



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**  
**SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA e SECONDARIA di 1° grado**  
Via Ugo Foscolo, 1 - CALIMERA (LE) Tel 0832 875407 - Fax 0832873013 C.F. 80012440758  
e-mail: [leic816004@istruzione.it](mailto:leic816004@istruzione.it) pec: [leic816004@pec.istruzione.it](mailto:leic816004@pec.istruzione.it)  
Sito web: [www.icscalimera.edu.it](http://www.icscalimera.edu.it)

## PROGETTO



## Anno Scolastico 2022/2023

Denominazione progetto	10X Challenge
Macroarea Progettuale PTOF	Area Matematica-Scientifica - Digitale
Responsabile/referente	Prof. Federico Baglivi
Il progetto è stato già attuato negli anni precedenti	SI <input type="checkbox"/> X NO <input checked="" type="checkbox"/>
Classe/i coinvolte	Classi terze della Scuola Secondaria di I grado di Calimera, Caprarica e Martignano
Discipline coinvolte	Matematica, Tecnologia
Data di inizio e conclusione delle attività progettate	Settembre - Dicembre
Situazione su cui si interviene	Il progetto <b>10x Challenge</b> , inserito tra le attività del curriculum di educazione civica, è finalizzato al potenziamento delle competenze economico-imprenditoriali ed è rivolto agli studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado. La didattica ha bisogno di pratiche innovative quotidiane, non più sterili e ripetitivi contenuti, ormai non più adatti alle nuove generazioni, nell'ottica del curriculum verticale e della certificazione delle competenze. Vengono proposte attività che stimolano la fantasia e l'inventiva, lo spirito imprenditoriale, l'iniziativa personale, l'organizzazione e la cooperazione. Non valorizza solo le potenzialità del singolo, ma anche, e in misura determinante per il successo, la capacità del gruppo di integrare e valorizzare le doti dei singoli nel lavoro comune. Si presenta come una sfida rivolta alla classe che si organizza al suo interno per affrontare la Challenge in modo coordinato.

<p><b>Competenze da promuovere</b></p> <p>(<b>competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b> )</p>	<p>Il progetto promuove la competenza imprenditoriale: la Competenza imprenditoriale è una delle otto Competenze chiave per l'apprendimento permanente indicate dal Consiglio europeo. La competenza si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>La Competenza imprenditoriale consiste quindi nel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• riuscire a concretizzare le idee per offrire un valore aggiunto alla società</li> <li>• analizzare in maniera critica e con ottica di problem solving l'idea creativa</li> <li>• dare vita a progetti che portino maggior benessere agli altri, realizzandoli cooperando con gli altri</li> </ul>
<p><b>Obiettivi disciplinari/interdisciplinari</b></p>	<p>Miglioramento delle capacità di cooperative learning e problem solving ed in generale nella capacità di collaborazione tra pari.</p>
<p><b>Contenuti disciplinari</b></p>	<p>Il progetto coinvolge conoscenze e abilità del curriculum di matematica e tecnologia, nonché collegamenti trasversali a tutte le altre discipline.</p>

## Attività previste

L'iniziativa è articolata in diverse fasi che abbracciano 8 settimane. Ogni classe, raggruppata in team, dovrà cominciare il percorso avendo a disposizione un budget di 10 euro, con il quale potrà realizzare un prodotto o servizio da commercializzare presso la propria comunità. L'impegno richiesto alla classe per lo svolgimento delle attività è indicativamente di 3-4 ore a settimana. Il ricavato potrà essere devoluto come donazione no profit per sostenere la propria scuola o campagne fondi di enti benefici.

Settimane 1-2: in questa fase i Teams effettuano un Brainstorming su possibili prodotti o servizi; effettuano una ricerca di mercato tramite questionario presso potenziali clienti. Concordano quindi l'idea finale, e realizzano un business plan semplificato. Scelgono anche il nome e realizzeranno il logo del team.

Settimane 3-4: I teams chiedono supporto e suggerimenti alla loro comunità locale sulle opportunità di vendere il prodotto o il servizio. Trovano e acquistano le materie prime per avviare la produzione, e procedono poi alla realizzazione del prodotto. Realizzano poi un discorso di presentazione (SalesPitch) che evidenzia le caratteristiche e i vantaggi del prodotto/ servizio.

Settimane 5-6: In queste settimane i Teams perfezionano il prodotto /servizio; tengono traccia delle loro finanze, procedono alla pianificazione degli eventi di vendita, ed alla commercializzazione del prodotto/servizio.

Settimane 7-8; I teams pianificano come spendere e donare i profitti e completano il questionario conclusivo.

<p><b>Caratteristiche innovative del progetto</b></p>	<p>La competizione stimola la Competenza imprenditoriale, si basa sulla consapevolezza dell'esistenza di opportunità e contesti diversi che rendono possibile trasformare le idee in azioni.</p> <p>Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività – che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi – e sulla riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.</p> <p>Rientrano in questo repertorio la capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse – umane e materiali – e di mantenere il ritmo dell'attività, di assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori.</p> <p>Occorre inoltre possedere la capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e di saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori che rientrano nell'assunzione di decisioni informate.</p> <p>L'atteggiamento imprenditoriale è caratterizzato da spirito d'iniziativa e da autoconsapevolezza, da proattività e lungimiranza, da coraggio e perseveranza nel tendere al raggiungimento degli obiettivi. Occorre anche essere capaci di motivare gli altri e di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo, di accettare la responsabilità applicando principi etici.</p>
<p><b>Prodotto finale</b></p>	<p>Evento finale di vendita e documentazione fotografica relativa alle varie fasi della competizione.</p>
<p><b>Risorse finanziarie necessarie</b></p>	<p>Sono previste anche complessivamente 8 ore per il referente e 5 ore per ogni docente di matematica e tecnologia coinvolto nell'evento di vendita, come spesa per il personale a carico del FIS docenti.</p>
<p><b>Risorse umane</b></p>	<p>Nel progetto sono coinvolti tutti i docenti di matematica e tecnologia delle classi terze della Secondaria di I grado di Calimera, Caprarica e Martignano, coordinati da un referente.</p>
<p><b>Altre risorse necessarie</b></p>	<p>Aula, digital board, aula informatica.</p>
<p><b>Valori / situazione attesi</b></p>	<p>Incremento di un punto della media delle valutazioni di educazione civica nel corso dell'anno per gli alunni delle classi terze.</p>
<p><b>Verifica</b></p>	<p>Analisi dei risultati finali del progetto, confronto, analisi dei punti di forza e di debolezza tra docenti.</p>
<p><b>Valutazione</b></p>	<p>La valutazione sarà svolta in itinere in base all'impegno ed alla partecipazione dei singoli allievi nell'attività assegnata.</p>
<p><b>Autovalutazione</b></p>	<p>Confronto, analisi dei punti di forza e di debolezza in classe con gli alunni.</p>

<b>Diffusione dei risultati</b>	Socializzazione dei risultati nei dipartimenti disciplinari, nei consigli di classe, nel collegio dei docenti; ma anche con i genitori e in tutta la comunità locale a seguito dell'evento di vendita.
---------------------------------	--

## Calendarizzazione – cronogramma delle attività

Fasi dell'attività	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre
Settimana 1-2		x		
Settimana 3-4			x	
Settimana 5-6			x	
Settimana 7-8				x

Calimera, lì 20/10/2022

Responsabili del Progetto

Prof. Federico Baglivi

## Parte riservata al D.S.

Approvato dal Collegio dei Docenti	In data 24/10/2022
Indicare Codice del progetto e/o attività	

Il Dirigente Scolastico  
*Prof.ssa Piera Ligori*