

Allegato 2. Scheda di analisi del contenuto del progetto PCTO¹

I[^] SEZIONE (obiettivi, metodi, competenze)

Ambiti più rappresentati nel progetto (è possibile fornire più risposte):

- Organizzazione economico-aziendale
- Commercializzazione, marketing e internazionalizzazione
- Selezione del personale e gestione risorse umane
- Fisco e gestione risorse finanziarie
- Sviluppo sostenibile e consumo critico
- Inclusione sociale e *civiness*
- Tecnologie multimediali, informatica e comunicazione
- Altro (specificare _____)

Obiettivi di apprendimento e acquisizione di conoscenze (è possibile fornire più risposte):

- Apprendimento di conoscenze tecniche legate alla progettazione e realizzazione di prototipi (manufatti protesici, capi di abbigliamento, app digitali...)
- Valorizzazione della tradizione artigianale (filiera agro-alimentare, tessile...)
- Programmazione gestionale e informatica (software di progettazione, tecniche per la gestione d'impresa...)
- Valorizzazione del patrimonio ambientale e paesaggistico-naturale (eventi ispirati all'ecologismo, al rispetto dell'ambiente...)
- Promozione della cultura giuridico-amministrativa e del dialogo inter-istituzionale (incontri con pubbliche amministrazioni, Enti Locali...)
- Promozione di attività culturali, di interesse artistico e ricreativo-sociale (visite museali, realizzazione di murali...)
- Altro (specificare _____)

Modalità di realizzazione dei progetti (è possibile fornire più risposte):

- Impresa formativa simulata
- Impresa in azione
- Service learning
- Modalità transnazionale
- Altro (specificare _____)

Descrizione delle attività del progetto

- Laboratori di scrittura e multimediali (scrittura creativa, teatrali, digitali, musicali...)
- Progettazione e realizzazione di prototipi (manufatti protesici, mini-impianti elettronici...)
- Visite aziendali e job shadowing (esperienze individuali e di gruppo on the job training...)
- Corsi professionalizzanti per l'inserimento lavorativo (gestione impianti elettronici, trattamento e conservazione prodotti alimentari...)
- Visite guidate a carattere culturale (campagne di scavi archeologici, visite museali...)
- Lezioni, seminari, conferenze (sicurezza, sostenibilità...)
- Altro (specificare _____)

¹ Le sezioni, i campi e le categorie della scheda riprendono fedelmente la struttura dello strumento originariamente utilizzato per l'ispezione dei progetti. A seguito dell'analisi, tali elementi sono stati in parte sottoposti a una rielaborazione linguistico-concettuale, al fine di renderli maggiormente coerenti con le esigenze interpretative emerse nel corso dell'elaborazione.

Numero complessivo di ore di tirocinio/stage previste dal progetto:

Tipi di competenza su cui insiste il progetto (*è possibile fornire più risposte*):

- Competenze personali, sociali e capacità di *imparare a imparare*
- Competenze in materia di cittadinanza
- Competenze imprenditoriali
- Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- Altro (specificare _____)

Metodi di apprendimento prevalentemente utilizzati nel progetto:

- Personal model canvas; Brainstorming; Coaching e Silent-Coaching
- Problem solving e Case studies
- Giochi di ruolo e Simulazione selezione del personale
- Analisi dei dati inerenti il ciclo di vita aziendale
- Costruzione prototipi (robotica...)
- Pianificazione comunicazione e altre attività digitali
- Attività di crowdfunding
- Lezioni frontali
- Altro (specificare _____)