AZIONE #19

UN CURRICOLO NAZIONALE PER L'IMPRENDITORIALITÀ (DIGITALE)

Risorse	3 milioni di euro (fondi della Legge 107/2015 per il PNSD + fondi PON FSE "Per la Scuola" 2014-2020 + stanziamenti ordinari del Ministero)
Strumenti	bandi; call pubbliche; accordi con attori dell'ecosistema
Tempi di prima attuazione	gennaio 2016
Obiettivi misurabili	numero di studenti coinvolti, complessivamente; numero di studenti per percorso; soluzioni sviluppate dagli studenti

L'imprenditorialità, vale a dire la capacità di tradurre idee progettuali in azione, grazie a creatività e iniziativa, è considerata una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente da parte della Commissione Europea. Promuoverne lo sviluppo non rappresentare una iniziativa sporadica, ma richiede la **creazione di un curricolo strutturato**. Un percorso che faccia proprie le manifestazioni più attuali e tipiche dell'imprenditorialità e della creatività digitale, e che sia in grado di accompagnare gli studenti lungo tutto il corso dell'anno.

Puntare su questa competenza non implica che tutti gli studenti debbano dare vita a un'impresa. Significa offrire a tutta la comunità studentesca competenze di base per risolvere accuratamente problemi, assumere decisioni ponderate, saper calcolare rischi, costi, benefici e opportunità, organizzare le azioni in base alle priorità, ideare e gestire progetti o iniziative, agire in modo flessibile in contesti mutevoli.

In poche parole, saper essere protagonisti. Lo faremo attraverso tre tipi di percorso:

PERCORSI DI INGRESSO

Tutti gli studenti italiani devono essere messi in grado di fare un'esperienza di imprenditorialità (digitale), beneficiando di un curricolo di cui fruire anche a distanza o attraverso iniziative locali.

Non bisogna ragionare solo in termini di "cittadini

di domani", è sull'oggi che occorre concentrare i nostri sforzi: in età scolare è opportuno che gli studenti si sentano parte di un tessuto culturale e produttivo, grazie ad approcci che conducano verso una cultura della sperimentazione e dall'imparare facendo (approccio "learning by doing"), verso nuovi metodi pedagogici laboratoriali e pratici (ad es. hacklab, ecc.) e un costante scambio con l'esterno (nazionale e internazionale).

Per stimolare la crescita professionale, le competenze e l'autoimprenditorialità, coniugando insieme innovazione, istruzione, inclusione, offriremo ad ogni scuola due cose:

- anche attraverso un bando dedicato, stimoleremo **la costruzione di curricoli brevi per praticare l'imprenditorialità a scuola**, sviluppati dai principali attori dell'ecosistema dell'imprenditoria digitale, in collaborazione con le scuole, per raggiungere davvero tutti con percorsi didattici semplici e innovativi;
- **una serie di accordi per promuovere percorsi territoriali e camp itineranti**, anche in collaborazione con enti pubblici e locali, università, associazioni, fondazioni, imprese private, e i principali attori del mondo dell'imprenditoria digitale e dell'ecosistema startup. È fondamentale avviare attività di contaminazione tra percorsi di formazione e filiere locali, con particolare attenzione ai settori tematici e agli asset che contraddistinguono i territori

PERCORSI COMPETITIVI

La competizione, soprattutto se positiva e orientata alla creazione di soluzioni pratiche, può essere uno strumento di formazione molto coinvolgente.

Come avviene per la matematica, l'italiano o la fisica, vogliamo promuovere su base nazionale le **"olimpiadi dell'imprenditorialità"**. Funzioneranno sul modello dei migliori contest, e saranno ispirate ad esperienze già condotte dal Ministero, come nel caso di H-ACK SCHOOL, **il primo hackathon completamente dedicato al mondo della scuola che si è tenuto a Milano il 17 e 18 marzo 2015, nel contesto del Global Entrepreneurship Congress**. I contest saranno aperti ad un numero crescente di studenti che avranno il compito di proporre soluzioni innovative - di prodotto, servizio, di processo, a tema e non, orientate a sfide pubbliche o del settore privato.

PERCORSI DI ACCELERAZIONE

Curricolo di base e competizione saranno affiancati da un terzo strumento. Uno strumento proprio del mondo dell'imprenditoralità. L'accelerazione delle migliori idee di impresa e delle migliori soluzioni.

Sulla scorta di sperimentazioni già condotte dal Ministero, si veda il caso di **H-SCHOOL Acceleration Camp**, gli studenti più meritevoli avranno l'opportunità di vivere un programma formativo, costruito anche in collaborazione con i principali attori del mondo dell'imprenditoria digitale e dell'ecosistema startup oltre che alle Università (e spazi come i Contamination Labs), che prevede ore di formazione alternate a workshop in ambiti come imprenditoria, storytelling, digital marketing e social media, capacità di argomentazione, etc.

Gli studenti saranno messi nelle condizioni di sviluppare il proprio progetto in un ambiente unico, lavorando con la comunità di innovatori e diventando protagonisti di un ambizioso programma di formazione e accelerazione imprenditoriale disegnato ad hoc per loro.

Cosa sono i Contamination Labs?

Con il Decreto Direttoriale n. 436 del 13 marzo 2013, il Ministero ha stanziato 1 milione di euro per la creazione, all'interno delle Università, dei c.d. Contamination Lab (CLab), luoghi di contaminazione tra studenti di diverse discipline nei quali sviluppare progetti di innovazione a vocazione imprenditoriale. L'idea di fondo nel concetto di contaminazione è lo scambio e la condivisione arricchita da più parti e voci, vuole essere un fattore "creativo", capace di promuovere una nuova cultura dell'imprenditorialità tale da ridurre il divario tra il mondo accademico e l'innovazione, tra lo studente ed il mercato.

L'intervento ha posto come obiettivo la creazione di ponti tra innovazione accademica ed impresa, intensificando le relazioni tra il mondo universitario ed il tessuto produttivo locale, attraverso la costituzione di una rete di CLab che favorisca la collaborazione, lo scambio di informazioni, la crescita e lo sviluppo di progetti.

Per fare questo, intendiamo prendere accordi con partner, anche del mondo privato, per **costruire percorsi che abbiano, quando possibile, uno sbocco direttamente sul mercato,** verso le imprese, o per premiare in diversi modi i risultati. Perchè l'innovazione prodotta dalla scuola, e dagli studenti, è già di altissima qualità.

Ciò che sarà generato da questi percorsi, le applicazioni e i risultati delle esperienze formative, potrà diventare patrimonio della scuola. In particolare, proporremo una app gallery per la scuola che includa anche quanto sviluppato dagli studenti e da personale scolatico.