teoriche

Laboratori pratici



Quale approccio

Didattico - **Experiential Learning**

Modello di apprendimento, basato sul **"fare"** e sul **"testare"** che facilita la trasformazione di conoscenza (teorica) in competenza (pratica), permettendo la reale **acquisizione dei concetti** chiave dell'innovazione sociale e generando **empowerment** individuale e collettivo. Lo studente, attivo protagonista, si trova a mettere in campo le proprie risorse, attitudini e abilità personali per elaborare, riorganizzare e presentare soluzioni e gestire situazioni di team working.

Progettuale - **Human Centred**

Ibridazione di strumenti e metodi del **Design Thinking**, **Design Sistematico** e di **Co-progettazione** per sviluppare progettualità sostenibili in termini sociali, ambientali ed economici. Il beneficiario della soluzione è **sempre al centro** del progetto dalla fase di ricerca contestuale alla fase di progettazione, testing e implementazione.



GrandUp!

Energia Giovane per lo sviluppo

PERCORSI e STRUTTURA

Percorsi

25
ore

CONCEPT for social impact

-

Risultati: **concept progettuali** di soluzioni innovative ad impatto sociale

50
ore

PROTOTYPE for social impact

-

Risultati: **1 o più prototipi** di soluzioni innovative ad impatto sociale

Struttura

Fasi del percorso

1_TEMA/SFIDA SOCIALE



2_AWARENESS - conoscere



3_CO-DESIGN - ideare

25
ore



4_PROTOTYPE - costruire

50
ore



Fasi del percorso

25 ore

50 ore

1_TEMA/SFIDA SOCIALE

In questa fase viene **identificata** la sfida sociale sulla base della quale tematizzare il percorso scelto.

La sfida sociale può essere:

CONTESTUALE
AL TERRITORIO

CONTESTUALE
ALLA SCUOLA

**SCELTA CON I
RAGAZZI**

Alcuni esempi e ispirazioni di sfide sociali: turismo accessibile, circular economy, inclusione sociale, tutela e valorizzazione del patrimonio paesaggistico, agricoltura sociale, sostenibilità, biodiversità, sostenibilità agroalimentare, valorizzazione delle tradizioni.



Fasi del percorso

_2 AWARENESS - conoscere

25
ore

50
ore

Acquisizione di concetti, strumenti e metodi rilevanti dell'
innovazione sociale:

- Innovazione sociale: definizione, processo, strumenti e casi studio rilevanti
- Metodologie del design thinking e design sistemico
- Co-progettazione sostenibile

Approfondimento **sfida sociale**:

- problem definition
- ricerca contestuale e definizione "personas"
- mappa sistematica degli stakeholder/beneficiari e delle risorse tangibili e intangibili
- benchmarking



Fasi del percorso

_3 CO-DESIGN - ideare

25
ore

50
ore

Applicazione di conoscenze e strumenti acquisiti nella fase di awarness per rispondere alla sfida sociale attraverso la **co-progettazione in gruppi** di lavoro di concept di soluzioni innovative (prodotti/processi/modelli di impresa, modelli comportamentali, ecc):

- stimolazione pensiero creativo (brain writing, esercizi teatrali, ecc)
- sessione di co-progettazione attraverso utilizzo di strumenti del design thinking e sistematico (Systemic Map, Storyboard, Journey map, etc)
- strutturazione di pitch (presentazioni formali) di presentazione
- nozioni di "visual design"



Fasi del percorso

_4 PROTOTYPE - costruire

50
ore

Sviluppo un o più prototipi del concept della soluzione co-progettata nella fase precedente.

Il prototipo assumerà la forma più idonea a **rappresentare in modo semplice la soluzione** e sarà lo strumento utile per testare realisticamente con i beneficiari, raccogliere feedback e implementare la proposta.

Alcuni esempi di prototipo: storyboard narrativo, mappe di flusso/processo, modellino 3D, simulazione interfaccia digitale, video, mockup di prodotto/servizio, campagna crowdfunding, campagna di comunicazione, elaborati grafici, pitch e presentazione.



GrandUp!

Energia Giovane per lo sviluppo

SCUOLE COINVOLTE

Scuole coinvolte

- 1_ Istituto d' Istruzione Superiore "**Giancarlo Vallauri**" - Fossano
- 2_ Istituto d'Istruzione Superiore "**Bianchi Virginio**" - Cuneo
- 3_ Istituto Tecnico industriale Statale "**Mario Delpozzo**" - Cuneo
- 4_ Istituto di istruzione superiore "**G.Baruffi**" - Ceva
- 5_ Istituto di istruzione superiore "**L. Einaudi**" - Alba
- 6_ Istituto di istruzione superiore "**Piera Cillario Ferrero**" - Alba
- 7_ Istituto Tecnico Commerciale "**Franco Andrea Bonelli**" - Cuneo
- 8_ Istituto di Istruzione superiore Statale "**Cigna-Baruffi-Garelli**" - Mondovì
- 9_ Liceo Statale "**Edmondo De Amicis**" - Cuneo
- 10_ Istituto D'Istruzione Secondaria Superiore "**Ernesto Guala**" - Bra
- 11_ Istituto d'Istruzione Superiore "**Giolitti Bellisario Paire**" - Mondovì
- 12_ Scuole Ist.Prof.le Statale "**Velso Mucci**" - Bra
- 13_ Istituto d'Istruzione Superiore "**Arimondi-Eula**" - Savigliano



Istituto di Istruzione Superiore “Giancarlo Vallauri”

SFIDA SOCIALE

Sviluppare soluzioni innovative e a impatto sociale per **migliorare l'orientamento scolastico**, nel passaggio dalle medie alle superiori, con focus specifico sull'**indirizzo “elettrotecnico”**

CLASSE

3^A e 3^B indirizzo elettrotecnico (30 alunni)

PROTOTIPO

ELT Experience - per non perdere il filo...nella matassa delle informazioni.

Un’innovativa esperienza di orientamento che utilizza la logica della *gamification*.

50
ore

Fossano



Istituto di Istruzione Superiore "Bianchi Virginio"

SFIDA SOCIALE

Sviluppare soluzioni innovative per favorire l'accessibilità nei luoghi del centro storico di Cuneo, (**Contrada Mondovì**), resi inaccessibili da barriere architettoniche e vincoli storico/paesaggistici che impediscono interventi puramente tecnici.

CLASSE

Classe 4^B CAT (17 alunni)

PROTOTIPO

CISINCONTRA - storie di contrada Mondovì

Serie di video che raccontano storie nascoste di contrada Mondovì

- *ieri&oggi*
- *Il ghetto*
- *gli affreschi*

50
ore

Cuneo



Istituto di Istruzione Superiore "Mario Delpozzo"

SFIDA SOCIALE

Sviluppare **concept di soluzioni innovative di inclusione sociale**, propedeutici alla partecipazione al contest "NAO Challenge 2018/19".

CLASSE

Classe 3^A ROB (24 studenti)

CONCEPT

N° 3 CONCEPT SVILUPPATI:

- **NAOS** crea gruppi di lavoro che valorizzino le differenze e la complementarietà di abilità.
- **NAOS** tutela il benessere ambientale affinchè supporti le capacità psichiche, fisiche, relazionali e d'apprendimento
- **NAOS** crea gli abbinamenti ideali per l'apprendimento peer to peer valorizzando le abilità e passioni di ciascuno.

25
ore

CONCEPT for social impact

Cuneo



Istituto di Istruzione Superiore **"G.Baruffi"**

SFIDA SOCIALE

Sviluppare soluzioni innovative per **favorire la nascita di un luogo di inclusione sociale per l'ecosistema scolastico e la comunità territoriale.**

CLASSE

Gruppo Classe di 25 alunni, composto da studenti provenienti dai diversi indirizzi dell'istituto (Geometra, Liceo, AFM, IPSAR)

PROTOTIPO

AVEC- storie di contrada Mondovì

Serie di video che raccontano storie nascoste di contrada Mondovì

- *ieri&oggi*
- *Il ghetto*
- *gli affreschi*

50
ore

PROTOTYPE for social impact

Ceva



Istituto di Istruzione Superiore “L. Einaudi”

SFIDA SOCIALE

Sviluppare concept di soluzioni innovative partendo da **sfide sociali identificate dagli studenti.**

CLASSE

4B AFM/RIM

CONCEPT

N° 7 CONCEPT SVILUPPATI:

1. Ei - card
2. Stop point
3. Laborientati
4. Pillole di orientamento
5. Meeting point
6. E - jungoal
7. Einaudi share

25
ore

CONCEPT for social impact



Alba

Istituto di Istruzione Superiore “Piera Cillario Ferrero”

SFIDA SOCIALE

Sviluppare soluzioni innovative per lo **sviluppo di un ponte fra la scuola e le aziende** che renda più accessibile e comprensibile ai ragazzi il mondo del lavoro e che aiuti le aziende ad orientarsi con chiarezza tra le figure professionali formate dall'istituto.

CLASSE

4C indirizzo commerciale curvatura turistico

PROTOTIPO

- 1. SPEED EXPERIENCE**
- 2. JSP | JOB SHARING PLATFORM**
- 3. NOT ONLY SUBJECTS**
- 4. #CVediamo**

50 ore **PROTOTYPE for social impact**



Alba



Istituto di Istruzione Superiore "Franco Andrea Bonelli"

SFIDA SOCIALE

Sviluppare soluzioni innovative per **incentivare un uso consapevole e valorizzante della connessione digitale**, contrastando gli effetti negativi (culturali, sociali, etc) dell'iperconnettività e dell'ipercomunicazione.

CLASSE

4^A SIA (22 studenti)

PROTOTIPO

- 1. OUR STATUS** - choose your color
- 2. ESCAPE ROOM** - escici le tue paure
- 3. SFIDA IL TUO TEMPO LIBERO** - la vita è troppo breve per passarla unicamente online
- 4. MOTIVATION PILLS** - togli lo sguardo dal telefono e guarda cosa c'è intorno a te
- 5. THINK BETTER** - come superare le proprie debolezze
- 6. S.C.C** - scopri, conosci, confrontati

50
ore

PROTOTYPE for social impact



Cuneo





GrandUp!

Energia Giovane per lo sviluppo

PERCORSI A DISPOSIZIONE



Percorsi ancora a disposizione

n°

12 posti

25
ore

CONCEPT for social impact

-
Risultati: **concept progettuali** di soluzioni innovative ad impatto sociale

n°

2 posti

50
ore

PROTOTYPE for social impact

-
Risultati: **1 o più prototipi** di soluzioni innovative ad impatto sociale

“

La conoscenza del metodo progettuale,
del come si fa a fare o a conoscere le cose,
è un valore liberatorio:
è un 'fai da te' te stesso.



Bruno Munari, "Da cosa nasce cosa"



CONTATTI

info@grandup.org