

# ORIENTAMENTO E FUTURO

## UNA TAPPA CODIFICATA NEI PERCORSI DI ALTERNANZA/PCTO

### LA CHALLENGE DI UNIONCAMERE

## REGOLAMENTO

### 1. OBIETTIVI

Unioncamere – l'Unione Nazionale delle Camere di commercio italiane lancia "Orientamento e futuro: una tappa codificata nei percorsi di Alternanza/PCTO", il laboratorio di co-progettazione che si svolgerà in preparazione della manifestazione **Job & Orienta 2021** a partire dal **5 novembre** sino alla **presentazione finale il 26 novembre 2021**.

Il laboratorio è rivolto a **classi / gruppi classe di studenti delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP** (Licei, Istituti tecnici, Istituti professionali e CFP), accompagnati dai loro docenti.

Gli studenti, grazie al percorso laboratoriale e alle attività svolte con i propri docenti, saranno chiamati a strutturare la **proposta di un modulo di orientamento da formalizzare all'interno dei percorsi di Alternanza/PCTO**.

A partire dalla centralità dell'Orientamento in uscita e della transizione scuola-lavoro / scuola-studi all'interno delle funzioni del Sistema Camerale e vista la rilevanza dell'Orientamento all'interno delle linee guida PCTO, si chiede di articolare una serie di proposte dedicato all'**Orientamento in uscita** secondo le sue possibili declinazioni tematiche: **orientamento al lavoro, orientamento agli studenti e orientamento all'autoimprenditorialità**.

La partecipazione è gratuita.

### 2. DATA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'EVENTO

L'hackathon/laboratorio di coprogettazione si svolgerà online sulla **piattaforma ZOOM** gestita da Si.Camera (società in house partecipata da Unioncamere e dalle Camere di commercio italiane) dal **5 al 22 novembre**.

- **5 novembre 2021 dalle 15:00 alle 17:00** - Workshop di presentazione iniziale e di confronto sul mandato;
- **dal 7 al 16 novembre 2021** - Assistenza tecnica su piattaforma Meet di **un'ora da definire con ciascun gruppo**;
- **22 novembre 2021 dalle 9:00 alle 12:00** - Workshop di presentazione e valutazione delle proposte.

Il **26 novembre 2021 dalle 16:00 alle 17:00** è, infine, prevista la **presentazione finale delle tre proposte vincitrici all'interno di Job&Orienta 2021**.

Per eventuali esigenze tecniche e organizzative Unioncamere si riserva la facoltà di cambiare piattaforma e orari dell'evento dando comunicazione sul sito dell'evento.

### 3. DESTINATARI

L'hackathon/laboratorio è rivolto a **gruppi di studenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP (Licei, Istituti tecnici, Istituti professionali e CFP).

La **candidatura è a cura del docente interno di riferimento** che registra il gruppo di lavoro e accompagna gli studenti durante il laboratorio.

## ORIENTAMENTO E FUTURO

### UNA TAPPA CODIFICATA NEI PERCORSI DI ALTERNANZA/PCTO

#### LA CHALLENGE DI UNIONCAMERE

#### 4. TEMI DA SVILUPPARE

L'orientamento alle scelte di studio e lavoro è un asse portante delle attività del sistema camerale, che esercita, in coerenza con la propria missione istituzionale, un ruolo di collegamento tra scuola e mondo del lavoro. Consiste in un insieme di servizi e attività volto ad aiutare le persone a prendere decisioni (sul piano educativo, professionale e personale) migliorando la conoscenza di sé stesse e delle caratteristiche/opportunità offerte dal sistema formativo e da quello produttivo.

Unioncamere supporta queste azioni con guide, manuali e altri strumenti informativi di sistema e, a livello statistico, attraverso la **valorizzazione e la diffusione dei risultati del Sistema informativo Excelsior**<sup>1</sup>. Da Excelsior trae impulso l'attività delle strutture camerali che territorialmente integrano e arricchiscono la propria offerta con servizi e attività nel campo dell'informazione a supporto dell'orientamento scolastico, universitario e lavorativo.

Le Camere di commercio realizzano, inoltre, specifiche azioni a sostegno della transizione scuola-università-lavoro e a supporto dei processi di placement, anche di tipo imprenditoriale, attraverso la creazione e gestione di network territoriali.

Tenendo conto della crescente centralità della componente "**Orientamento**" all'interno dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento, si chiede di articolare nuove proposte di **moduli di orientamento da formalizzare all'interno dei percorsi di Alternanza/PCTO**.

Le proposte dovranno focalizzarsi in particolare su una delle seguenti declinazioni tematiche: **orientamento al lavoro, orientamento agli studenti e orientamento all'autoimprenditorialità**.

#### 5. CRITERI DI AMMISSIONE E REGOLE DI PARTECIPAZIONE

- 5.1 La registrazione all'hackathon/laboratorio è completamente gratuita. L'iscrizione è riservata a gruppi di studenti accompagnati da un docente di riferimento.
- 5.2 Per iscriversi all'hackathon/laboratorio è necessario registrarsi compilando il modulo di iscrizione on-line secondo le indicazioni riportate al punto 9. Per partecipare all'iniziativa è necessario accettare il Regolamento e rilasciare il consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video da parte di Unioncamere.
- 5.3 Ciascun partecipante è consapevole che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere e che ogni decisione presa dall'organizzazione verrà accettata incondizionatamente.
- 5.4 L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione comporterà l'esclusione della candidatura.

---

<sup>1</sup> <https://excelsior.unioncamere.net/>.

## ORIENTAMENTO E FUTURO

### UNA TAPPA CODIFICATA NEI PERCORSI DI ALTERNANZA/PCTO

#### LA CHALLENGE DI UNIONCAMERE

- 5.5 I **gruppi di lavoro dovranno essere composti da un minimo di 8 studenti**. L'ammissione all'hackathon/laboratorio, tenendo conto della necessità di prevedere una presenza eterogena con riferimento sia all'ordine di studi che alla provenienza geografica, **sarà connessa all'ordine temporale di iscrizione e riservata, compatibilmente alle esigenze organizzative di Unioncamere, ad un numero massimo di 15 gruppi**.
- 5.6 I partecipanti all'hackathon/laboratorio prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.
- 5.7 Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'hackathon/laboratorio, ciascun partecipante si impegna per tutta la durata del laboratorio di co-progettazione a lavorare online sulla piattaforma messa a disposizione da Unioncamere.

#### 6. PROPRIETÀ INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

- 6.1 Con la partecipazione all'hackathon/laboratorio e l'accettazione del presente Regolamento, ciascun gruppo dichiara espressamente che ogni prototipo o modello presentato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora Unioncamere e Si.Camera (partner tecnico) da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo.
- 6.2 Prende atto che l'eventuale pubblicazione da parte di Unioncamere e Si.Camera del prototipo o modello su siti web e social media comporterà la visibilità al pubblico e che Unioncamere non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti web e social media, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Unioncamere e Si.Camera per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

#### 7. GIURIA

I lavori realizzati dai gruppi di lavoro saranno valutati da una giuria qualificata, individuata e nominata da Unioncamere.

La Giuria valuterà le soluzioni proposte, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri:

- Valorizzazione del patrimonio informativo emergente dal Sistema informativo Excelsior (20 punti);
- Fattibilità tecnico-operativa della proposta (20 punti);
- Sostenibilità economica connessa ad una replicabilità diffusa della proposta (20 punti);
- Impatto in termini di potenziali ricadute sul target di riferimento (20 punti);

## ORIENTAMENTO E FUTURO UNA TAPPA CODIFICATA NEI PERCORSI DI ALTERNANZA/PCTO LA CHALLENGE DI UNIONCAMERE

- Trasferibilità del modello proposto sia all'interno di diversi contesti territoriali che in differenti ordini/ambiti di studi (20 punti).

Le tre migliori proposte emergenti dal laboratorio, una per ciascuna declinazione tematica (**orientamento al lavoro, orientamento agli studenti e orientamento all'autoimprenditorialità**) parteciperanno alla **presentazione finale prevista per il 26 novembre 2020 all'interno di Job & Orienta 2021**.

### 8. PREMI E RICONOSCIMENTI

Tutti i team e i partecipanti saranno **coinvolti da Unioncamere in successivi processi di implementazione delle proposte, con l'obiettivo di innescare potenziali opportunità di concretizzazione** mirate delle sperimentazioni con il coinvolgimento diretto dei soggetti proponenti.

A tutti i partecipanti sarà, inoltre, rilasciato **un attestato da parte di Unioncamere con riferimento alla partecipazione all'evento e alle ore dedicate, utili anche ai fini Alternanza/PCTO**.

Oltre al riconoscimento delle ore, i gruppi vincitori per ciascuna categoria potranno fruire gratuitamente di un corso di formazione del catalogo Excelsior. Inoltre, potranno anche avvalersi dell'assistenza tecnica messa a disposizione di Si.Camera per trasformare il documento elaborato nel corso dell'hackathon/laboratorio in un prodotto video. I prodotti audio/video potranno essere oggetto di promozione sui canali social di Unioncamere.

### 9. REGISTRAZIONE

Per partecipare all'hackathon/laboratorio è necessario iscriversi effettuando, **sino alle ore 13:00 del 2 novembre 2021**, la registrazione attraverso il seguente modulo di iscrizione: <https://forms.gle/DknWYwJ5tUnS8YRm8>.

Per informazioni o necessità connesse all'iscrizione scrivere a: [orientamento.lavoro@unioncamere.it](mailto:orientamento.lavoro@unioncamere.it).

Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dall'hackathon/laboratorio. La registrazione non garantisce la partecipazione all'hackathon/laboratorio.

### 10. CONFERMA DI PARTECIPAZIONE

I singoli individui selezionati secondo i criteri indicati nel Regolamento Generale riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione. Con la predetta comunicazione saranno anche forniti tutti i dettagli dell'iniziativa e tutte le informazioni utili per la partecipazione.

# ORIENTAMENTO E FUTURO

## UNA TAPPA CODIFICATA NEI PERCORSI DI ALTERNANZA/PCTO

### LA CHALLENGE DI UNIONCAMERE

#### 11. REGOLE DI COMPORTAMENTO

I partecipanti si impegnano a:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- non pubblicare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che violano la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme privacy.