

P.C.T.O. E COVID'19

L'emergenza Covid'19 ha cambiato drasticamente l'assetto della scuola e, di conseguenza, l'organizzazione delle attività dei "Percorsi delle Competenze Trasversali e Orientamento" (P.C.T.O.), che - per gli anni a venire - avranno bisogno di una rimodulazione secondo le nuove esigenze di tutela della salute di studenti, docenti ed aziende coinvolte.

LA PROPOSTA "ODINO" - ATTIVITA' DI SIMULAZIONE GUIDATA

Un'esperienza professionalizzante ad alto valore aggiunto per la sua praticità e vicinanza alla realtà. Obiettivo: potenziare le skills tecniche e trasversali degli studenti, formandoli in maniera innovativa e coinvolgente. Tre proposte di attività, altamente modulabili, sviluppate per adattarsi ai diversi percorsi scolastici:

1

COSTITUZIONE DI UNA
START-UP INNOVATIVA

Dalla definizione della *business idea* al *pitch* di presentazione, un percorso coinvolgente che permette agli studenti di organizzarsi come vere *start-up* di impresa, con l'obiettivo di sviluppare concretamente delle idee imprenditoriali che coniughino l'aspetto profit con l'innovazione sociale

2

STESURA DI UN PROGETTO
EUROPEO

Dallo scouting della *call* alla realizzazione del *budget*, un percorso dalle mille sfaccettature che permette agli studenti di organizzarsi come un vero team di *euro-progettisti* e calarsi nei panni di una figura con capacità sempre più richieste sul mercato: il Project Manager

3

PERCORSI DI INNOVAZIONE
IN AZIENDA VITI-VINICOLA

Dalle pratiche innovative in vigna e in cantina, alle campagne marketing per promuovere l'immagine e massimizzare le vendite: un percorso interamente vocato al mondo del viti-vinicolo e agli imprenditori del domani

⇒ Le regole del gioco:

Divisi in gruppi di lavoro, gli studenti provenienti dallo stesso gruppo classe, classi e/o istituti diversi, si organizzano come dei veri e propri team operativi, con l'obiettivo di sviluppare concretamente gli out-put finali previsti dall'attività.

Con il supporto di professionisti del settore, i team gareggiano per aggiudicarsi il premio finale, sfidandosi in una vera e propria "competition".

⇒ Le competenze:

Grazie alla metodologia "learning by doing", gli studenti applicano sul campo le conoscenze tecniche e trasversali acquisite a scuola, sviluppandone di nuove e più specifiche, in linea con la *vision* europea.

⇒ Il Valore Aggiunto:



DIDATTICA A DISTANZA

Per svolgere le attività in piena sicurezza



COMPETENZE CHIAVE UE

Per facilitare il match-making con il mondo del lavoro



SCAMBIO INTER-PROFESSIONALE

Per un'azione di orientamento professionale alternativo e innovativo



COMPLIANCE CON I PROGRAMMI DIDATTICI

Per sviluppare un piano complementare al percorso scolastico e raggiungere gli obiettivi didattici fissati dall'Istituto Scolastico



OFFICINE A MISURA DI STUDENTE

Per stimolare l'interesse e la partecipazione proattiva degli studenti e proiettare gli stessi in un vero ambiente di lavoro