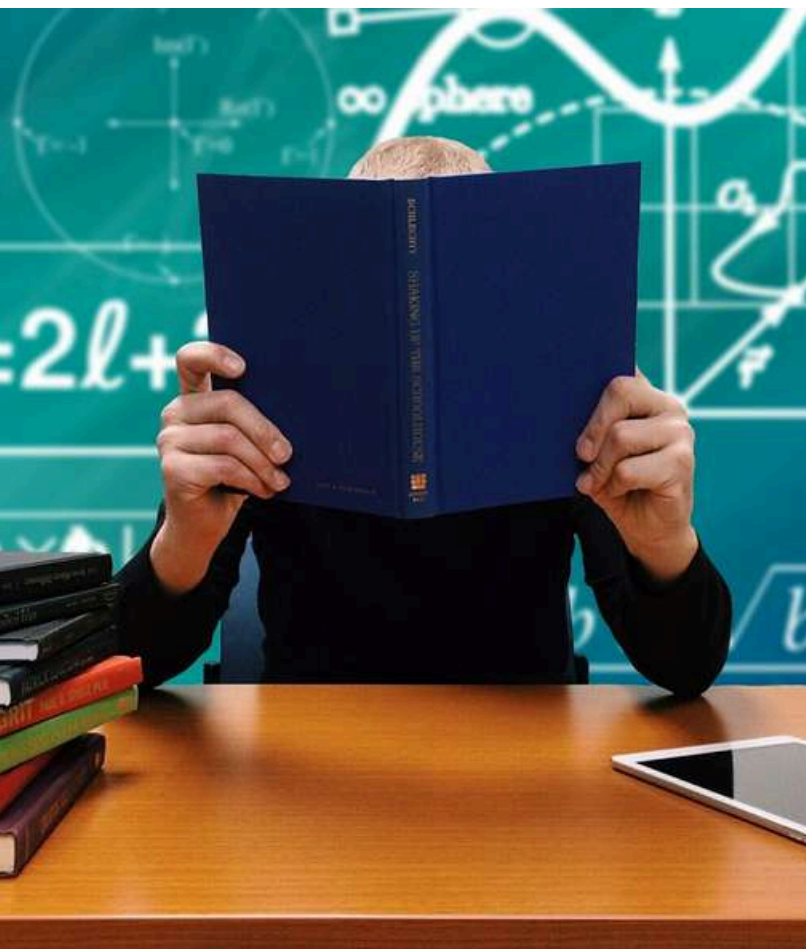


NEWSLETTER N°3

MICRO COMMUNITY COOPERATIVE @ SCHOOL

Giugno 2024



IL PROGETTO

The project intends to provide Il progetto intende fornire agli studenti **conoscenze imprenditoriali** in modo che possano essere preparati per una carriera nel mondo dell'imprenditoria. Ciò contribuirà a combattere il fenomeno dei NEET (not in employment, education or training) **offrendo ai giovani nuove opportunità di carriera** e facilitando l'ingresso nel settore degli studenti SEN, che hanno più difficoltà a vedere concrete opportunità di occupabilità nel mondo del lavoro.

OBIETTIVI

Creare:

1. UN APPROCCIO PEDAGOGICO INNOVATIVO all'educazione scolastica, coniugando l'inclusione con l'esperienza imprenditoriale.
2. UN PROGETTO IMPRENDITORIALE INCLUSIVO per insegnare agli studenti non solo l'imprenditorialità ma anche l'innovazione e l'inclusione
3. UNA PIATTAFORMA ONLINE dove gli studenti possono confrontarsi con altri studenti e affrontare altre tematiche legate all'INCLUSIONE SOCIALE, alla SOLIDARIETÀ e all'IMPRENDITORIALITÀ.

3° INCONTRO DI PROGETTO TRANSNAZIONALE 19 APRILE 2024

Il consorzio MICR@S si è riunito online per il terzo incontro transnazionale del progetto il 19 aprile 2024.

È stato un incontro proficuo in cui sono stati discussi in dettaglio diversi argomenti, esaminando i progressi del progetto ed esplorando strategie per la fase pilota che i partner stanno conducendo in questi mesi per testare il materiale formativo. L'implementazione del progetto sta infatti per concludersi e i partner stanno svolgendo e pianificando le ultime attività per poter terminare correttamente tutti i deliverable.



AGGIORNAMENTI

Negli ultimi mesi, i partner stanno implementando una fase di sperimentazione del MATERIALE DIDATTICO MICR@S e la creazione e la sperimentazione del GIOCO DI APPRENDIMENTO COOPERATIVO DELLA COMUNITÀ MICR@S, con l'obiettivo di supportare insegnanti ed educatori nell'integrazione della cooperazione imprenditoriale nell'istruzione scolastica.

GIOCO DI APPRENDIMENTO COOPERATIVO DELLA COMUNITÀ MICR@S

I partner hanno creato e sviluppato 2 importanti risultati del progetto:

- **GAME LEARNING ENVIRONMENT**: un ambiente online (piattaforma) che ospita materiali didattici per studenti (Learning Snacks). Questo materiale è stato sviluppato in WP2 ed è stato tradotto in tutte le lingue dei partner. È ora disponibile sulla piattaforma del progetto. Tutto il materiale è offerto gratuitamente e l'unico requisito è la creazione di un account.

- **COMMUNITY COOPERATIVE LEARNING GAME**: uno spazio di gioco online in cui gli studenti possono creare i propri modelli di business attraverso il lavoro di gruppo completando un Business Model Canvas online. Gli studenti possono anche confrontare le proprie idee con quelle di altri studenti. Il gioco è GRATUITO e l'unico requisito è la creazione di un account.



Ambiente di apprendimento online



Gioco di apprendimento online

FASI DI TEST PILOTA

Per testare i risultati descritti nella pagina precedente, i partner stanno conducendo 2 fasi di sperimentazione pilota: una interna e una esterna.

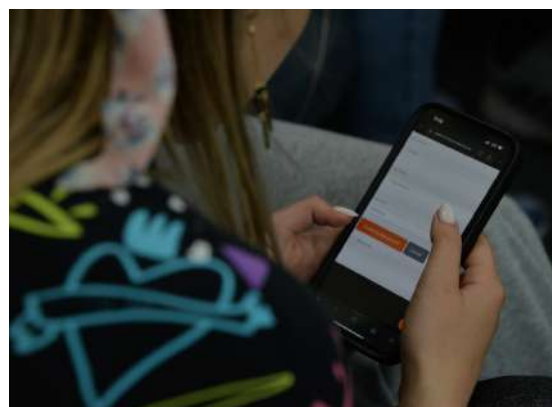
TEST PILOTA INTERNO

Nella fase di test pilota interno, i partner hanno coinvolto 2 membri per organizzazione, per un totale di 14 persone.

Nel test pilota esterno, ogni partner deve coinvolgere 2 classi di studenti (40 in totale). Ciò porterà a un totale di 280 studenti in tutta la partnership.

TEST PILOTA ESTERNO

**Alcuni dei nostri partner
hanno già avviato
l'attività della fase pilota
esterna.
Vediamo come è
andata!**



LINK GROUP



Il test pilota esterno per il Link Group è stato organizzato presso la International School di Belgrado, con studenti del Lower Secondary Year 9 e del Higher Secondary Year 10 che hanno seguito il curriculum Cambridge. Gli studenti hanno testato gli snack di apprendimento Micr@s e il Micr@s Game come aggiunta alle loro lezioni regolari e come parte delle attività finali prima della fine dell'anno scolastico. Utilizzando gli snack di apprendimento e i quiz per la prima volta, gli studenti hanno espresso la loro valutazione positiva e soddisfazione per il gioco. I team erano entusiasti di aver completato i loro primi piani aziendali.

Il 24 maggio 2024, HELLOBUCOVINA TRAVEL&TOURS ha organizzato l'evento di test pilota per il progetto MICR@S. Questa metodologia è innovativa in quanto si concentra sulle micro-cooperative imprese sociali comunitarie, un settore meno documentato. Si rivolge a studenti di età compresa tra 12 e 18 anni e ai loro insegnanti, fornendo due strumenti principali: una piattaforma di e-learning con 14 brevi moduli di formazione ("Learning Pills") su argomenti quali imprenditorialità, imprenditoria sociale e capacità di leadership e un gioco di apprendimento cooperativo della comunità in cui gli studenti possono creare in modo collaborativo modelli imprenditoriali utilizzando un Business Model Canvas. Queste risorse, disponibili gratuitamente sulla piattaforma del progetto dopo aver creato un account, sono state testate all'evento di Piatra Neamt, dove i rappresentanti e gli studenti di HELLOBUCOVINA hanno testato la piattaforma di e-learning e il Canvas Game.

HELLO BUCOVINA



P
A
R
T
N
E
R

[Belgian-Italian Chamber of Commerce \(CCBI\) - Belgium](#)

[Emphasys Centre - Cyprus](#)

[European Digital Learning Network \(DLEARN\) - Italy](#)

[Agrupamento de Escolas José Estevão \(AEJE\) - Portugal](#)

[HELLO BUCOVINA - Romania](#)

[ATLANTIS Engineering - Greece](#)

[LINK GROUP - Serbia](#)

FOLLOW



<https://micrasatschool.eu/>



[Micro Community Cooperative at School](#)



[Micro Community Cooperative at School](#)



[micrasatschool](#)