

# Risultati!

Maggio 2019

-





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

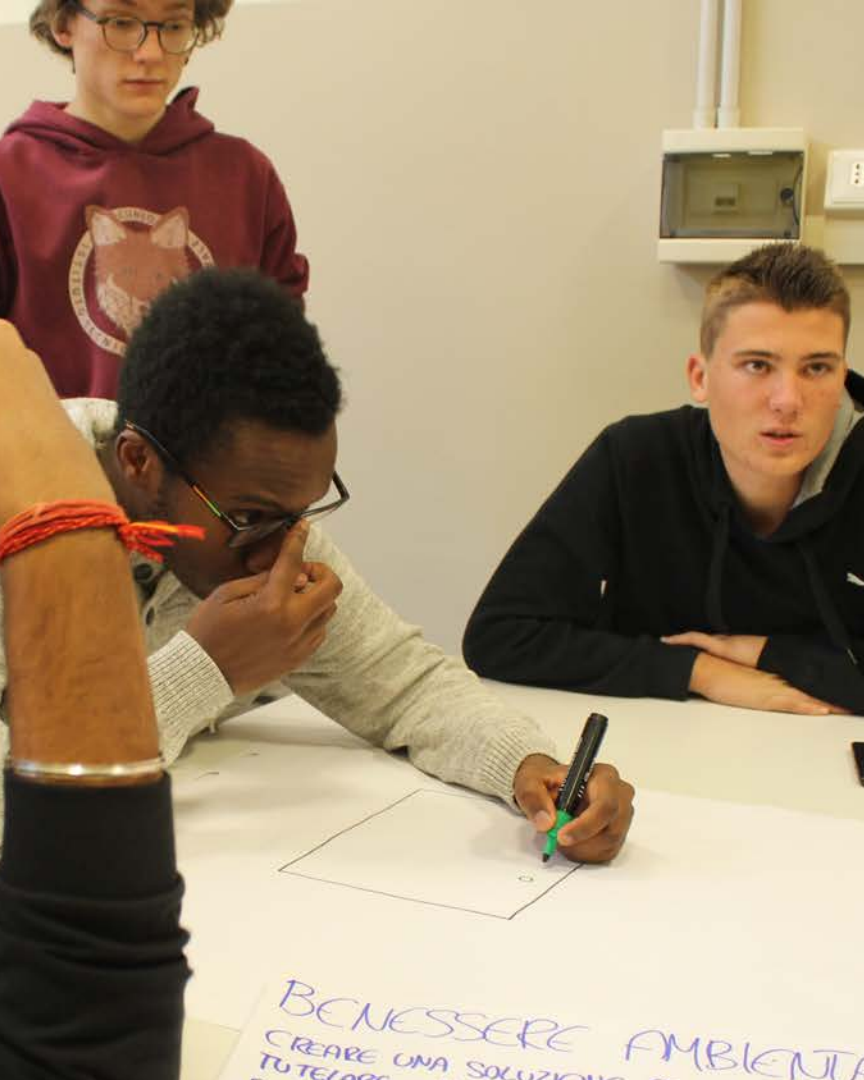
## *Studenti*

- 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 Sistemico** 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

## 1\_TEMA/SFIDA SOCIALE

25  
ore

50  
ore

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

**25** ore **50** ore

## **\_2 AWARENESS** - conoscere

**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 sistemica 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 sistemico (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<sup>A</sup> e 3<sup>B</sup> 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

**PROTOTYPE for social impact**

Fossano



# Istituto di Istruzione Superiore "Bianchi Virginio"

50  
ore

PROTOTYPE for social impact

Cuneo

## 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





# 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<sup>A</sup> ROB ( 24 studenti)

## CONCEPT

### N° 3 CONCEPT SVILUPPATI:

- **NAOS** crea gruppi di lavoro che valorizzino le differenze e la complementarità di abilità.
- **NAOS** tutela il benessere ambientale affinché 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"

50  
ore

PROTOTYPE for social impact

Ceva

## 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





# Istituto di Istruzione Superiore "L. Einaudi"

25  
ore

CONCEPT for social impact

Alba

## 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



# Istituto di Istruzione Superiore "Piera Cillario Ferrero"

50  
ore

PROTOTYPE for social impact

Alba

## 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



# Istituto di Istruzione Superiore "Franco Andrea Bonelli"

50  
ore

## PROTOTYPE for social impact

Cuneo

### 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<sup>A</sup> 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





**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](mailto:info@grandup.org)