



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

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

<b>Ambito progetto</b>	Sostenibilità e transizione ecologica
<b>Titolo progetto</b>	B CORP SCHOOL
<b>Denominazione ETS</b>	InVento Innovation Lab
<b>Breve descrizione ETS</b>	<p>InVento Lab è una award winning B Corp nel campo dell'educazione all'imprenditorialità e alla sostenibilità. Collabora con il Ministero dell'Istruzione per supportare l'apprendimento a distanza in Italia fornendo attività di formazione per insegnanti e studenti. Negli ultimi cinque anni, proponendo corsi di formazione e istruzione incentrati sull'imprenditoria B Corp, come B Corp School, e sui Sustainable Development Goals (SDGs) dell'Agenda 2030 dell'ONU, InVento Lab ha supportato circa 1.300 insegnanti e più di 29.000 studenti, 550 istituti di istruzione primaria e secondaria in tutta Italia oltre che in altri Paesi come il Regno Unito, creando così nuove connessioni tra scuole e B Corp. InVento Lab ha sviluppato oltre 50 attività curriculari lavorando fianco a fianco con gli insegnanti. Il team di InVento Lab ha identificato la necessità di offrire corsi di formazione volti a generare impatti positivi sull'ambiente e sulla società, migliorando al contempo le capacità imprenditoriali degli studenti e rispondendo alla necessità di aziende virtuose, come le B Corp, di diffondere modelli rigenerativi. Da quando è scoppiata l'emergenza sanitaria, la piattaforma InVento Lab, <a href="http://www.inventoschool.com">www.inventoschool.com</a>, è disponibile sul sito web del MIUR per aiutare gli insegnanti italiani nella didattica a distanza offrendo contenuti e sessioni di webinar. InVento Lab ha vinto diverse commissioni da società multinazionali e fondazioni e gode di una prestigiosa collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, la Commissione Europea e le università. InVento Lab è parte attiva di importanti network internazionali e globali, come B Corp, B Movement, B Women, NOW Partners e network di giovani leader e imprenditori sociali in tutto il mondo. Ha ricevuto inoltre importanti riconoscimenti come: "Best for the World 2018, 2019" come una delle migliori aziende B Corp al mondo, "Best Collaborator 2020", il Premio Ashoka Foundation "Tackle Fuel Poverty": InVento Lab prima società in Italia a livello europeo sui temi energetici e di education (2017); il Premio "Terre de Femmes" di Yves Rocher sull'imprenditorialità femminile (2018).</p>



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

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

ID	Sezione
1	<b>Descrizione sintetica del progetto</b>
	<p>Il progetto “B CORP SCHOOL” (promosso dall’ETS InVento Innovation Lab) è il primo percorso di imprenditorialità sostenibile rivolto agli studenti delle scuole secondarie al fine di creare una vera e propria B Start Up su ispirazione del modello di aziende B Corp e in linea con i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile dell’Agenda 2030. Gli studenti sono accompagnati (dal team di Innovation Lab, dai docenti adeguatamente formati e dai mentor) nella progettazione e/o realizzazione di un prodotto/servizio innovativo o di un progetto per la comunità, sostenibile sia dal punto di vista economico, sia da quello ambientale e sociale. Ogni impresa B Corp può adottare le scuole del proprio territorio e lanciare la propria “B Corp Challenge”: una sfida nata da un’esigenza o problematica reale del territorio a cui la classe risponde con la propria idea progettuale. Le B Corp affiancano le scuole coinvolte nel programma, supportando i team di studenti, portando in classe il proprio know-how e condividendo il proprio modello di impresa. Alla fine del percorso tutti i team delle start-up create durante l’anno scolastico partecipano all’evento finale, la Changemaker Competition, un’occasione di grande visibilità e networking per le B Corp e per i giovani talenti.</p>
2	<b>Destinatari</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Regioni:</b> Abruzzo, Campania, Emilia-Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Piemonte, Sicilia, Umbria, Veneto, Marche</li><li>● <b>Ordine scuola:</b> secondaria di secondo grado</li><li>● <b>Numero scuole:</b> 26 (Abruzzo 1, Campania 1, Emilia-Romagna 3, Lazio 2, Liguria 2, Lombardia 9, Piemonte 4, Sicilia 1, Umbria 1, Veneto 1, Marche 1)</li><li>● <b>Numero classi/Studenti:</b> circa 600 studenti</li><li>● <b>Numero personale scolastico:</b> 30 docenti</li><li>● <b>Ulteriori destinatari:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ almeno 26 mentor provenienti dalle imprese B Corp oltre che da strutture e aziende del territorio virtuose dal punto di vista ambientale e sociale;</li><li>○ i comuni che sposano i valori di "B Corp School".</li></ul></li></ul>
3	<b>Obiettivi generali</b>
	<p>Il progetto è finalizzato alla diffusione e implementazione di contenuti e metodologie innovative per formare i changemakers del futuro e creare un impatto positivo sulla società e la biosfera attraverso i modelli di imprenditorialità sostenibile del network B Corp. Si propone di sviluppare le competenze di auto-imprenditorialità attraverso la realizzazione pratica di un’esperienza di impresa o di progetto in linea con i principi B Corp e gli SDGs.</p>
4	<b>Obiettivi specifici e risultati attesi</b>
	<p>Per il raggiungimento degli obiettivi generali il progetto intende perseguire i seguenti obiettivi specifici e si attende i seguenti risultati:</p>



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

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

	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>OS1:</b> arricchire le competenze degli studenti su tematiche innovative spendibili nel mondo del lavoro (imprenditorialità sostenibile, Blue Economy, SDGs, B Corp, Digital e Social Innovation, Start Up e Lean Method) e la formazione offerta dai percorsi scolastici rafforzando lo sviluppo di soft skills (flessibilità, capacità decisionale, creatività e problem solving, capacità di fare rete, capacità di organizzazione, capacità di lavorare in team, pensiero critico e progettuale, adattabilità), come previsto nell'EntreComp (quadro di riferimento per le competenze territoriali) e nel Sillabo per l'educazione all'imprenditorialità; <b>Risultati:</b> gli studenti sono in grado di realizzare un project work utilizzando autonomamente conoscenze sulle tematiche innovative indicate nell'obiettivo e adottando gli strumenti d'impresa che reputano utili (tra cui Startup &amp; Lean Method, analisi SWOT, analisi di mercato, Gantt ed organigramma, budget economico e finanziario; business plan, marketing e tecniche di comunicazione online e offline, ecc.); <b>Strumenti di verifica:</b> questionari di feedback, quiz interattivi, test finale somministrato agli studenti, esiti scolastici in educazione civica, compilazione della scheda startup di progetto, valutazione in occasione della "Changemaker Competition", l'evento finale previsto dal progetto;</li><li>• <b>OS2:</b> approfondire e diffondere i principi dell'economia rigenerativa (riduzione dei consumi, zero waste, plastic free, km0, SDGs, etc.), aumentando la consapevolezza degli studenti e dell'intera comunità educante rispetto alla necessità di adottare stili di vita sostenibili e stimolando l'adozione di un approccio sistemico per la progettazione e implementazione di azioni concrete per ripensare l'ecosistema scolastico e il territorio in ottica rigenerativa e biofilica; <b>Risultati:</b> elaborazione di progetti di sviluppo sostenibile coerenti con i bisogni del territorio; <b>Strumenti di verifica:</b> questionari di feedback, quiz interattivi, test comparativo prima e dopo il percorso di misurazione delle abitudini di sostenibilità, test finale somministrato agli studenti, compilazione della scheda startup e rendicontazione degli SDGs raggiunti con il progetto oltre che di indicatori ambientali, esiti scolastici in educazione civica, valutazione in occasione della "Changemaker Competition", l'evento finale previsto dal progetto;</li><li>• <b>OS3:</b> mettere in connessione le aziende del network di B Corp con i giovani talenti, creando dei ponti tra il mondo della formazione e le aziende; <b>Risultati:</b> attivazione di proposte di PCTO, potenziali partnership con amministrazioni locali, associazioni e imprese del territorio; <b>Strumenti di verifica:</b> ore PCTO, compilazione della scheda startup per la misurazione delle partnership attivate.</li></ul>
<b>5</b>	<b>Attività previste</b>
	<p>Nel dettaglio saranno realizzate le seguenti attività:</p> <p><b>1. Project management, coordinamento e gestione:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ pianificazione, project management, gestione in collaborazione con un coordinatore territoriale di InVentoLab;</li></ul>



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

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

	<p><b>2. Formazione docenti e mentor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ è previsto un Workshop di formazione docenti su obiettivi, step, contenuti, metodologie, strumenti a disposizione di docenti e studenti e attività di gruppo/simulazioni per entrare nel vivo della realizzazione del progetto (formazione riconosciuta su piattaforma S.O.F.I.A.);</li><li>○ è previsto un corso di formazione per i mentor per costruire un team in grado di accompagnare le scuole nella costruzione di strategie e progetti e nella loro implementazione;</li><li>○ è prevista attività di segreteria operativa (iscrizioni ecc) a carico di InVentoLab;</li></ul> <p><b>3. Didattica B Corp School:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ progettazione materiali e strumenti didattici e predisposizione della piattaforma InVento School al fine di condividere materiali formativi, dati e gli output dei progetti</li><li>○ realizzazione del percorso formativo che prevede fino 60 ore in modalità on-life (alternanza di sessioni on line a sessioni di lavoro individuale) con possibili uscite didattiche sul territorio. Sono previsti due eventi collettivi in cui le scuole lavorano alle challenge per formulare una risposta e realizzare una B Start Up e incontri con i mentor e con le imprese del territorio.</li></ul> <p><u>Il percorso di costruzione dei progetti di impresa è suddiviso in 8 fasi:</u></p> <p>1. Lancio della Challenge su un tema legato agli SDGs; analisi criticità, bisogni e potenzialità del contesto territoriale; 2. Generazione di un'idea sostenibile che vada incontro a esigenze e problematiche del territorio e di uno specifico target di potenziali clienti; 3. Formazione dei team: all'interno dei quali i ragazzi assumono ruoli diversi, suddividendo il lavoro in "aree di management" (CEO, area produzione e sostenibilità, area commerciale, area marketing, area comunicazione, grafica, ecc...), dell'impresa, per scoprire il proprio talento in linea con le proprie attitudini; 4. Validazione dell'idea e analisi di mercato (metodologia Lean, mutuata dalla Silicon Valley); 5. Elaborazione del business model e del Minimum Viable Product; 6. Realizzazione concreta del prototipo e misurazione dell'impatto; 7. Comunicazione efficace e pitching session; 8. Competition finale, denominata Changemaker Competition, occasione di didattica, ispirazione e competizione;</p> <p><b>4. Evento finale – Changemaker Competition</b> in cui si presentano i progetti;</p> <p><b>5. Monitoraggio di progetto;</b></p> <p><b>6. Comunicazione e diffusione</b> con creazione di un kit stampa e di un lancio stampa.</p>
<b>6</b>	<b>Tempistiche previste</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Durata progetto:</b> 8 mesi</li><li>● <b>Monte ore complessivo per singola istituzione scolastica:</b> da 18 alle 30 ore di formazione (23 ore consigliate presenti nel programma più eventuali webinar facoltativi; valorizzazione di 20, 40 o 60 ore PCTO; workshop di 2 ore di formazione docenti più formazione on the job riconosciuta tramite attestato rilasciato dalla piattaforma SOFIA</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>



# Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

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

	<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>X laboratorio;</li><li>X palestra;</li><li>X atrio;</li><li>X spazio virtuale;</li><li>X altro: _____</li></ul></li><li>• strumentazione:<ul style="list-style-type: none"><li>X pc d'aula con Lim e connessione internet, (in alternativa alla Lim: proiettore), pc o tablet per studenti; non verranno richiesti acquisti di materiali, eventuali stampe saranno fornite dall'ETS.</li></ul></li></ul>
<b>8</b>	<b>Scheda finanziaria</b>
	<p><b>RISORSE COMPLESSIVE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO € 100.000</b></p> <p><b><u>COSTO PROGETTO PER SINGOLA ISTITUZIONE SCOLASTICA € 3.845</u></b></p> <p><b>Dettaglio spese:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• spese personale ETS € 3.500</li><li>• spese personale scolastico € 345</li></ul>