



YOUTH & EXPERIENCE

PROJECT

Il miglior modo per ritrovare la direzione del presente è disegnare il tuo futuro

**PROGETTO DI ALLEANZA  
SCUOLA-LAVORO PCTO  
PER RAGAZZI E IMPRESE EMILIANE**

Per maggiori info: [emilia.cdo.org](http://emilia.cdo.org)  
[comunicazione@cdoemiliaromagna.it](mailto:comunicazione@cdoemiliaromagna.it)



**Non ci sono parole per esprimere l'abisso che corre fra l'essere soli e l'avere un alleato.  
Si può concedere ai matematici che quattro è due volte due;  
ma due non è due volte uno:**

**due è duemila volte uno**

(Gilbert Keith Chesterton, *L'Uomo che fu Giovedì*)

*Youth & Experience Project – CRESCERE IMPRENDITORI è un'iniziativa PCTO e di ORIENTAMENTO di grande valore formativo realizzabile anche A DISTANZA e con STRUMENTI DIGITALI pensata per favorire il dialogo e l'arricchimento reciproco tra scuole ed imprese. Promossa da Compagnia delle Opere Emilia, giunge alla sua SETTIMA EDIZIONE.*

*A questi link sono visibili gli eventi finali delle edizioni:*

- Y&E Contest 2018-19 <https://www.youtube.com/watch?v=zmMkYJKMxRA>
- Y&E Contest 2019-20 <https://www.youtube.com/watch?v=mKntzC0oOEY&t=4210s>
- Y&E PROJECT 2020-21 <https://www.youtube.com/watch?v=1BRZtkDmgjY&t=512s> e
- Y&E PROJECT 2021-22 <https://www.facebook.com/cdoemiliaromagna>
- Y&E PROJECT 2022-23 <https://youtu.be/fNuGZcENLn4>

## Perché partecipare a Y&E Project

Le classi (o parti di classi) di alunni partecipanti costituiscono a stretto contatto con l'azienda 'committente' e sotto la guida di un **Y&E Project Manager** e del **tutor scolastico** un' *'officina di genio collettivo'* in cui, *in team*, secondo un *approccio esperienziale*, lavorano sulla sfida di **realizzare un preciso progetto di sviluppo aziendale (prodotto innovativo, perfezionamento di un processo, lancio di un progetto di carattere imprenditoriale...)**.

Questo percorso offre:

- **AI RAGAZZI**

- un'avvincente **esperienza (simulata e in azione) d'impresa** dalla valenza fortemente **orientativa a stretto contatto col mercato e le imprese del territorio**, che sviluppi competenze trasversali (in primis *Problem Solving*, elementi di *Project Management...*) nell'approccio con le richieste, le sfide, i players e i canali del Mondo del Lavoro

- **ALLE IMPRESE**

- una sfidante occasione per incontrare **giovani talenti** delle scuole secondarie di II grado ed elaborare idee *'out of the box'* di **innovazione aziendale, guardare al futuro, alimentare la propria osmosi/interazione col territorio (capiosaldo nella costruzione di un mindset sostenibile), contribuire al marketing territoriale del proprio marchio ed allo sviluppo diffuso del tessuto economico e sociale** configurandosi come **'azienda faro'/'azienda leader'** agli occhi dei giovani e non solo.

## A chi si rivolge

**Youth & Experience Project** è rivolto a tutti gli studenti **tra i 16 e i 19 anni** degli ultimi 3 anni della scuola secondaria di II grado.

Per le sue caratteristiche fortemente elastiche, può essere personalizzato nella durata e nei contenuti e adottato da **tutte le tipologie di Istituti: dai Licei, ai Tecnici ai Professionali.**

A seconda dei singoli progetti le scuole possono aderire con una o più classi (nei limiti della disponibilità delle aziende proponenti/'committenti') e possono dar vita a uno o più **Y&E Team** (da non meno di 4 studenti e non più di 30).

Ogni team è seguito nelle attività da un **docente tutor interno all'Istituto.**

## Articolazione del Project Work

Il *Project Work* è una delle modalità di realizzazione dei *PCTO* (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento). Avrà una durata flessibile compresa indicativamente tra le **20 e le 50 ore complessive**, parte delle quali a **diretto contatto con imprenditori, professionisti di comprovata competenza, preparazione specialistica, capacità di relazione e comunicazione nonché con aziende del territorio impegnate nella sfida dell'innovazione.**

Il format degli **Y&E Project Work** prevede che ogni team si organizzi come un vero e proprio *laboratorio di idee* e di *genio collettivo* sulla base di questa scansione temporale di massima:

A. Incontro e Co-progettazione percorso tra Imprenditore/Tutor Aziendale e Tutor Scolastico

1. definizione degli obiettivi formativi da raggiungere col project-work;
2. individuazione delle attività da svolgere con la relativa programmazione e scansione temporale;
3. eventuale condivisione di un modello per l'individuazione, l'acquisizione e la valutazione delle competenze di fine percorso) e
4. definizione degli obblighi burocratico-normativi PCTO (stipula convenzione, condivisione progetti formativi ecc.).

B. Kick-off progetti (2 ore).

Ogni azienda 'committente' presenta ai/l propri/o team di *genio collettivo* il progetto su cui si lavorerà nei mesi a seguire e lancia la sfida su cui dovrà/anno cimentarsi definendo con esso/i gli obiettivi attesi.

C. Svolgimento attività team (dalle 20 alle 50 ore).

Il/l team di studenti – supportato/i dal Tutor Scolastico e con la supervisione dello STAFF di **Y&E Project** – sviluppa/no le proprie soluzioni. Sono previsti **almeno 2 incontri di confronto sullo Stato Avanzamento Lavori con l'azienda** (di 2 ore circa ogni volta) per un confronto sulla buona evoluzione delle soluzioni ideate.

### **Le proposte di Project Work per le scuole in vetrina... e quelle proposte dalle scuole**

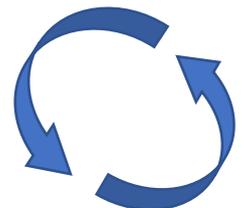
Le scuole aderenti a **Youth & Experience Project fino al 31|01|2025** decidono l'ambito di intervento del proprio Project Work col supporto dello **Staff** fra i progetti aziendali raccolti dal Comitato Scientifico e messi 'in vetrina'.

Dal 14|11|24 sono visibili sul sito istituzionale di YOUTH & EXPERIENCE PROJECT <https://www.youthandexperience.com/> e potranno essere svolti indistintamente da:

LICEI

ISTITUTI TECNICI

ISTITUTI PROFESSIONALI



Nondimeno, se un Istituto Scolastico volesse sviluppare un *suo* progetto dai connotati e contenuti di carattere imprenditoriale, lo staff di **Y&E Project** con **COMPAGNIA DELLE OPERE EMILIA** si rende disponibile, nell'ambito dell'ampio network di contatti con imprese che la caratterizza, di **individuare e propiziare l'avvio di una collaborazione PCTO con un'azienda partner** che ne possa rendere possibile la fattibilità e si possa affiancare nel percorso **sulla base del fabbisogno tracciato dalla scuola stessa.**

In tal caso l'Istituto deve scrivere **entro il 31|01|2025** a [comunicazione@cdoemiliaromagna.it](mailto:comunicazione@cdoemiliaromagna.it) illustrando brevemente la proposta progettuale e sarà ricontattato dallo STAFF di Y&E per approfondire e valutarne la realizzabilità con un'azienda partner.

## CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ

Dal 02|08|2024 fino al 11|11|2024

### FASE 1

– **presentazione progetti lato aziende**. Le imprese possono candidare uno o più progetti (che nascono da esigenze o interessi REALI e diventano PROGETTI DI SVILUPPO AZIENDALE) attraverso l'apposita scheda ed il Comitato Scientifico di **Y&E** ne verifica qualità e fattibilità.

Dal 14|11|2024 al 31|01|25

### FASE 2

– **promozione Y&E PROJECT**. Con un livello di dettaglio adeguato, le 'sfide' progettuali lanciate dalle imprese vengono messe in "vetrina" sul sito istituzionale <https://www.youthandexperience.com/>.

– **promozione e adesione scuole**. Le scuole, visionati i project-work, possono candidare uno o più team su uno o più progetti attraverso il 'modulo di iscrizione scuola' presente sul sito.

– **eventuale raccolta di fabbisogni progettuali lato scuola cui trovare un partner aziendale adeguato** (vd. box pg. precedente).

– **03|02|2025 comunicazione esito candidature/matching per collaborazione scuole-imprese**. Lo STAFF di Y&E comunica alle scuole se le candidature del/i proprio/i team sono state accolte dalle aziende 'committenti' scelte.

Dal 03|02|2025 al 16|05|2025

### FASE 3

– presa di contatto scuola-impresa, stipula convenzione, avvio coprogettazione del percorso scuola-impresa

– avvio e svolgimento Project Work nelle scuole partecipanti a Y&E Project ed affiancamento da parte degli Y&E Project Manager con **tempistiche condivise**

FINE MAGGIO/INIZIO GIUGNO 2025

### FASE 4

– **pitch ed evento di restituzione finale**. Presentazione dei progetti al management delle imprese 'committenti' e in un evento pubblico da parte degli alunni aderenti a **Y&E Project**

### Elementi caratterizzanti i progetti realizzati

Al fine di compiere un'esperienza davvero formativa e fortemente evocativa delle dinamiche caratterizzanti il mondo del lavoro, ai team partecipanti verrà chiesta attenzione rispetto a:

- **sostenibilità e semplicità** di attuazione della soluzione ideata in termini di tempi e 'costi'
- **fattibilità e realizzabilità** dell'azione (e relativo raggiungimento di obiettivi)

- **tasso di innovazione** dell'idea presentata (quindi saranno molto apprezzate idee *nuove*, con un alto grado di originalità ma sostenibili)
- capacità di **generare valore** (non solo economico)
- **capacità di allargare la rete di soggetti attivi all'interno del project work**
- **efficacia comunicativa** nell'illustrazione del lavoro effettuato.

### **Modalità di iscrizione**

La domanda di **ADESIONE GRATUITA** (sia da parte delle aziende 'committenti' che da parte delle scuole) a **Y&E PROJECT** deve essere fatta:

- a) dall'azienda compilando la SCHEDA DI PROGETTO AZIENDA COMMITTENTE **entro e non oltre l'11/11/2024** che è possibile richiedere all'indirizzo mail [comunicazione@cdoemiliaromagna.it](mailto:comunicazione@cdoemiliaromagna.it) o scaricare qui <https://www.youthandexperience.com/copia-di-iscrizione>
- b) dal Dirigente Scolastico della scuola partecipante **entro e non oltre il 31/01/2025** inviando all'indirizzo mail [comunicazione@cdoemiliaromagna.it](mailto:comunicazione@cdoemiliaromagna.it) l'apposito modulo di iscrizione reperibile sul sito di **Y&E Project** <https://www.youthandexperience.com/> al link <https://www.youthandexperience.com/iscrizione> o chiamando il numero 348 2954144.

### **Aspetti di valore didattico (e non solo) di Y&E Project**

Figura centrale per l'intero percorso di **Youth & Experience Project** è il **Tutor Scolastico** che:

- 1) co-progetta insieme al tutor dell'azienda committente e/o il Project Manager i dettagli del percorso e
- 2) ne supervisiona il corretto svolgimento,
- 3) coinvolgendo anche i docenti delle discipline pertinenti al raggiungimento degli obiettivi concordati.

In questo senso tale partecipazione rappresenta **per il docente tutor** una modalità **per acquisire nuovi e innovativi metodi d'insegnamento** e per **ampliare la propria rete di riferimento** attraverso le numerose opportunità di scambio offerte durante il percorso **con professionisti e con i referenti delle aziende coinvolte**.

Per quanto riguarda invece gli studenti, il contenuto di realtà, la praticità e vicinanza alle sfide del mondo del lavoro di **Y&E Project** agevola, in pieno accordo con le **Linee Guida ai Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento**, lo sviluppo di '**competenze chiave**' nonché "le *soft skill*, ovvero le competenze *trasversali* (...): (...) creatività, pensiero critico, consapevolezza, resilienza e capacità di individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili per affrontare la complessità e l'incertezza dei cambiamenti (...) autonomia, creatività, innovazione nel gestire il compito assegnato, capacità di risolvere i problemi (*problem solving*), comprensione della complessità dei vari linguaggi, comunicazione, organizzazione, imprenditorialità, capacità di lavorare e saper interagire in un gruppo (*team-working*), flessibilità e adattabilità, precisione e resistenza allo stress" le quali attualmente si configurano come "quelle più richieste ai giovani in ambito lavorativo".

La **metodologia di apprendimento**, che segue logiche esperienziali di **learning by doing** (imparare facendo), è in grado di appassionare e coinvolgere attivamente tutti i partecipanti **contestualizzando la teoria attraverso la pratica**: il Project Work rappresenta l'occasione per coloro che vi partecipano attivamente di verificare lo stato delle loro capacità organizzative, decisionali, relazionali, operative e di analisi di problemi reali tramite un metodo di lavoro "sul campo".

**Aderendo a Y&E Project una SCUOLA avrà la possibilità di:**

- promuovere attraverso il processo di Project Work l'applicazione di **metodologie didattiche innovative (anche A DISTANZA)** con un'integrazione tra **aspetti cognitivi ed applicativi di alto livello**
- sviluppare una **stretta collaborazione tra l'Istituzione scolastica**, il sistema delle imprese e gli enti che operano nel territorio
- consentire agli allievi, grazie all'attivazione dei rapporti di tutoraggio tra scuola e impresa, di operare nella scuola facendo **esperienza di dinamiche proprie del contesto aziendale**
- **lavorare sull'ORIENTAMENTO degli alunni** promuovendo l'**acquisizione di competenze di auto-orientamento e soft skills**
- orientare la **progettazione delle attività didattiche e l'uso delle tecnologie di utilizzo contemporaneo** anche in considerazione delle esigenze del contesto territoriale.

**Youth & Experience Project** raccoglie da un lato la disponibilità di realtà economiche emiliane a condividere progetti di ricerca e sviluppo e dall'altro professionisti volontari a donare alcune ore del proprio tempo e la propria esperienza per affiancare i partecipanti qualificando il livello d'esperienza PCTO per il team di studenti.

Per l'azienda 'committente' il **Tutor Aziendale** viene individuato tra coloro che possiedono un'**ampia esperienza lavorativa** e una preparazione specialistica rispetto al contenuto del project work oltre a possedere buone capacità di relazione e comunicative.

**La partecipazione a Y&E Project invece rappresenta per le AZIENDE l'opportunità di:**

- **rafforzare il legame con il territorio** di riferimento accrescendo **visibilità, ritorno di immagine e responsabilità sociale dell'impresa**;
- contribuire a **ridurre il divario tra le competenze in uscita dal sistema educativo e le competenze richieste** dal mondo del lavoro e della propria azienda in particolare;
- **individuare giovani risorse nella prospettiva di un successivo inserimento lavorativo** consentendo, dunque, di **risparmiare sia sui costi di ricerca e selezione del personale sia sui costi di formazione iniziale** dei neo-assunti;
- **valorizzare la capacità formativa dell'impresa** stabilendo una vera e propria "alleanza educativa" con la scuola;
- rendersi protagonisti di un processo di innovazione della concezione stessa di apprendimento mostrando ai propri stakeholder **apertura al cambiamento e al futuro**;
- **potenziare la spinta verso la trasformazione digitale dell'azienda**;
- **migliorare il clima aziendale e la motivazione dei dipendenti**.