

AGRI CAMPUS WE START, YOU UP

PROGETTO MULTIDISCIPLINARE

a carattere economico, manageriale, psicologico, relazionale, sociologico, di sperimentazione didattica



DI COSA SI TRATTA?

Progetto di didattica multidisciplinare, integrativa ed innovativa incentrato su attività di impresa, accompagnate dal coaching strategico e tecniche di problem solving.

Articolato in moduli progettuali, sperimenta incubatori e acceleratori di start-up aziendali, aperte al Territorio e finalizzate a sviluppare life skills.

Coniuga 4 profili:

- la formazione in comune
- il lavoro in gruppi di progetto gestiti
- l'attività ludica
- l'apprendimento delle competenze professionali

È svolto a tempo pieno e con caratteristiche di continuità nei periodi di sospensione delle attività didattiche nel periodo estivo.





Laboratori di progettazione, con il coinvolgimento concreto della comunità educante su:

- trasformazioni in atto,
- mobilitazione della creatività,
- attivazione di azioni e gestioni degli spazi aperti.

Azioni:

- stage e campi nelle attività di Progetto, che facilitano il learning by doing;
- workshop tematici con Associazioni, Imprese e Fondazioni;
- aule di co-working;
- utilizzo dei media per diffusione e valorizzazione delle best practice

Focus ed experience sulle più innovative fasi dello sviluppo d'impresa:

- strategy: come definire nuovi prodotti, servizi o piattaforme;
- innovation: gestire importanti evoluzioni nell'innovazione di prodotto, servizio, business model;
- execution: best-practice per commercializzare nuovi prodotti o servizi;
- productivity: come massimizzare i risultati di investimenti in R&D.



COINVOLGIMENTO E ALLARGAMENTO DELLA COMUNITA EDUCANTE

È prevista una costante interazione tra la Comunità educante e i giovani che vi partecipano, destinata ad allargarsi anche ad altri soggetti della rete pubblica e privata del Territorio.

In quest'ottica, le azioni progettuali prevedono:

- la costruzione di reti interistituzionali, per creare prassi di confronto e di collaborazione nel Partenariato Pubblico-Privato, unite a momenti di condivisione con le famiglie coinvolte;
- il potenziamento dei luoghi di prossimità, intesi come spazi aperti al pubblico, in cui professionisti ed educatori esperti interpretano bisogni e necessità esposti nelle azioni di progetto
- presenza attiva e capillare di adulti "strategici", con mandato di ascolto, protezione, tutela dei diritti e sostegno per le famiglie.



ELEMENTI INNOVATIVI

Incubatore e acceleratore della business idea, è un Progetto che utilizza le capacità imprenditoriali per creare un nuovo paradigma di apprendimento basato sulla realizzazione del Sé, attraverso azioni di coaching strategico, conoscenza e di realizzazione dei propri interessi.

Il Progetto fa della Scuola il luogo delle possibilità: un grande "parco giochi" nel quale le menti possono giocare a sviluppare i propri talenti, allenare le emozioni, fortificare le abilità e prepararsi ad affrontare le sfide della vita.

Esperti e docenti coinvolti sollecitano lo sforzo e l'impegno sulle attività che il ragazzo dimostrerà di apprezzare e scegliere, sottolineando attraverso rinforzi positivi la volontà e la determinazione di concentrare la propria attenzione sul raggiungimento dell'obiettivo desiderato.

L'educazione emotiva avrà un ruolo centrale e la tecnologia utilizzata offrirà nuovi strumenti di conoscenza



IMPATTO SOCIALE DEL PROGETTO

L'impatto atteso è l'innesco di un cambiamento di sistema, incentrato sulle tre dimensioni didattica/spazio/tempo per:

- arricchire il modello trasmissivo della scuola, con modalità di apprendimento sensoriale, esperienziale e multidisciplinare;
- ripensare la logica degli spazi e dei luoghi della formazione, attraverso soluzioni flessibili, polifunzionali, facilmente configurabili in base all'attività svolta;
- superare le rigidità del calendario scolastico per rafforzare una programmazione del tempo scuola che vada oltre l'orario delle lezioni.

Ricadute a breve termine:

- sviluppo della relazionalità, aumento dei profili motivazionali, valorizzazione delle life skills;
- valorizzazione del "capitale umano", in ottica di innovazione continua del sistema educativo

Ricadute a lungo termine investono gli aspetti comportamentali, sviluppando atteggiamenti di successo, aperti alla scoperta e alla condivisione.



STRUTTURA E PROCESSI DI GESTIONE

Le attività di gestione del Progetto fanno capo ad una struttura multilivello finalizzata, da un lato, a condividere finalità, obiettivi e linee generali delle Azioni progettuali, dall'altro, a presidiare la loro coerente esecuzione.

In quest'ottica, la governance del Progetto si avvale di:

- una Cabina di regia, costituita dai rappresentanti della Scuola e dell'Associazione, integrata da rappresentanti
 dei successivi partenariati, con compiti di coordinamento, promozione, sviluppo e monitoraggio del Progetto;
- Coordinatori delle Azioni di Progetto, responsabili rispettivamente della realizzazione e degli esiti delle attività svolte;
- Referenti delle Azioni di Progetto, a presidio e attuazione delle singole Fasi in cui ciascuna Azione si articola
- Tavoli delle Azioni di Progetto, costituito dai rispettivi Coordinatori e Referenti, per la raccolta dati, la condivisione e l'implementazione delle attività, la diffusione delle best practice;
- Team di Monitoraggio e di valutazione in itinere. Dette figure organizzative, sia autonomamente nell'esercizio dei rispettivi compiti sia collegialmente attraverso la Cabina di regia o attraverso i singoli Tavoli delle Azioni di Progetto, presidieranno l'esecuzione delle attività sotto il profilo dei costi preventivati/sostenuti, del tempo impiegato tra input e output, della qualità dell'output, affinché il processo di gestione del Progetto e il suo sviluppo si caratterizzi per efficienza ed efficacia.

A conclusione del Progetto, Focus Group dedicati alla restituzione dei risultati, all'analisi degli effetti, alla valutazione d'impatto

COMUNICAZIONE, PROMOZIONE E DIFFUSIONE

Sono previste specifiche azioni di comunicazioni il cui obiettivo è sostenere la pubblicazione dei risultati/output e del best practice:

- promozione del progetto;
- disseminazione dei risultati del progetto.

Le attività di comunicazione e diffusione avverranno lungo quattro principali direttrici:

- artisti e endorser, ritenendo che il coinvolgimento in qualità di endorser di personalità e artisti affermati sia traino fondamentale proprio per i minori cui l'iniziativa in esame è rivolta. Lo spirito senza fini di lucro e il carattere didattico ed educativo delle attività programmate, insieme ai legami che i partner hanno con personalità e artisti di riferimento, dovrebbe consentire tale coinvolgimento senza particolari oneri;
- realizzazione e utilizzo di un apposito sito web di Progetto, strumento anche interattivo per fruire di servizi quali lo sportello informativo, la newsletter trimestrale, registrarsi alle attività di Progetto, scaricare materiali e strumenti di Progetto utili. In questa stessa ottica sarà implementata l'azione informativa dei siti web delle 5 Scuole partner e dei 10 Enti del partenariato, oltra a potenziare la diffusione delle attività attraverso i media e i social;
- attività di media relation, seminari/convegni e pubblicazioni dedicate per una diffusione strutturata degli obiettivi, ai valori e ai tratti distintivi del Progetto, oltre che alle sue specifiche attività.
- report di rendicontazione (Report), attraverso i quali divulgare le attività svolte, la metodologia sviluppata, i risultati raggiunti dal progetto, le criticità riscontrate, le best practice riproducibili



MODULI DI PROGETTO



- QUA LA ZAMPA
- FARMERS SHOP
- ORTIIN MOVIMENTO
- IL SENSO DELLA FELICITA'

MODULO QUA LA ZAMPA



Progetto di Pet Therapy in cui la multifunzionalità dell'impresa agricola evidenzia il valore economico e sociale delle attività assistite con gli animali:

- le attività ludico sportive e di supporto psico-relazionale
- il turismo eco-sostenibile
- i servizi alle famiglie ed alla persona



Le Attività Assistite con Animali sono interventi collettivi di tipo ludico-ricreativo e di supporto psico-relazionale per:

- soggetti portatori di handicap;
- · giovani con disturbi comportamentali.

Le AAA migliorano la qualità della vita, restituendo dignità' alla persona, garantendo opportunità di socializzazione, confronto e uscita dall'isolamento;

la relazione con l'animale costituisce fonte di conoscenza, di stimoli sensoriali ed emozionali; tali attività' promuovono nella comunità' il valore dell'interazione uomo-animale al fine del reciproco benessere.

Sono finalizzate al miglioramento delle aree: fisica, neuro e psicomotoria, cognitiva, emotiva e relazionale.

MODULO FARMERS SHOP

Progetto laboratoriale di sostenibilità alimentare e di cucina, per trasformare i prodotti della terra in alimenti, e per disciplinare la produzione e la distribuzione in logica di economia circolare, per ottimizzare il recupero e la redistribuzione delle eccedenze alimentari

I laboratori possono anche trasformarsi in veri e propri corsi di cucina; si impara a cucinare un alimento in tutte le sue forme .



MODULO ORTI IN MOVIMENTO

Progetto di sostenibilità ambientale focalizzato sulla preparazione del terreno per la semina e l'utilizzo del compostaggio.

Dall'apprendimento alla pratica:

- coltivazione in permacultura applicata agli spazi di ogni tipo
- coltivazioni a bassa manutenzione e alta produttività



MODULO IL SENSO DELLA FELICITA'

Progetto di coaching strategico e sportivo, per la realizzazione del sé nel perseguimento degli obiettivi di vita attraverso relazioni intrise di qualità, benessere e sport.

Essere felici grazie allo sport: avviamento alle discipline modello di vita: la corsa, lo yoga, le arti

marziali corsa campestre e la mountain bike, danza.



PERIODO DI SVOLGIMENTO

dal 14/06 al 06/08 – 2021 (39 gg) e dal 30/08 al 10/09-2021 (10 gg), per 49 gg 49 giorni totali - dalle 09:00 alle 16:00 - per 7h/g per un totale di 343h

