



PREMESSA – Progetto di riferimento in cui siamo stati coinvolti con la nostra attività ludico-educativa (**Gear Monkey**).

Il progetto gestito dall'ente partner risponde alle esigenze di occupazione delle imprese della Regione Marche e si rivolge a donne di età compresa tra i 18 e 50 anni. Implementa un percorso formativo modulare, personalizzato e basato sul saper fare utile ad accrescere le competenze digitali e le **life skill** assumendo la centralità della donna e dei suoi bisogni sia formativi che di conciliazione della vita personale e lavorativa.

OBIETTIVI DEI NOSTRI INCONTRI IN LABORATORIO

Il progetto che abbiamo gestito per l'ente partner è un laboratorio per l'osservazione e lo sviluppo di soft skills, durante dinamiche di gioco fornite da **Gear Monkey**.

Mediante il metodo **learning by doing** è, infatti, stato possibile aiutare le discenti (occupate o inoccupate) a mettersi nei panni degli imprenditori per lo sviluppo di un progetto aziendale.

MISSION

Accendiamo la curiosità e la voglia di mettersi in gioco: con i nostri laboratori trasformiamo il divertimento in crescita, aiutando le persone a sviluppare soft skills e a scoprire il loro potenziale in modo pratico, coinvolgente e autentico. Mediante il metodo learning by doing è, infatti, stato possibile aiutare le discenti (occupate o inoccupate) a mettersi nei panni degli imprenditori per lo sviluppo di un progetto aziendale.

VISION

Crediamo in un futuro dove il gioco diventa il motore della formazione: un mondo in cui ogni donna (e ogni persona) possa sentirsi protagonista del proprio percorso, con strumenti concreti, creatività e la libertà di costruire la vita e il lavoro che desidera.

QUADRO DI RIFERIMENTO: Competenze imprenditoriale

Raccomandazione del Consiglio, del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per lo sviluppo e l'apprendimento permanente.

STRUMENTI UTILIZZATI:

Gioco Gear Monkey: utilizzando carte selezionate coerentemente agli obiettivi del progetto.

Esercitazioni a tempo.

Discussioni casi proposti.

METODO: Learning by Doing

Negli incontri effettuati, le donne hanno potuto mettersi in gioco tramite simulazioni di casi aziendali, in presenza di imprese del territorio, le quali hanno potuto osservarle e valutarne l'effettiva impiegabilità.

Gli incontri hanno potuto rappresentare il trampolino di lancio in cui ciascuna donna può esprimere il proprio potenziale in un contesto in cui formatori e aziende osservano e prendono atto del livello raggiunto.

Quindi:

- Osservazione delle competenze trasversali mediante questionario di valutazione sottoposto, in maniera volontaria, alle imprese partecipanti.
- Selezione di eventuali discenti ritenute in linea da ciascuna azienda per effettuare lo stage formativo o per l'assunzione diretta.

TEMPISTICHE definire col partner

2 ore di gioco, di cui una giocata in team (progetto imprenditoriale di gruppo) e una individuale:

- Carte selezionate per entrambe le giocate
- Riflessione individuale per ciascuna carta
- Argomentazione

Al termine di ciascuna giocata: discussioni e domande da parte delle aziende.

FORMATORI

Leonardo Capitanelli
Rosaria Mestichelli
Lucia Olivi

IMPRESSE COINVOLTE

Abbigliamento
Artigianato artistico
Arte e cultura
Servizi alle imprese
ICT

FATTORI DI SUCCESSO

COMPETENZE TRASVERSALI MESSE IN ATTO:

- lavoro di gruppo
- adattabilità
- comunicazione
- iniziativa
- creatività
- risoluzione dei problemi
- leadership
- gestione del tempo
- gestione dello stress

COMPETENZE TECNICHE MESSE IN ATTO:

Le discenti hanno anche avuto modo di fare esperienza in alcune funzioni della creazione o dello sviluppo d'impresa, ad esempio per creare: Business idea (in breve); target clienti, proposta di valore; Logo; Pay off.