



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

*Allegato "A" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche*

<b>Ambito progetto</b>	Inclusione
<b>Titolo progetto</b>	Startup Social Impact
<b>Denominazione ETS</b>	Katanae Società Cooperativa Sociale
<b>Breve descrizione ETS</b>	<p>La Katanae opera in ambito socio-educativo e dei servizi ad esso collegati dal 2013. Costituita per oltre il 50% da under 35, è presente nel territorio della città di Catania e provincia fondando il proprio operato sull'eccellenza del modello di gestione e della relazione con gli enti pubblici, le famiglie, la comunità locale, la rete delle associazioni e del volontariato. Opera in forma di cooperativa sociale per promuovere il patrimonio etico e umano indispensabile per chi si adopera per la popolazione più fragile cui è indirizzata l'assistenza, favorendo la centralità delle persone, delle loro famiglie e dei lavoratori dipendenti-soci dell'azienda. In particolar modo l'azione sul territorio è rivolta alla formazione e sviluppo delle competenze trasversali per agevolare l'inserimento dei giovani, e dei giovani in condizioni di svantaggio, in un contesto lavorativo sempre più difficile e competitivo. La Katanae progetta interventi educativi personalizzati in ambito scolastico e presso la propria sede, servizi di consulenza rivolti a genitori, alunni e professori in ambito scolastico e realizza progetti di inclusione sociale. Questo al fine di contribuire allo sviluppo della comunità, migliorando la qualità della vita, sviluppando competenze. La Katanae punta inoltre a realizzare un'economia sociale, sostenibile e solidale nella forma d'impresa: la cooperativa ha scelto l'imprenditorialità sociale e il perseguimento di elevati livelli qualitativi dei propri servizi come elementi distintivi del suo operare, sviluppando sul territorio progetti e servizi di promozione umana, sociale e culturale con precisi valori: valorizzare la persona nella sua unicità, tutelandone l'inclusione sociale; sviluppare e alimentare un'imprenditoria tesa a rispondere ai bisogni del territorio e a valorizzare il patrimonio societario attraverso percorsi di cultura imprenditoriale; creare coesione e appartenenza sociale.</p>



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

*Allegato "A" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche*

ID	Sezione
1	<b>Sintetica descrizione del progetto</b>
	Il progetto "Startup Social Impact" (promosso dall'ETS Katanae Società Cooperativa Sociale) si presenta come un mezzo di educazione per una sana cultura imprenditoriale basata su creatività, innovazione, impatto e inclusione sociale in ambito scolastico. Attraverso una metodologia didattica basata su Problem solving, Learning by doing, Cooperative learning e Role playing, gli studenti svilupperanno una propria idea di business che presenteranno ad una commissione di imprenditori alla fine del progetto formativo.
2	<b>Destinatari</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Regioni:</b> Basilicata, Calabria, Campania, Lazio, Molise, Puglia, Sicilia</li><li>• <b>Ordine scuola:</b> Secondaria di secondo grado</li><li>• <b>Numero scuole:</b> 30 (Basilicata: 2; Calabria: 2; Campania: 2; Lazio: 2; Molise: 2; Puglia: 2; Sicilia: 18)</li><li>• <b>Numero classi:</b> 60 (2 per scuola)</li><li>• <b>Numero alunni:</b> 1.500 (circa 50 per scuola)</li><li>• <b>Numero personale scolastico:</b> 120 docenti (4 per scuola)</li><li>• <b>Ulteriori destinatari:</b> -</li></ul>
3	<b>Obiettivi generali</b>
	Il progetto intende perseguire i seguenti generali: <ul style="list-style-type: none"><li>• stimare il learning-loss scolastico attraverso strumenti quantitativi e qualitativi, ascolto attivo e confronto;</li><li>• ridurre la dispersione scolastica e la povertà educativa;</li><li>• permettere agli studenti il recupero della socialità;</li><li>• fornire validi strumenti educativi;</li><li>• intrattenere, attraverso esperienze pratiche, trasmettendo con maggiore semplicità concetti economici, matematici, imprenditoriali a livello internazionale.</li></ul>
4	<b>Obiettivi specifici e risultati attesi</b>
	Per il raggiungimento degli obiettivi generali, si intende fare leva su cinque obiettivi specifici: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>OS1:</b> orientare gli studenti all'imprenditorialità, alla cultura amministrativa e al controllo di gestione dell'impresa moderna;</li><li>• <b>OS2:</b> stimolare le competenze funzionali all'orientamento e all'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro;</li><li>• <b>OS3:</b> arricchire la formazione acquisita nei percorsi scolastici e formativi con l'acquisizione di competenze, spendibili nel mercato del lavoro e maturate con l'esperienza sul campo;</li><li>• <b>OS4:</b> favorire l'orientamento dei giovani per valorizzarne le vocazioni personali, gli interessi e gli stili di apprendimento individuali;</li></ul>



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

*Allegato "A" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche*

- **OS5:** aiutare i giovani ad acquisire lo spirito d'iniziativa e di imprenditorialità con gli strumenti cognitivi di base in campo economico e finanziario.

In funzione degli obiettivi specifici prefissati, si prevede il raggiungimento dei seguenti risultati:

- **OS1:** orientare gli studenti all'imprenditorialità, alla cultura amministrativa e al controllo di gestione dell'impresa moderna
  - **risultato 1.1:** almeno il 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test d'impresa;
  - **risultato 1.2:** almeno il 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test di amministrazione aziendale;
  - **risultato 1.3:** almeno il 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test controllo di gestione.

Mezzi di verifica: Questionario scritto pre e post-intervento;

- **OS2:** stimolare le competenze funzionali all'orientamento e all'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro
  - **risultato 2.1:** almeno l'80% degli studenti realizzano un CV di buon profilo.

Mezzi di verifica: Questionario scritto pre e post-intervento;

- **OS3:** arricchire la formazione acquisita nei percorsi scolastici e formativi con l'acquisizione di competenze, spendibili nel mercato del lavoro e maturate con l'esperienza sul campo;
  - **risultato 3.1:** almeno il 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test in ambito digitale;
  - **risultato 3.2:** almeno il 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test in ambito marketing;
  - **risultato 3.3:** almeno il 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test in ambito graphic design;
  - **risultato 3.4:** almeno il 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test in ambito business.

Mezzi di verifica: Questionario scritto pre e post-intervento.

- **OS4:** favorire l'orientamento dei giovani per valorizzarne le vocazioni personali, gli interessi e gli stili di apprendimento individuali;
  - **risultato 4.1:** almeno l'80% degli studenti ottiene una scheda completa su 16Personalities per l'individuazione delle vocazioni personali.

Mezzi di verifica: Questionario scritto pre e post-intervento;

- **OS5:** aiutare i giovani ad acquisire lo spirito d'iniziativa e di imprenditorialità con gli strumenti cognitivi di base in campo economico e finanziario;
  - **risultato 5.1:** 50% degli studenti con un punteggio di almeno 60/100 su test in campo economico-finanziario.



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

*Allegato "A" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche*

	Mezzi di verifica: Questionario scritto pre e post-intervento.
<b>5</b>	<b>Attività previste</b>
	<p>Alla singola scuola viene proposto un percorso modulare di 30 ore nel quale gli studenti, inseriti in una logica di impresa simulata, suddivisi in gruppi misti in cui viene promossa l'inclusività e la valorizzazione di ogni singolo studente, alterneranno momenti di formazione a momenti di pratica in cui sviluppare la propria idea di business attraverso metodologie internazionali e moderni strumenti digitali.</p> <p>È possibile suddividere il progetto in una fase preliminare, una fase centrale ed una conclusiva:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ durante la <b>fase preliminare</b> si svolgeranno le seguenti attività:<ul style="list-style-type: none"><li>• contatto con l'istituzione scolastica da parte del team amministrativo della Katanae, approfondimento del programma e coordinamento sui risultati sperati;</li><li>• condivisione progettuale con l'istituzione scolastica e coinvolgimento de famiglie e degli studenti;</li><li>• condivisione dei tempi realizzativi e individuazione del miglior periodo in cui implementare l'attività senza incidere negativamente sulle prestazioni scolastiche degli studenti;</li></ul></li><li>○ con la <b>fase centrale</b> si entrerà nel vivo del progetto, in quanto i formatori esperti implementeranno i seguenti moduli formativi:<ol style="list-style-type: none"><li>1. organizzazione aziendale e organizzazione aziendale avanzata. In tale modulo vengono presentati i formatori e il percorso formativo insieme a delle attività di "Ice Breaking" con gli studenti, i quali vengono suddivisi in team. Gli studenti inventano quindi un'idea di startup attraverso il mercato delle idee;</li><li>2. web design. Dopo aver creato i team, diviso i ruoli e inventato un'idea di startup, giunge il momento di "vestirla" creandole attorno una forte identità di brand;</li><li>3. marketing e performance marketing. Dopo aver creato una forte identità di brand basata su principi etici e socialmente utili e aver definito il valore della propria startup nei confronti del mercato, essa viene "lanciata" attraverso strategie comunicative;</li><li>4. sviluppo informatico. Nel modulo dello sviluppo informatico gli studenti creano una pagina di atterraggio web per presentare la propria realtà;</li><li>5. presentazione di un business. Dopo che gli studenti iniziano a comunicare con il proprio mercato, raccogliendo importanti dati di validazione, strutturano il proprio operato attraverso la compilazione del business plan. Con l'ausilio di una presentazione grafica, vengono presentate le idee di startup ad una commissione di imprenditori che dichiarano un team vincitore (pitch competition). Il tutto in eventuale presenza di genitori e corpo docente;</li></ol></li><li>○ nella <b>fase conclusiva</b> verranno raccolti i risultati e presentati all'istituzione scolastica. In particolare, per ogni studente verrà stilata una scheda di valutazione. Verrà inoltre chiesto agli studenti di compilare un questionario di valutazione nei confronti dell'esperienza formativa. A conclusione del percorso verrà creato un report che riassume tutte le risposte degli studenti, così da poter giudicare con un solo sguardo il rendimento e il grado di coinvolgimento di tutti gli studenti partecipanti. Verrà inoltre creato un report finale sul recupero del learning-loss per fornire alla scuola una valida indicazione dell'impatto del programma Startup Social Impact sugli studenti.</li></ul>



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

Allegato "A" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche

<b>6</b>	<b>Tempistiche previste</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Durata progetto:</b> 18 mesi</li><li>• <b>Monte ore complessivo per singola istituzione scolastica:</b> 30</li><li>• <b>Orario:</b><ul style="list-style-type: none"><li>X scolastico;</li><li>X extra-scolastico.</li></ul></li></ul>
<b>7</b>	<b>Spazi e strumentazione richiesti alla scuola</b>
	<p>Per la realizzazione delle attività progettuali, le scuole dovranno mettere a disposizione:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• spazi:<ul style="list-style-type: none"><li>X aula;</li><li><input type="checkbox"/> laboratorio;</li><li><input type="checkbox"/> palestra;</li><li><input type="checkbox"/> atrio;</li><li>X spazio virtuale;</li><li><input type="checkbox"/> altro _____ .</li></ul></li><li>• strumentazione:<ul style="list-style-type: none"><li>X n. 1 pc ogni 5-8 alunni</li></ul></li></ul>
<b>8</b>	<b>Scheda finanziaria</b>
	<p><b>RISORSE COMPLESSIVE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO € 300.000</b></p> <p><b><u>COSTO PROGETTO PER SINGOLA ISTITUZIONE SCOLASTICA € 10.000</u></b></p> <p><b>Dettaglio spese progetto (per singola istituzione scolastica):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>spese personale Katanae Società Cooperativa Sociale € 7.100,00</b></li><li>• <b>spese personale scolastico (destinato alla scuola) € 900,00</b></li><li>• <b>spese acquisto materiali (a carico della Katanae) € 500,00</b></li><li>• <b>spese servizi (a carico della Katanae) € 500,00</b></li><li>• <b>altre spese (a carico della Katanae) € 1.000,00</b></li></ul>