



ORIENTARSI AL FUTURO - CULTURA D'IMPRESA

La **Camera di commercio di Mantova**, al fine di rispondere ai fabbisogni orientativi e formativi degli studenti, considerata l'importanza dell'acquisizione e rafforzamento delle loro competenze utili ad avvicinarsi al mutevole mercato del lavoro, propone una serie di **iniziative per sostenere la voglia di fare impresa e le attitudini imprenditoriali**.

Le attività in programma sono realizzate dallo **Sportello informativo "Punto Nuova Impresa"**, attivo presso l'**Azienda speciale "Promolimpresa - Borsa Merci"**, grazie ai fondi messi a disposizione dal progetto "Formazione e Lavoro" finanziato con l'aumento del 20% del diritto annuale anni 2023/2025 e dal progetto "**Competenze per le imprese: orientare e formare i giovani per il mondo del lavoro**" a valere sul Fondo di perequazione di Unioncamere Italiana 2021/2022.

La proposta formativa/laboratoriale è concepita con l'obiettivo di rendere i partecipanti consapevoli dello stretto legame esistente tra intraprendenza, spirito imprenditoriale, realizzazione professionale/personale, e dell'importanza/complessità del ruolo dell'imprenditore.

I percorsi, diversamente strutturati, **rafforzano la comprensione delle attitudini personali** per aiutare i ragazzi, che vivono in un ambiente pressoché "protetto", a muoversi in uno spazio differente per comprendere le modalità e le giuste iniziative utili a esplorare il mondo che li circonda.

Destinatari dei moduli info/formativi di seguito proposti sono: gli **studenti del triennio delle Scuole Secondarie di Secondo grado, studenti in uscita dai Centri di Formazione Professionale, studenti ITS e universitari**.

TITOLO MODULO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ORE
"CHE LAVORO FARÒ DA GRANDE? DIPENDENTE, IMPRENDITORE O LIBERO PROFESSIONISTA?"	Comprendere per finalizzare la scelta in linea alla propria personalità nella scoperta delle opportunità che offre il mondo dell'autoimprenditorialità, che sia libera professione o impresa.	<ul style="list-style-type: none"> In che cosa sono portato? Cosa mi appassiona? Quali sono i miei talenti? E quali i limiti? Valorizzazione delle risorse personali Analisi dei vantaggi e degli svantaggi del lavoro autonomo rispetto al lavoro dipendente Motivazione ad avviare un'impresa 	2
SCOPRI L'IDENTIKIT DELLA TUA PERSONALITÀ LAVORATIVA	<p>Quiz di autovalutazione ideato per aiutare gli studenti a riflettere sui processi decisionali riguardanti lo studio, la formazione, il lavoro. La finalità è fornire informazioni affinché i ragazzi siano in grado di svolgere il quiz e iniziare a scoprire l'identikit della propria personalità lavorativa.</p> <p>Il quiz è costituito da 75 domande suddivise in 3 aree di indagine:</p> <ul style="list-style-type: none"> Valori (4 domande), Attitudini (32 domande), Competenze digitali, green, life e imprenditoriali (39 domande). 	<ul style="list-style-type: none"> Hai bisogno di una bussola che ti indirizzi verso il tuo personale percorso di studi o carriera? Vuoi riflettere sui punti di forza, le passioni e le motivazioni che ti spingono ad agire e a metterti in gioco? Analisi dei vantaggi e degli svantaggi del lavoro autonomo rispetto al lavoro dipendente Opportunità/propensione/apertura verso una attività d'impresa 	3
"CHE IDEA! NE FARÒ UN'AZIENDA"	Orientarsi alla ricerca delle opportunità per scoprire la "propria" Business Idea (business idea più coerente con i propri punti di forza e le opportunità offerte dall'ambiente nel quale si è scelto di operare).	<ul style="list-style-type: none"> Comprensione del contesto attuale e mega trend Valorizzazione delle risorse personali Gli strumenti dell'avvio e della gestione dell'impresa Le sfide e le fatiche della gestione di impresa 	3

TITOLO MODULO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ORE
"FARE IMPRESA È UN GIOCO DA RAGAZZI"	Laboratorio. Simulazione di creazione d'impresa, suddivisione della classe in piccoli gruppi e realizzazione di un Modello di Business, seguendo la metodologia Lean Startup, con presentazione finale tramite pitch.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Definizione del proprio progetto di impresa ■ Definizione degli aspetti amministrativi - burocratici - relativi rischi e responsabilità ■ Ricognizione delle risorse a disposizione (finanziarie, umane, strumentali, personali) ■ Creazione degli strumenti gestionali utili ai fini del progetto d'impresa ■ Presentazione finale del progetto tramite pitch. 	9
BUSINESS MODEL CANVAS O BUSINESS PLAN	Elaborazione del Business Plan o del Business Model Canvas (uno o l'altro) per la valutazione economico finanziaria di sostenibilità dell'idea per la futura impresa.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dall'idea al progetto (identificazione e valutazione) ■ Il Business Plan (o Canvas): che cos'è? Per chi farlo? Quando e come farlo? ■ Simulazione di creazione d'impresa a gruppi con compilazione delle diverse sezioni del Business Model Canvas o del Business Plan (presentazione dei principi chiave per ogni sezione del modello e applicazione dei principi alla business idea). 	12
INNOVATION GAME (4 edizioni sperimentali dedicate a 50 partecipanti ciascuna, in vista dello "Startup Weekend" previsto a fine marzo)	Si propone di trasmettere concetti e metodologie che gli studenti possano utilizzare per ideare e progettare un nuovo prodotto o servizio. Le attività pratiche che il laboratorio propone sono mirate all'applicazione di metodologie che vengono utilizzate da imprenditori, innovatori e designer per la progettazione e il lancio di nuovi prodotti e servizi. I metodi acquisiti potranno avvicinare gli studenti alle tematiche e consentiranno loro di sperimentare attività imprenditoriali in modo più semplice e rapido.	Laboratorio didattico finalizzato alla creazione di concept di idee imprenditoriali da validare utilizzando metodologie legate al Design Thinking e Lean Startup. Il laboratorio prevede l'alternanza di attività pratiche e attività formative per un'alfabetizzazione diffusa dei temi di Design Thinking, di creazione di impresa e di gestione dell'Innovazione. Durante le attività pratiche del laboratorio "Innovation Game" gli studenti vengono divisi in gruppi e, con il supporto di facilitatori, mettono in pratica i concetti appresi.	4

Ogni modulo, salvo l'Innovation Game dedicato ad un gruppo composito di partecipanti, sarà attivato con un minimo di n° 10 partecipanti (classi o gruppi di studenti) e realizzato in base alla calendarizzazione concordata.

Le **manifestazioni di interesse** per la realizzazione di uno o più proposte devono essere formulate attraverso la compilazione del seguente modulo: <https://bit.ly/416mAeB>.

A seguito della raccolta delle manifestazioni di interesse, sarà cura della referente del PNI contattare i referenti per definire le modalità operative, attivando un possibile momento di coprogettazione utile a personalizzare le proposte in base agli indirizzi e/o alle progettualità interne.

INFORMAZIONI

Per maggiori informazioni contattare:

- Alessandra Ligabue **0376.234317**
- Nicoletta Perini **0376.234300**
- promoimpresa@mn.camcom.it

MODULO DI ADESIONE

<https://bit.ly/416mAeB>

