

STARTUP SOCIAL IMPACT



STARTUP SOCIAL IMPACT

Sommario

1. Introduzione.....	3
2. Finalità del progetto.....	3
3. Tempistiche.....	3
4. Argomenti trattati.....	4
5. Perché scegliere Startup Social Impact.....	4
6. La Società Cooperativa Katanae.....	4
7. Programma.....	6
8. Presentazione dei risultati.....	9

1. Introduzione

Il progetto “**Startup Social Impact**”, proposto dalla Cooperativa Sociale Katanae, si propone come mezzo di educazione per una **sana cultura imprenditoriale** basata su: **creatività**, **innovazione** e **impatto sociale**, seguendo gli obiettivi e le linee guida Ministeriali. Il programma ha come finalità:

- calcolare il *learning-loss* scolastico attraverso strumenti quantitativi e qualitativi, ascolto attivo e confronto;
- ridurre la dispersione scolastica;
- ridurre la povertà educativa;
- permettere agli studenti il recupero della socialità;
- fornire validi strumenti educativi;
- intrattenere, attraverso esperienze pratiche, trasmettendo con maggiore semplicità concetti economici, matematici, imprenditoriali a livello internazionale.

Attraverso una metodologia didattica basata su:

- Problem solving;
- Learning by doing;
- Cooperative learning;
- Role playing;

gli studenti svilupperanno una propria **idea di business**.

Il progetto si basa sulla metodologia dell'**impresa formativa simulata**, attraverso la quale gli studenti assumono le sembianze di **giovani imprenditori** e riproducono in laboratorio il modello lavorativo di un'azienda reale, apprendendo i principi di gestione attraverso il fare (**action-oriented learning**).

2. Finalità del progetto

- Orientare gli studenti all'**imprenditorialità**, alla **cultura amministrativa** e al **controllo di gestione dell'impresa moderna**;
- Stimolare le **competenze funzionali all'orientamento** e all'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro;
- Arricchire la formazione acquisita nei percorsi scolastici e formativi con l'acquisizione di competenze, spendibili nel **mercato del lavoro** e maturate con l'esperienza sul campo;
- Favorire l'orientamento dei giovani per valorizzarne le **vocazioni personali**, gli **interessi** e gli **stili di apprendimento individuali**;
- Aiutare i giovani ad acquisire lo **spirito d'iniziativa** e di **imprenditorialità** con gli strumenti cognitivi di base in campo economico e finanziario.

3. Tempistiche

Startup Social Impact è un percorso di **30 ore**.

4. Argomenti trattati

Al fine di creare una logicità nella somministrazione degli argomenti trattati, **essi vengono divisi nei moduli**:

1. Organizzazione aziendale e organizzazione aziendale avanzata;
2. Web Design;
3. Marketing e performance marketing;
4. Sviluppo informatico;
5. Presentazione di un business;

5. Perché scegliere Startup Social Impact

Ci sono almeno **5 buoni motivi** per scegliere il percorso Startup Social Impact come attività formativa rivolta ai vostri studenti.

1. La Katanae, l'organizzazione proponente del programma, **è una realtà affermata** che propone percorsi di formazione dal 2011;
2. Tutti i formatori coinvolti nei percorsi hanno tre caratteristiche fondamentali:
 - a. **Sono under 30**, hanno quindi una vicinanza anagrafica con gli studenti da non sottovalutare. Entrano facilmente in empatia con i ragazzi e parlano la stessa lingua, ridono degli stessi argomenti, seguono gli stessi trend;
 - b. **Hanno esperienza nella formazione**, sia a distanza che in presenza, riuscendo a gestire autonomamente gli studenti senza richiedere l'intervento costante dei docenti;
 - c. **Hanno esperienza imprenditoriale**. Avere esperienza nel lancio di imprese, iniziative e progetti è fondamentale per trasmettere agli studenti le giuste nozioni e la passione per credere in ciò che studieranno.
3. Ci stanno a cuore gli studenti e la loro formazione, indispensabili per avere un futuro migliore i nostri figli e per le generazioni future. **Non ci risparmieremo nel dare la migliore esperienza possibile alla scuola e agli studenti.**

6. La Società Cooperativa Katanae

La Katanae, Società Cooperativa Sociale, nasce il 9 Luglio 2011 grazie alla volontà di nove soci fondatori di progettare ed erogare servizi rivolti a persone svantaggiate e nuclei familiari in condizioni di difficoltà, ma anche **azioni di supporto a tutti quegli Istituti scolastici sensibili alle problematiche legate al mondo giovanile, all'integrazione e contro la dispersione scolastica.**

La Katanae progetta interventi educativi personalizzati in ambito scolastico e presso la propria sede, servizi di consulenza rivolti a genitori, alunni e professori in ambito scolastico e realizza **progetti di**

inclusione sociale. Questo al fine di contribuire allo sviluppo della comunità, migliorando la qualità della vita delle persone, siano esse utenti, lavoratori, collaboratori, volontari, prevenendo situazioni di disagio e favorendo l'inserimento nella vita attiva di persone con difficoltà.

7. Programma

Modulo 1: Organizzazione aziendale

Vengono presentati i **formatori** e il **percorso formativo** insieme a delle attività di “**Ice Breaking**” con gli studenti, i quali vengono suddivisi in **team**. Gli studenti inventano quindi un’**idea di startup** attraverso il **mercato delle idee**.

Argomenti:

- Come strutturare un team aziendale valorizzando le capacità dei singoli individui;
- Best practice per una leadership efficace ed efficiente;
- Come definire un’idea di business attraverso l’utilizzo di strumenti di facilitazione di creazione di un progetto imprenditoriale;
- Come validare a mercato un’idea di business.

Strumenti utilizzati:

- Lean Canvas;
- Miro;
- Trello;
- Buyer Personas Analisi.

Modulo 2: Web Design

Dopo aver creato i **team**, diviso i **ruoli** e inventato un’**idea di startup**, giunge il momento di “vestirla” creandole attorno una forte **identità di brand**.

Argomenti

- Studio del nome in ottica imprenditoriale;
- Studio dei colori;
- Creazione del logo e del marchio;
- Creazione della vision e mission aziendale;

Strumenti utilizzati:

- Neil Patel;
- Uber Suggest;
- Picular;
- Colors;
- Canva;

- Namelix;
- Remove bg.

Modulo 3: Digital Marketing

Una volta aver creato una forte **identità di brand** basata su principi etici e socialmente utili e aver definito il valore della propria **startup** nei confronti del mercato, essa viene “lanciata” attraverso strategie comunicative.

Argomenti:

- Studio del mercato in relazione alla propria presenza nei social media;
- Creazione di un'identità digitale che rispecchi la struttura dell'azienda;
- Padronanza delle principali strategie di comunicazione online;
- Creazione di un piano editoriale;
- Creazione dei contenuti multimediali (foto, video, grafiche) da veicolare nei social media.

Strumenti utilizzati:

- Ingrammer;
- 4P Marketing Analisi;
- NinjaLitics;
- Zest;
- Pexels;
- Unsplash.

Modulo 4: Sviluppo informatico

Nel **modulo dello sviluppo informatico** gli studenti creano una **pagina di atterraggio web** per presentare la propria realtà.

Argomenti:

- Utilizzo del site builder Mobirise per creare un pagina d'atterraggio web;

Strumenti utilizzati:

- Mobirise;

Modulo 5: Presentazione di un business

Dopo che gli studenti iniziano a **comunicare con il proprio mercato**, raccogliendo importanti **dati di validazione**, strutturano il proprio operato attraverso la compilazione del **business plan**. Con l'ausilio di una presentazione grafica, vengono presentate le **idee di startup** ad una **commissione di imprenditori** che dichiarano un team vincitore (**pitch competition**). Il tutto in eventuale presenza di genitori e corpo docente.

Argomenti:

- Redazione del business plan;
- Creazione di una presentazione grafica (pitch deck).

Strumenti utilizzati:

- Office 365

8. Presentazione dei risultati

I risultati verranno presentati stilando per ogni studente una **scheda di valutazione**, come previsto dalle direttive per il corretto svolgimento dei percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento. Verrà inoltre chiesto agli studenti di compilare un **questionario di valutazione** nei confronti dell'esperienza formativa. A conclusione del percorso verrà creato un **report** che riassume tutte le **risposte degli studenti**, così da poter giudicare con un solo sguardo il rendimento e il grado di coinvolgimento di tutti gli studenti partecipanti.

In linea con le esigenze presentate dal M.I.U.R. verrà inoltre creato un **report finale sul recupero del learning-loss** per fornire alla scuola una valida indicazione dell'impatto del programma Startup Social Impact sugli studenti.