



INNOVATION & CREATIVITY CAMP

Impresa in Azione BUILDER



FONDAZIONE
CARITRO
CASSA DI RISPARMIO DI TRENTO E ROVERETO



JA
Italia

Member of
JA Worldwide



L'Innovation & Creativity Camp è una competizione di una giornata/giornate che riunisce tra i 60 e gli 80 studenti e studentesse. Di fronte a una problematica aziendale o sociale concreta e reale, i partecipanti devono elaborare una soluzione innovativa e sostenibile.



DESTINATARI

Classi III, IV e V delle scuole superiori trentine



DURATA

5/6 ORE – una giornata scolastica



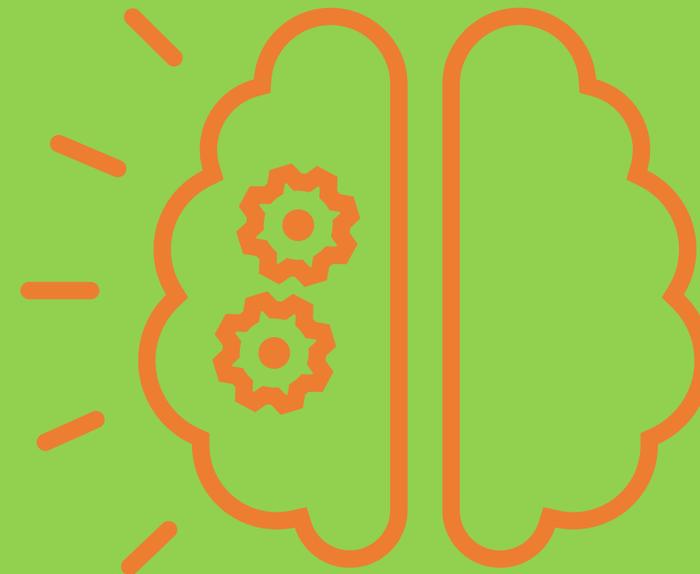
OBIETTIVI DIDATTICI

- Approfondire temi economici e sociali attuali attraverso una modalità di apprendimento motivante e sfidante
- Confrontarsi con coetanei di altre scuole e creare in poco tempo un gruppo coeso per il raggiungimento di un obiettivo
- Sperimentare le proprie doti di creatività, innovazione, problem solving, iniziativa, negoziazione
- Presentare in pubblico un'idea.

LA METODOLOGIA

Durante il camp si utilizza la metodologia del **design thinking** per guidare ragazzi e ragazze in un percorso creativo che, partendo dai problemi, li guidi nel trasformarli in soluzioni reali e fattibili.

Il design thinking utilizza un approccio alla soluzione dei problemi ispirato al **metodo scientifico utilizzato nella ricerca** combinato con **tecniche proprie del design** e che permette ai team di trovare soluzioni innovative in poco tempo.



LE 5 CHALLENGE

Le challenge rispondono a specifici problemi in specifici settori, definiti con i partner **Fondazione Caritro** e **Trentino Sviluppo**.

Le sfide saranno 5, i team partecipanti potranno scegliere la sfida che preferiscono.

4 sfide seguono la S3, [la Strategia per la specializzazione intelligente 2021-2027 della PAT](#), strumento adottato dall'Unione europea per migliorare e potenziare l'efficacia delle politiche pubbliche a favore della ricerca e dell'innovazione con l'obiettivo del rafforzamento competitivo e della crescita occupazionale del sistema economico provinciale; la 5° sfida è invece dedicata ai temi dell'innovazione sociale (a titolo esemplificativo, inclusione sociale, gender gap, istruzione e formazione, salute e benessere, cultura e coesione sociale, economia collaborativa).

1) Sostenibilità, Montagna e Risorse Energetiche

2) ICT e Trasformazione Digitale

3) Salute, Alimentazione e Stili di vita

4) Industria Intelligente

5) Innovazione sociale

DALLE CHALLENGE ALLA SOLUZIONE

Scelta la challenge, ogni team lavora al suo progetto rispondendo alla domanda «in che modi potremmo sviluppare un prodotto o un servizio, fattibile e realistico, che possa contribuire alla soluzione di questo problema?»

- Le classi ideano e prototipano un prodotto o un servizio per risolvere il problema centrale della challenge prescelta.
- Alla fine del camp ciascun team dovrà produrre un primo concept della loro idea e saranno in grado di realizzare un pitch in soli tre minuti per presentare la propria idea.
- Al termine del camp, le classi che desiderano portare avanti il progetto partecipano a **Impresa in Azione**.

LE FASI DELLA GIORNATA

1

2

3

4

5

ICEBREAKING & TEAM BUILDING

cominciano le attività stimolati da giochi di teambuilding che insegnano anche a valorizzare le proprie potenzialità

LANCIO DELLA CHALLENGE

Presentazione della challenge ai team

CONCEPT E VALUTAZIONE DELL'IDEA

analisi del problema, ideazione e selezione della soluzione, business model e prototipazione, preparazione del pitch.

SESSIONE DI MENTORING

Una sessione di consulenza con esperte ed esperti che possono facilitare il lavoro dei team per tutta la durata oppure per una parte

PITCH

saper adeguare le proprie capacità comunicative e a sintetizzare i punti di forza della propria idea in un tempo limitato e su strumenti predefiniti: un concept paper e poche slide che verranno valutati dai mentori presenti alla sfida.

IL PITCH FINALE

Terminato il tempo a disposizione, i mentori valutano le soluzioni elaborate, forniscono feedback sulla fattibilità e validità dell'idea, per supportare i team nelle fasi successive del programma *Impresa in Azione*.

Questi gli elementi su cui i mentor porranno attenzione:

- **Innovatività e originalità della proposta**
- **Aderenza al tema e sostenibilità**
- **Qualità della presentazione**
- **Spirito di gruppo**



INNOVATION & CREATIVITY CAMP



LE FIGURE CHIAVE: MENTOR

Esperte ed esperti d'azienda sono veri e propri “**Dream Coach**” provenienti dal network di **Trentino Sviluppo** che seguono i team durante il camp.

Oltre a portare i contenuti specifici della propria professionalità, **supportano nella definizione e fattibilità delle idee** durante tutto il camp.

Ciascuno di loro riceve una formazione sulle attività da svolgere con i team per offrire spunti e strumenti utili al suo ruolo.

I mentori incontrano i team e li supportano con la loro esperienza nella definizione dell'idea progettuale.



DAL CAMP A **Impresa in Azione**

Al termine della mattinata di camp, ogni team avrà sviluppato un'idea imprenditoriale e avrà iniziato a costruirla e progettarela.

Le classi/team interessati a proseguire l'attività potranno continuare e completare il proprio lavoro portandolo ad un livello successivo partecipando ai programmi di JA, in particolare **Impresa in Azione** (circa altre 20/30 ore di lavoro) e **Idee in Azione** (circa altre 10/15 ore di lavoro).

Partecipando **a Impresa in Azione** si avrà l'opportunità di partecipare ai [Campionati di Imprenditorialità](#), alla competizione provinciale per provare ad aggiudicarsi un posto alla finale nazionale!

Un progetto di

Con il contributo di



Member of
JA Worldwide

In partnership con



ImpresainAzione **BUILDER**

QUANDO

9 DICEMBRE
2024

DURATA

5/6 ORE
(mattina
scolastica)

Per aderire e per avere maggiori informazioni è sufficiente contattare direttamente la Program Manager

CHI

STUDENTI/CLASSI
DEL TRIENNIO DELLE
SCUOLE SUPERIORI
DI 2° GRADO

DOVE

FONDAZIONE
CARITRO – via
Calepina 1 -
TRENTO

Delia Usai

delia.usai@jaitalia.org

328 0596691



JA
Italia

Member of
JA Worldwide