



DGR. 649/17 “Impariamo a fare impresa – BUSINESS PLAN COMPETITION” Giotto a bottega da Cimabue - LINEA 3

INVITO ALLA CANDIDATURA PER GLI ISTITUTI SCOLASTICI

Con l'iniziativa “**Impariamo a fare impresa – BUSINESS PLAN COMPETITION**”, la Regione Veneto invita gli studenti delle Scuole superiori (Istituti tecnici e Professionali, Licei e IeFP) ad **accogliere una sfida d'impresa**: progettare un'idea imprenditoriale, elaborare il Business Plan e partecipare alla **School and Business Competition**, dove presentare il progetto d'impresa a esperti e imprenditori che possano “investire” nelle nuove idee.

Gli **studenti** e i **docenti** potranno **avvicinarsi alle realtà aziendali e incontrare gli imprenditori** dentro e fuori la scuola: ascoltare le loro **testimonianze d'impresa**, visitare le aziende, **seguirli nelle attività della giornata**. I ragazzi potranno fare un periodo di esperienza (almeno 2 settimane) in azienda, mentre, a scuola, frequentare attività di formazione per la redazione del Business Plan, confrontarsi in **public debate** ed elaborare **la propria narrazione finale** per la presentazione del progetto.

L'iniziativa si inserisce nell'ambito dell'**Alternanza Scuola Lavoro**: in coerenza con le norme (L. 107/2015, art. 1, comma 35) che prevedono la possibilità di realizzare percorsi curricolari di **alternanza scuola lavoro** anche nei “periodi di sospensione delle attività didattiche”, **tutte le attività del progetto dovranno essere svolte esclusivamente in tempi non coincidenti con l'orario dei piani di studio** stabilito dalle istituzioni scolastiche frequentate dagli studenti.

La **partecipazione dei docenti** a tali attività **potrà rientrare nelle attività di aggiornamento** dei docenti.

CARATTERISTICHE PROGETTUALI

Le attività progettuali sono rivolte agli **studenti frequentanti istituzioni scolastiche afferenti ai tre diversi ordini**:

- Istituti di Istruzione Liceale
- Istituti di Istruzione Tecnica (Istituti tecnici, Istituti Professionali)
- Istruzione o Formazione Professionale (IeFP).

Ogni progetto prevede al massimo 3 squadre. Ogni squadra dovrà essere composta da studenti provenienti da **tre istituzioni scolastiche afferenti a tre diversi ordini** - Istruzione Liceale, Istruzione Tecnica e Istruzione e Formazione Professionale - secondo una logica di cooperazione tra Scuole e favorendo, in tal modo, la combinazione, la messa in gioco e il contributo di competenze diverse nella realizzazione del progetto stesso. Ogni squadra dovrà essere formata da un **minimo di 3 a un massimo di 5 allievi per ogni Scuola coinvolta**, per un complessivo **massimo di 15 studenti per squadra**.

Ogni Scuola potrà aderire ad un solo progetto, coinvolgendo al **massimo 15 studenti** (massimo 5 studenti per squadra nel caso di un progetto da 3 squadre).

Per ciascuna squadra saranno individuate le **seguenti figure**:

- il **teacher coach** che dovrà essere il docente dell'Istituzione scolastica di riferimento per gli studenti;
- il **dream coach** ovvero un esperto che avrà il compito di stimolare i ragazzi ad esplicitare i loro sogni e le loro aspirazioni, aiutandoli nello sviluppo della loro idea imprenditoriale;

- il **business coach** ovvero un esperto con specifica esperienza nell'elaborazione di *business plan*, che dovrà supportare gli studenti nella realizzazione del progetto d'impresa.

Ogni progetto prevede interventi di gruppo, per squadra o per scuola, ed individuali che impegneranno gli studenti in un **percorso di 180 ore**, così articolato:

Business School: 12 ore di incontri con testimoni e visite in azienda; 20 ore di accompagnamento e project work con il Dream Coach e del Business coach

Business Plan: 32 ore di formazione, 32 ore di project work per la definizione del business plan e la presentazione dell'idea; 80 ore di laboratori creativi presso le aziende partner.

School and Business Competition: partecipazione all'evento finale di individuazione delle migliori idee



Per la realizzazione del progetto, saranno attivati partenariati aziendali con **imprese del territorio veneto**, con **start up di recente costituzione** e con **incubatori d'impresa**.

CONTRIBUTI E RICONOSCIMENTI

Il progetto prevede contributi alle scuole coinvolte ed il riconoscimento delle ore di tutoraggio per il **Teacher coach** nei laboratori creativi, nelle visite di studio in azienda e nelle attività imprenditori "per un giorno".

Per l'impegno del **Teacher Coach**, di **circa 90 ore**, e per le attività svolte presso la scuola, è previsto un contributo per ogni Istituto coinvolto. E' previsto inoltre un **importo destinato alle Scuole coinvolte** che potrà essere utilizzato, al termine delle attività, per l'acquisto di una tra le seguenti opzioni:

- software professionali legati agli indirizzi delle Scuole;
- abbonamenti a riviste/libri scientifico-professionali legati agli indirizzi delle Scuole;
- strumenti/tecnologie per realizzare attività di ricerca e sviluppo nei settori collegati agli indirizzi.

PROCEDURA DI CANDIDATURA

Nel rispetto dei principi della trasparenza e della parità di trattamento, analogamente a quanto previsto dall'art. 66, Regolamento (UE) n. 1303/2013, è prevista la seguente procedura:

PASSAGGIO 1 – Pubblicazione sul sito dell'Ente Proponente dell'**Invito alla candidatura** per gli Istituti scolastici, e della scheda di candidatura.

PASSAGGIO 2 – Presa visione da parte delle scuole della proposta e invio all'Ente Proponente della **Scheda di Candidatura**, compilata e firmata da Legale rappresentante, entro e non oltre il **12 giugno 2017**.



PASSAGGIO 3 – Selezione delle candidature pervenute, entro il **14 giugno 2017**, e comunicazione dell'Ente Proponente agli Istituti Scolastici selezionati, per la formalizzazione del partenariato di progetto.
PASSAGGIO 4 – Presentazione del progetto da parte dell'Ente Proponente entro il **20 giugno 2017**.