



JA
Italia

Member of
JA Worldwide

I percorsi didattici di JA Italia

Investi sui giovani, loro faranno il resto.





Idee inAzione

Il programma di educazione imprenditoriale che avvicina i giovani al mondo del lavoro di oggi

Idee in Azione

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

Programma **gratuito** valido ai fini F.S.L. e **Orientamento**

Idee in azione è il programma di educazione imprenditoriale che avvicina i giovani al mondo del lavoro di oggi.

Le classi che partecipano formano dei **team imprenditoriali** e ne curano la gestione, **dal concept di un'idea alla realizzazione del modello di business, fino al prototipo del prodotto/servizio.**

Questo processo agevola lo sviluppo di un **set di competenze imprenditoriali** (es. lavoro di gruppo, risoluzione di problemi, pianificazione, comunicazione in pubblico, etc.) e di **competenze di cittadinanza attiva**, utili per la comprensione di problematiche sociali e ambientali, fondamentali per tutti i giovani indipendentemente dai loro interessi lavorativi futuri.





11.470

Esperienze educative



168

Classi



125

Docenti

Raggiunti durante l'anno scolastico
2024/2025



DESTINATARI

Scuole superiori di tutta Italia.



DOVE

Le attività si svolgono prevalentemente a scuola, in modalità presenziale o digitale. Sono consigliate uscite sul territorio, laddove possibile.



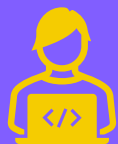
COME

Per iscriversi al programma basta effettuare l'iscrizione sulla piattaforma jaitalia.org.



DURATA

20-30 ore curricolari e/o extrascolastiche.



KIT DIDATTICO DIGITALE

Il programma può essere svolto in completa autonomia come docente.



COMPETENZE VALIDE AI FINI DI ORIENTAMENTO

Idee di valore, riconoscere le opportunità, lavorare con gli altri, pensiero etico e sostenibile, prototipazione, alfabetizzazione finanziaria, autoconsapevolezza e autoefficacia, comunicazione, condivisione e negoziazione.



FORMAZIONE DOCENTI

riconosciuta anche su Piattaforma S.O.F.I.A.

Idee in Azione è:

Flessibile

grazie a due percorsi di diversa durata da scegliere in base alle necessità.

Semplice

grazie alla guida docente per una migliore fruizione del programma in completa autonomia.

Integrato

grazie alla possibilità di svolgimento anche a distanza attraverso materiali digitali e piattaforma e-learning.

Innovativo

grazie alla possibilità di scegliere tra più sfide legate a temi attuali e di grande rilevanza per i giovani



Quattro *moduli* didattici:



1. Essere imprenditore e imprenditrice

Cosa vuol dire avere una mentalità imprenditoriale e come lavorare in gruppo per la riuscita ottimale di un progetto.



2. A caccia di opportunità

Come individuare una buona idea d'impresa esplorando il mondo che ci circonda.



3. Prove tecniche di innovazione

Come trasformare un'idea astratta in una realizzazione concreta di un prodotto o servizio.



4. Lanciamo l'impresa

Come strutturare e presentare al meglio la propria idea imprenditoriale.

Tre *Challenge* per i tuoi studenti

Per aiutarvi nella decisione dell'idea imprenditoriale, abbiamo pensato di proporvi questi tre ambiti di scelta, che corrispondono a trend e a tematiche molto attuali ed importanti.

Queste challenge possono aiutare i vostri studenti ad orientarsi nell'individuare l'idea imprenditoriale, ma non è obbligatorio scegliere necessariamente una di queste.



Sostenibilità ambientale

Rendete la vostra idea,
un'idea sostenibile! Con
obiettivo ultimo la protezione
del nostro Pianeta, trovate
un'idea creativa ed ecologica.



Benessere e salute mentale

Quant'è importante ricevere
un supporto mentale e
sentirsi in piene forze?
Trovate un'idea interessante
che vada incontro a questa
necessità.



Sport & Gaming

È possibile trovare un'idea
che unisca il settore dello
sport e l'innovazione del
gaming? Siamo sicuri di sì.
Rivelateci tutto il vostro
potenziale nerd.

Obiettivi didattici

INTRODURRE alcuni concetti base di innovazione e imprenditorialità.

IDENTIFICARE i bisogni del territorio.

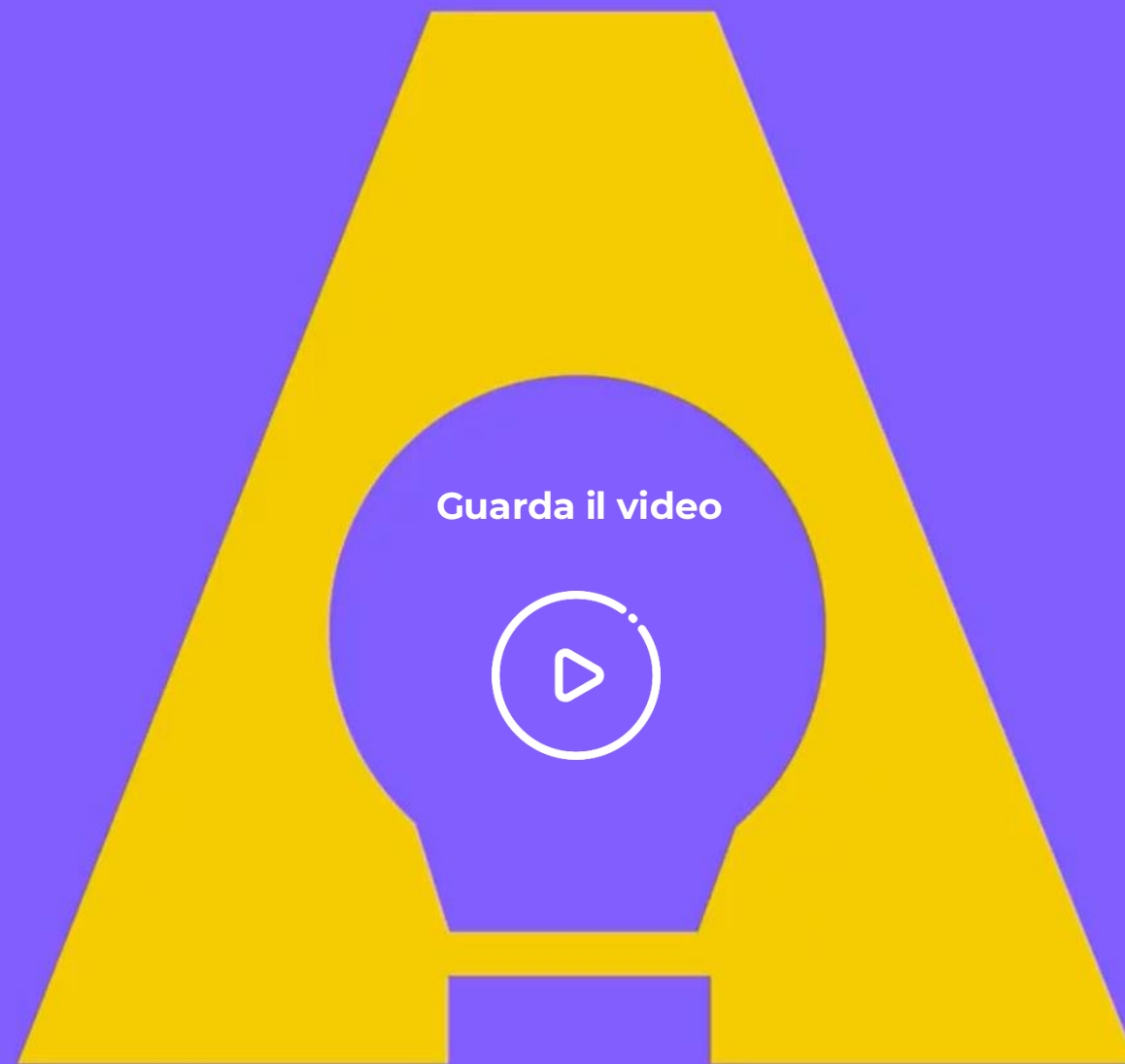
ESERCITARSI a riconoscere nei problemi delle opportunità.

CREDERE nella propria capacità di raggiungere i risultati voluti.

STIMOLARE l'autoimprenditorialità, agendo su attitudini positive come intraprendenza, spirito di innovazione, creatività.

AVVICINARE E PREPARARE al mondo del lavoro.

RENDERE PIÙ CONSAPEVOLI verso l'eventuale scelta imprenditoriale.



Zurich@school

Idee in Azione



Zurich@school è un **programma di educazione imprenditoriale che avvicina i giovani al mondo dell'imprenditorialità e della previdenza assicurativa.**

Le classi che partecipano avranno modo di approfondire il tema dell'assicurazione e della protezione per il consumatore, insieme a **Zurich!**

Infatti, qualsiasi sia il prodotto/servizio deciso dagli studenti, sarà incluso l'argomento dell'assicurazione e della protezione del consumatore. Gli studenti creano dei team di lavoro imprenditoriali e curano la gestione della loro mini-impresa, dal concept di un'idea alla realizzazione del modello di business, fino al prototipo del prodotto/servizio. Vengono accompagnati per tutto il percorso da **un volontario o una volontaria di Zurich**, che li guida nelle diverse fasi e li aiuta a destreggiarsi nel mondo assicurativo.

Questo processo agevola lo **sviluppo di un set di competenze imprenditoriali** (es. lavoro di gruppo, risoluzione di problemi, pianificazione, comunicazione in pubblico, etc.) e di **competenze Orientamento**, utili per la comprensione di problematiche sociali e ambientali, fondamentali per tutti i giovani indipendentemente dai loro interessi lavorativi futuri.

Zurich@school

Idee in Azione



Zurich@school è un **programma speciale** dedicato ad un numero limitato di classi.

Nel 24-25 le classi partecipanti saranno **20**.

Candidati subito!

Il percorso è così composto:

1. Webinar iniziale con le classi partecipanti, volontari e manager di Zurich
2. Lancio della challenge
3. Abbinamento con volontari e volontarie d'azienda per un lavoro in affiancamento di circa 10 ore.
4. Masterclass introduttiva sul mondo assicurativo
5. Svolgimento del programma (format Idee in azione) durata 20/30 ore da svolgere all'interno dell'anno scolastico
6. Evento finale

Il programma didattico è aperto a tutte le scuole e valido ai fini di F.S.L.

Qualunque sia il tema scelto dalla classe (prodotto/servizio), gli Esperti Zurich inseriranno la tematica dell'assicurazione e protezione del consumatore.

**PER ISCRIVERTI A
QUESTO PROGRAMMA
CONTATTACI VIA EMAIL**

ideeinazione@jaitalia.org

Idee**in**Azione

Per maggiori informazioni
scrivici a

ideeinazione@jaitalia.org

[Iscriviti qui](#)

<https://www.jaitalia.org/programma/idee-in-azione/>



Business
Entrepreneurship
Education &
Sustainability

Cultural Bees

By JA Italia in collaborazione
con JA Europa

culturalbees.eu



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with the support from the European Commission (CREA-CULT-2023-COOP-2— Creative Europe Culture). This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Scuola secondaria di II grado

Programma **gratuito** valido ai fini **F.S.L.** e **Orientamento**

Cultural Bees è il nuovissimo programma **gratuito** di educazione imprenditoriale volto a fornire, ai giovani di età compresa tra i 15 e i 18 anni, le competenze, conoscenze e gli strumenti necessari per avere successo nel **settore delle industrie culturali e creative (ICC)** e nel **settore del Patrimonio culturale (CH)**.

Le classi che partecipano rispondono ad una **sfida specifica** sul tema dell'**industria culturale e creativa**, formano dei **team imprenditoriali** e ne curano la gestione, dal concept di un'idea alla realizzazione del modello di business, fino alla presentazione finale dell'idea. Grazie alle competenze e conoscenze che acquisiranno daranno vita a un nuovo **modello di sostenibilità** attraverso l'introduzione di imprese versatili e innovative nel settore del patrimonio culturale

DESTINATARI

Scuole superiori di tutta Italia.

DOVE

Le attività si svolgono prevalentemente a scuola, in modalità presenziale o digitale. Sono consigliate uscite sul territorio.

COME

Per iscriversi al programma basta effettuare l'iscrizione sulla piattaforma jaitalia.org.

DURATA

30 ore curricolari e/o extrascolastiche.

KIT DIDATTICO DIGITALE

Il programma può essere svolto in completa autonomia accedendo ai materiali messi a disposizione

FORMAZIONE DOCENTI

riconosciuta anche su Piattaforma S.O.F.I.A.

COMPETENZE VALIDE AI FINI DI ORIENTAMENTO

Idee di valore, riconoscere le opportunità, lavorare con gli altri, pensiero etico e sostenibile, autoconsapevolezza e autoefficacia, comunicazione, condivisione e negoziazione.

Il percorso di educazione imprenditoriale è così composto

Fase 1

- **4 moduli teorici** relativi alle industrie culturali e creative e al settore del Patrimonio culturale (CH)
- **1 modulo** con il lancio della challenge

Fase 2

creazione di un **Progetto imprenditoriale** sul tema specifico in risposta ad una delle due challenge

Evento finale online

Evento finale online (Aprile 2026)

LE CHALLENGE

SFIDA 1

Progettate un prodotto, un servizio o una soluzione tecnologica per proteggere, valorizzare o monitorare un bene culturale (materiale o immateriale) minacciato dal cambiamento climatico o dal degrado ambientale.

SFIDA 2

Progettate un prodotto, un servizio o un'esperienza digitale che utilizzi la tecnologia per sviluppare, promuovere o proteggere il patrimonio culturale, rendendolo accessibile, inclusivo, sostenibile e coinvolgente per le nuove generazioni.

OBIETTIVI DIDATTICI

Questo progetto di educazione all'imprenditorialità agevola lo sviluppo di un set di competenze imprenditoriali e di competenze specifiche sul settore delle industrie culturali e creative (ICC) e nel settore del Patrimonio culturale (CH)

Introdurre alcuni concetti base sull'industria culturale e creativa e sul patrimonio culturale

Introdurre alcuni concetti base di innovazione e imprenditorialità.

Stimolare l'autoimprenditorialità, agendo su attitudini positive come intraprendenza, spirito di innovazione, creatività.

Identificare i bisogni del territorio.

Esercitarsi a riconoscere nei problemi delle opportunità.

Credere nella propria capacità di raggiungere i risultati voluti

Avvicinare e preparare al mondo del lavoro.

Rendere più consapevoli sulle proprie propensioni e scelte future

Per maggiori informazioni
scrivici a

ideeinazione@jaitalia.org

O visita il sito

Cultural bees – by JA Italia



PARTNERS



INNOEUSPHERE



This project has been funded with the support from the European Commission (CREA-CULT-2023-COOP-2— Creative Europe Culture). This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



IntelligenzaArtificiale inAzione



Scuola secondaria di II grado

Programma gratuito valido ai fini F.S.L. e Orientamento

Intelligenza Artificiale in Azione è un programma di 30 ore altamente innovativo che ha come obiettivo quello di avvicinare i giovani al mondo dell'intelligenza artificiale, intrecciando conoscenze e competenze digitali con l'educazione all'imprenditorialità. Gli studenti verranno guidati attraverso le fasi di conoscenza delle potenzialità e dei limiti dell'IA, le applicazioni e i risvolti etici, impareranno a costruire un progetto di IA e impareranno a risolvere una sfida reale attraverso tool no-code, applicando metodi legati alla Computer Vision. Gli studenti saranno guidati a realizzare un progetto imprenditoriale che possa permettere di valorizzare la soluzione ideata e di renderla disponibile ai potenziali beneficiari attraverso la costruzione di un modello di business.



**DESTINATARI:**

scuole superiori di tutta Italia

**DOVE:**

le attività si svolgeranno prevalentemente a scuola

**COME:**

Per iscriversi al programma basta effettuare l'iscrizione sulla piattaforma jaitalia.org.

**DURATA:**

30 ore curricolari e/o extracurricolari.

**STRUMENTI:**

- Formazione docenti riconosciuta S.O.F.I.A.
- Formazione studenti
- Piattaforma digitale

**OBIETTIVI DIDATTICI:**

Introdurre i concetti base dell'Intelligenza Artificiale, maturare consapevolezza rispetto al suo utilizzo e alle sfide ad essa legate, apprendere l'utilizzo di alcuni strumenti di IA – in particolare di Computer Vision - nonché stimolare l'imprenditorialità e la risoluzione di problematiche attraverso l'IA, agendo su attitudini positive come intraprendenza, spirito di innovazione e creatività.

4 FASI

Challenge legata al settore agri-food



DEMISTIFICARE



ISPIRARE



ACQUISIRE



POTENZIARE



DEMISTIFICARE

Modulo 1 - fornisce una panoramica completa sull'IA, spiegando cosa sia e come si differenzi dall'intelligenza umana. Il modulo copre diverse applicazioni dell'IA nella vita quotidiana, inclusi i sistemi di navigazione, le auto a guida autonoma e le raccomandazioni sulle piattaforme online. Le attività interattive aiutano gli studenti a comprendere meglio i concetti e a riflettere sulle implicazioni etiche dell'IA.

Modulo 2 - si concentra sull'imprenditorialità, definita come la capacità di trasformare idee in azioni attraverso creatività, innovazione, assunzione di rischi, pianificazione e gestione dei progetti. I partecipanti sono ispirati da storie di imprenditori di successo e incoraggiati a creare un piano di crescita personale. Il modulo offre linee guida su come formare e gestire team di lavoro, assegnando ruoli specifici come Project Manager e Facilitatori, per promuovere la collaborazione e l'implementazione pratica delle idee.

Modulo 3 - introduce il Ciclo di Progetto IA, spiegando la sua applicazione in contesti come la sostenibilità e la rilevazione di esopianeti. Viene presentato il concetto di sostenibilità e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite, che mirano a creare un mondo sostenibile.

Modulo 4 - si concentra sull'etica dell'IA, iniziando con la definizione di etica e moralità e discutendo la loro importanza. Attraverso scenari e discussioni, vengono esplorati dilemmi etici come la privacy dei dati, i diritti umani, il bias e l'inclusione. Esempi reali e discussioni sulle sfide etiche, insieme ai principi dell'etica dell'IA, mirano a educare gli studenti sulla creazione di soluzioni IA responsabili ed etiche, incoraggiandoli a riflettere criticamente sulle implicazioni etiche dei loro progetti IA.



ISPIRARE

Modulo 5 - introduce l'importanza della competenza dei dati, definita come la capacità di leggere, capire, creare e comunicare dati. Sottolinea il ruolo cruciale della matematica nell'IA, coprendo argomenti come statistica, calcolo, algebra lineare e probabilità, necessari per riconoscere modelli e prendere decisioni. Vengono spiegati i tipi di dati quantitativi e qualitativi con esempi ed esercizi. Scenari reali illustrano l'impatto della competenza dei dati, supportata da attività interattive e quiz.

Modulo 6 - esplora l'acquisizione dei dati per l'IA, definendo vari tipi di dati (testuali, numerici) e le loro classificazioni (continui e discreti). Descrive i tre passaggi dell'acquisizione dei dati: scoperta, aumento e generazione, con esempi come auto a guida autonoma e dati da sensori.

Modulo 7 - affronta l'etica dei dati e la mitigazione dei bias nell'IA. Definisce l'etica dei dati come l'uso responsabile dei dati, enfatizzando la protezione delle informazioni personali e il mantenimento della fiducia. Vengono discussi i cinque principi dell'etica dei dati: design centrato sull'uomo, uguaglianza, trasparenza, controllo dei dati e responsabilità. Esempi pratici illustrano l'applicazione di ciascun principio.



ACQUISIRE

Modulo 8 - cruciale perché permette agli studenti di conoscere gli strumenti per creare un prototipo utilizzando strumenti no-code per l'intelligenza artificiale nella Computer Vision, semplici da usare per i principianti. Vengono introdotti strumenti popolari come Lobe e Teachable Machine, dettagliandone le applicazioni nella classificazione delle immagini.

Modulo 9 - si concentra su applicazioni pratiche e tecniche nella Computer Vision usando strumenti no-code, presentando Teachable Machine e Lobe. Viene coperto il Ciclo del Progetto IA: definizione del problema, acquisizione dati, esplorazione, modellazione, valutazione e distribuzione, con dettagli su Orange Data Mining per l'analisi dei dati.

Modulo 10 - *“A caccia di opportunità”* si concentra sull'identificazione e lo sviluppo di opportunità di business utilizzando l'IA, iniziando con la risoluzione dei problemi e definendo termini chiave. Gli studenti sono incoraggiati a lavorare in team per generare e validare idee, creando proposte di valore che soddisfino le esigenze dei clienti e si distinguano dai concorrenti.



POTENZIARE

Modulo 21 - è dedicato alla prototipazione, suggerendo l'uso di Lobe/TM per la versione breve e un approccio più dettagliato per la versione lunga.

Modulo 22 - enfatizza il testing tecnico delle innovazioni AI, comprendendo la creazione di personas e mappature del Customer Journey per migliorare l'esperienza utente.

Modulo 23 - copre il lancio delle soluzioni AI, sviluppando modelli di business e perfezionando la presentazione delle idee tramite l'Elevator Pitch.

[Iscriviti qui](#)

E scopri di più sulla pagina dedicata!

CLICCA QUI



Impresa inAzione

Il più diffuso programma di
educazione all'imprenditorialità

Impresa in Azione

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

Programma **gratuito** valido ai fini **P.C.T.O.** e **Orientamento**

Le classi partecipanti costituiscono delle mini-imprese a scopo formativo e ne curano la gestione, dal concept di un'idea al suo lancio sul mercato. Questo processo offre un'esperienza professionalizzante a stretto contatto con le aziende e il mondo esterno.

Per la sua praticità e vicinanza alla realtà, agevola lo **sviluppo di un set di competenze tecniche e trasversali**, fondamentali per tutti i giovani, indipendentemente dai loro interessi lavorativi futuri.

Il format didattico della mini-impresa prevede che ogni team imprenditoriale si organizzi come una vera realtà aziendale, dotandosi di una struttura manageriale e di ruoli operativi con il fine di sviluppare concretamente un'idea imprenditoriale e lanciarla sul mercato, abilitando una micro-attività commerciale.





16.642
STUDENTI E
STUDENTESSE

263 DREAM COACH

311 MINI IMPRESE

hanno preso parte al programma durante l'anno scolastico 2024/2025



DESTINATARI

Classi III, IV e V delle scuole superiori di tutta Italia.



DOVE

Le attività si svolgono prevalentemente a **scuola**, è possibile organizzare **incontri in azienda**. Incentivate le modalità di collaborazione e comunicazione a distanza.



COME

Per iscriversi al programma basta effettuare l'iscrizione sulla piattaforma jaitalia.org.



DURATA

Per essere svolto in modo ottimale il programma richiede in media intorno alle **50 ore curricolari e/o extrascolastiche**.

La durata è comunque flessibile e adattabile alle esigenze della didattica.



COMPETENZE

Creatività, Innovazione, Comunicazione, Condivisione, Negoziazione, Pianificazione, Alfabetizzazione finanziaria, Organizzazione delle risorse, Gestione dell'incertezza, Lavoro di gruppo, Problem solving, ecc.



FORMAZIONE DOCENTI

riconosciuta anche su Piattaforma S.O.F.I.A.



DREAM COACH

È previsto il **supporto di un volontario o una volontaria d'azienda (Dream Coach)** per circa 10 ore.



PROGRAM MANAGER

Junior Achievement garantisce un supporto continuativo da remoto ai docenti iscritti al programma tramite lo staff territoriale.

Impresa in Azione è:

Integrato

grazie alla possibilità di svolgimento anche a distanza attraverso materiali digitali e piattaforma e-learning

Valorizzato

grazie al supporto di Dream Coach anche da remoto, con sessioni di coaching da esperti da tutto il territorio nazionale

“La più efficace strategia di lungo periodo per la crescita e l’occupabilità dei giovani a scuola”

secondo la Commissione Europea

La *metodologia* della mini-impresa:

Per avviare la mini-impresa:

- Project Management
- Identificazione dell'idea imprenditoriale
- Organigramma e organizzazione interna
- Capitalizzazione
- Prototipazione
- Produzione
- Promozione
- Vendita

Alla base di tutto ciò:

- Creazione di un marchio
- Attività di comunicazione (sito web, social media)
- Studi di fattibilità tecnica ed economica
- analisi della propria clientela
- Ricerca di fornitori
- Definizione del prezzo e dei canali distributivi

DREAM COACH

Sono professioniste e professionisti d'azienda volontari.

Il Dream Coach è una figura dall'altissimo potenziale, porta un **punto di vista esterno all'interno del sistema scolastico** sconvolgendo positivamente l'equilibrio della relazione docente-studente. E' fondamentale perché porta competenze (soprattutto soft, come ad esempio la **gestione del tempo**, la **comunicazione** e la **risoluzione dei problemi**) sempre più richieste nel mondo lavorativo di oggi. Oltre alle competenze, la figura del Dream Coach introduce i giovani a **linguaggio e attitudini proprie del mondo del lavoro**.

Ciascuno di loro segue un **percorso di formazione** per offrire spunti e strumenti utili al suo ruolo.

Ai e alle dream coach viene **associata una classe e la incontrano nel corso di appuntamenti in presenza o online, per un totale di circa 10-15 ore durante l'anno scolastico**. Le sessioni hanno una **durata di circa 60 minuti** e si svolgono **da dicembre/gennaio a fine aprile**, secondo la disponibilità.



STAFF TERRITORIALE DEDICATO: IL PROGRAM MANAGER

Junior Achievement garantisce un supporto continuativo da remoto ai docenti iscritti al programma tramite lo staff territoriale, nella persona del **Program Manager**.

Il Program Manager effettua azioni di monitoraggio periodiche da remoto, interfacciandosi con il docente, circa l'avanzamento del programma e rappresenta la prima e principale interfaccia tra il docente e JA Italia. Raggiungibile tramite email e telefono, offre supporto fornendo indicazioni pratiche sulla struttura e sulla gestione delle attività di programma, il coinvolgimento degli stakeholder esterni e interni (ad esempio il Dream Coach), su questioni che afferiscono ai percorsi formativi di programma per docenti e studenti, al materiale ed alla piattaforma didattiche, agli aspetti burocratici inerenti a FSL, Crediti SOFIA, competizioni territoriali.

Il ruolo del Program Manager è funzionale alla risoluzione dei problemi inerenti al programma didattico, a differenza del Dream Coach che ha un ruolo centrato sul trasferimento delle competenze e sullo sviluppo del progetto di impresa.

Le competizioni

Le competizioni sono parte integrante del processo di apprendimento e, benché facoltative, completano il percorso **consentendo a studenti e studentesse di “agire” concretamente il ruolo professionale ricoperto.**

Un elemento di elevato valore formativo è dato, inoltre, dal confronto con le giurie: **professioniste e professionisti d'azienda, imprenditori e imprenditrici, docenti universitari** interagiscono con i team, valutano il lavoro svolto e gli apprendimenti messi in campo, offrono importanti feedback e azioni di rinforzo positivo.

Gli studenti e le studentesse che si qualificano, hanno la possibilità di partecipare alla finale nazionale **dei Campionati di Imprenditorialità.**



[Guarda il video](#)

Che cosa sono i *Campionati di Imprenditorialità*

Junior Achievement Italia, in collaborazione con il **Ministero dell'Istruzione e del Merito**, è capofila dei **Campionati di Imprenditorialità**, che coinvolgono diversi player dal mondo dell'educazione imprenditoriale, con l'obiettivo di far incontrare e mettere a confronto le migliori idee e progetti imprenditoriali dei giovani studenti nati nelle aule scolastiche. La competizione è inserita nel Programma annuale **Valorizzazione delle Eccellenze**.



RIVIVI I CAMPIONATI DI
IMPRENDITORIALITÀ 2025!

[Guarda il video](#)

ImpresainAzione

Per maggiori informazioni
scrivici a

impresainazione@jaitalia.org



Girls
Go
Circular



JA
Italia

Member of
JA Worldwide



Girls
Go
Circular



JA
Italia

Member of
JA Worldwide



Competenze digitali e imprenditoriali per l'economia circolare

Programma **gratuito** valido ai fini **FSL** (formazione scuola lavoro) e **Orientamento**



NOVITÀ: Tanti moduli nuovi e tutti gli esistenti sono completamente rinnovati!

Girls Go Circular è un programma educativo finanziato dall'UE che mira a dotare ragazze e ragazzi dai 14 ai 18 anni in Europa di competenze digitali e imprenditoriali attraverso un programma di apprendimento online sull'economia circolare. Nell'anno scolastico 2024/25 sono state raggiunte **6.218** esperienze educative.



I MODULI DI GIRLS GO CIRCULAR

Girls Go Circular offre **moduli di apprendimento online** sulle sfide legate **all'economia circolare e al riutilizzo sostenibile delle risorse naturali**.

Ma non solo: grazie all'**approccio interdisciplinare** di GGC, esplori i grandi temi di oggi e di domani e scopri anche quali saranno le **professioni del futuro**.

Alcuni dei moduli: la vita circolare dei materiali (plastica e metalli), la moda sostenibile, le industrie del domani, l'intelligenza artificiale, come costruire un futuro sano, le città del futuro.

Dar forma alle città di domani

(LP03IT)



Il futuro della robotica e dell'economia circolare



Durata
3 ore

La vita circolare dei materiali

(LP04IT)



Economia circolare del cibo nella città



Durata
3 ore

Scoprire il digitale

(LP05IT)



Ripensare la plastica



Durata
3 ore

MODALITÀ DI FRUIZIONE

La piattaforma utilizzata per usufruire del corso è stata sviluppata da **EIT (European Institute of Technology)**.

La durata minima del programma *Girls Go Circular* è **di 5-6 ore**, con possibilità di aumentare il monte ore fino a 30 e persino oltre, a discrezione del docente e delle necessità degli studenti, **tutte rendicontabili ai fini FSL**.

Per ogni modulo completato sarà rilasciato un attestato con le competenze acquisite.

Per completare il percorso basterà svolgere:

- **2 moduli introduttivi** sulla sicurezza online e l'economia circolare
- **7 modulo tematico a scelta**

Per iscriverti

[**CLICCA QUI**](#)



JA
Italia

Member of
JA Worldwide

Ti ricordiamo che la nostra offerta non si esaurisce qui.

Se vuoi scoprire e conoscere gli altri programmi speciali,
visita il nostro sito e trova quello che fa al caso tuo!

SCOPRI I PROGRAMMI

Se vuoi aggiornamenti su tutte le novità dal mondo JA Italia
non perderti la Newsletter mensile e **ISCRIVITI SUBITO!**





**JA
Italia**

Member of
JA Worldwide

Contatti

MALIKA BAMAAROUF
Program Manager

+39 348 3967311

Mail: malika.bamaarouf@jaitalia.org

WWW.JAITALIA.ORG

BASE MILANO - Via Bergognone, 34 - 20144 Milano

