

InVento Innovation Lab Impresa Sociale srl

BILANCIO SOCIALE 2020

INDICE:

1. Finalità
2. Presentazione
3. Stakeholders
4. Organizzazione e personale
5. Progetti
6. B WOMAN
7. NET ZERO 2030
8. Outlook

1. FINALITÀ DEL BILANCIO SOCIALE 2020

Questo documento intende essere uno strumento per fornire una lettura conoscitiva di InVento Innovation Lab Impresa Sociale, integrando il bilancio civilistico con una descrizione che aiuti a comprenderne l'evoluzione e le attività nel contesto sociale e temporale in cui si trova ad operare.

2. PRESENTAZIONE

Il 2020 è il settimo anno di esercizio di InVento Innovation Lab Impresa Sociale srl.

L'emergenza sanitaria, dovuta alla pandemia da Covid-19, ha posto ulteriori ed importanti sfide che sono state accolte da InVento Lab e integrate nella propria *mission*, che consiste nell'offrire servizi di formazione e consulenza ambientale alla comunità, volti al miglioramento del benessere comune e dei singoli, agendo in particolare su:

- Giovani come attori del cambiamento
- Ambiente e SDGs (Sustainable Development Goals)
- Persone e comunità in situazione di debolezza
- Ricerca e innovazione nell'ambito della didattica digitale
- Resilienza come risposta all'emergenza sanitaria COVID-19
- Accompagnamento B Corp e Benefit per aziende che hanno consapevolezza sul ruolo sociale dell'impresa

In particolare, nel 2020, InVento Lab ha arricchito i propri percorsi formativi e la propria attività di consulenza, al fine di:

- Supportare le scuole, i docenti, gli studenti e le dirigenze nell'affrontare la crisi sanitaria e la chiusura conseguente delle scuole. Dunque, ha stipulato un protocollo di intesa con il MIUR (prot.170 del 28-02-20) per la fruizione di contenuti multimediali a supporto della didattica a distanza
- aiutare le aziende virtuose con cui è in relazione, accompagnandole alla certificazione B Corp e/o transizione verso Società Benefit, col fine di aumentare il proprio impatto positivo e estendendolo anche ai propri stakeholder.

2.1. Giovani come attori del cambiamento

La situazione determinata dalla pandemia con la conseguente chiusura delle scuole, ha impattato particolarmente sui giovani, sia dal punto di vista formativo e scolastico (come emerge dai dati INVALSI del 2020), sia dal punto di vista della ricerca occupazionale, per quei giovani che si affacciano per la prima volta al mondo del lavoro oltre alle attività sociali e relazionali.

Lo scenario attuale in Italia presenta gravi problemi di disoccupazione giovanile e un significativo incremento di giovani NEET (quei giovani che non studiano, non lavorano e non sono in cerca di una professione).

Negli ultimi anni la scuola ha cercato di porre rimedio, seppur tardivamente, a questi problemi incombenti che da anni pesano sulla nostra società, attraverso i cosiddetti PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento) - ex ASL (Alternanza Scuola Lavoro) - e la sperimentazione di modalità che favoriscano il contatto e la conoscenza del mondo del lavoro e delle imprese, da parte degli studenti.

InVento Lab nel 2020 ha continuato ad operare in questo settore formativo, sempre più su larga scala, tanto che ha assunto un ruolo prioritario nella sua *mission*, cercando di innovare idee e strumenti che consentano agli studenti di comprendere e applicare nuovi modelli imprenditoriali e tecnologie per indirizzarli verso soluzioni ed iniziative sostenibili per l'ambiente, il territorio e le comunità in cui vivono.

L'ambizione di InVento Lab nei confronti dei giovani è quella di aiutare a diffondere e consolidare la cultura della sostenibilità e del ruolo sociale delle imprese, ricercando un giusto equilibrio con il perseguimento del profitto, portando nuovi stimoli per contribuire a creare un nuovo spirito che favorisca la coesione tra i giovani, valorizzi e consolidi i valori etici delle regole della collaborazione e delle finalità di solidarietà sociale. Le iniziative di InVento Lab verso i giovani si concretizzano attraverso progetti formativi già consolidati

a livello nazionale, come Green Jobs, e in fase di sempre più ampia diffusione e di respiro internazionale, come B Corp School, che si pone all'avanguardia nel contesto delle B Corporation a livello globale.

Nell'ambito di B Corp School vanno inoltre annoverate iniziative dirette alle Università e, nel 2020, si è assistito alla crescita del progetto attraverso il coinvolgimento di molte più scuole su tutto il territorio nazionale e di B Corp coinvolte.

La diffusione e la scalabilità di questi progetti che coinvolgono numeri sempre più elevati di giovani vengono resi possibili attraverso investimenti in nuove tecnologie di didattica digitale e la creazione di spazi di apprendimento più inclusivi e accessibili.

2.2 Ambiente e SDGs

Sebbene negli ultimi anni sia cresciuta la consapevolezza sui temi ambientali, soprattutto tra i giovani grazie alla diffusione di gruppi attivi e impegnati nella causa ambientale, ancora poco è stato fatto per passare dalla presa di coscienza e la denuncia del problema alla proposta di soluzioni concrete tra i più giovani per affrontare il problema.

Con l'avvento del COVID-19 inoltre, è iniziata a maturare una nuova consapevolezza per cui risulta necessario allenare la capacità di resilienza dei giovani e dotarli di adeguati strumenti, conoscenze e competenze, per far fronte alla imminente crisi climatica che li vedrà direttamente coinvolti.

InVento Lab ha dunque potenziato i propri percorsi formativi in maniera trasversale, arricchendoli con contenuti per sviluppare competenze e soft skills (come l'autoimprenditorialità) per rispondere alle future sfide del pianeta e apprendere il concetto di sostenibilità in modo più ampio, integrando gli SDGs nei programmi didattici.

Su questo tema, InVento Lab ha consolidato la propria esperienza e potenziato la sua offerta formativa con percorsi dedicati all'economia circolare e agli SDGs anche per i più piccoli (come B Corp School Young, B Circular, B Free Plastic Challenge, i percorsi STEAM, Mi Differenzio anch'io! Young e m'InVento una Giocostoria), per gettare i semi della cultura ambientale e del rispetto dell'ambiente fin dalla tenera età.

Col fine di raggiungere altre categorie e fasce d'età e aumentare il proprio impatto sul presente, InVento Lab ha messo in campo diverse iniziative sugli SDGs, in particolare sugli obiettivi 12 e 13 (Cambiamento Climatico e Economia Circolare), con aziende di rilevanza nazionale e multinazionale per il coinvolgimento dei dipendenti e per la trasformazione in società benefit e B Corp.

2.2. Persone e Comunità in situazione di debolezza

La pandemia da Covid-19 ha messo in crisi l'intero settore economico e produttivo e ha, di conseguenza, aggravato situazioni già preesistenti di povertà e scarsa accessibilità alle informazioni e alle risorse, soprattutto per quelle comunità e gruppi di persone svantaggiate fisicamente, psicologicamente ed economicamente che si trovano su territori non più in grado di offrire risorse sufficienti al loro benessere. La sfida è quella di portare a queste categorie, iniziative che li aiutino a sentirsi partecipi direttamente della vita sociale e comunitaria e di aiutarli nella loro ricerca, soprattutto tra i giovani, in ottica di orientamento verso lavori sostenibili.

Ulteriori investimenti per il sostegno sociale sono continuati nel 2020 e seguiranno al fine di proporre ad aziende programmi di welfare ai propri dipendenti.

2.3. Ricerca e innovazione nell'ambito della didattica digitale: la piattaforma

www.inventoschool.com

Il ruolo della piattaforma InVento School per la fruizione di progetti formativi, è risultata cruciale per venire incontro al mondo della scuola, in un periodo di forte disorientamento, dovuto al trasferimento dei progetti curriculari in modalità completamente digitale per la DAD. Per rispondere prontamente al problema, InVento Lab ha adeguato la piattaforma InVento School, secondo i nuovi criteri ministeriali (sottoscrivendo un

protocollo d'intesa col MIUR - prot.170 del 28-02-20) e fornire supporto nella didattica a tutte le scuole italiane che ne hanno fatto richiesta, in maniera accessibile e completamente gratuita.

E' stato avviato nel 2020, inoltre, un progetto di rifacimento della piattaforma per di rendere sempre più interessante e fruibile la didattica online; si è continuato a lavorare sui temi dell'accessibilità e dello Universal Design, per dare possibilità alle persone con disabilità sensoriale e studenti con BES, che dalla DAD sono risultati essere i più svantaggiati, di avere eguale accesso ad una formazione di qualità.

La piattaforma è stata utilizzata in maniera trasversale sia per il tema scuola, sia per workshop, hackathon e attività con società multinazionali interessate ai temi della sostenibilità.

Nell'ambito dell'innovazione digitale, sono stati sviluppati dei corsi di formazione ad hoc per migliorare le competenze nelle discipline STEAM abbinata ai temi ambientali, in coding e robotica, che hanno coinvolto in particolar modo le scuole medie (percorsi: STEM Digital summer School, Gioca la Scienza, Natura a fumetti, Elettro-Coding con micro:bit).

2.4. Emergenza sanitaria Covid-19

InVento Lab, coerentemente con la propria *mission*, ha agito per affrontare l'emergenza sanitaria e supportare scuole, studenti, docenti e dirigenti ad affrontarla a propria volta. In ottica di contrasto all'emergenza, da subito sono state individuate e proposte nuove strategie e modalità per attuare i percorsi formativi in modalità Didattica a Distanza (DAD): sono stati adattati i programmi, fornendo nuovi strumenti tecnologici e metodologie alle scuole partecipanti. Da subito InVento Lab ha inoltre deciso di mettere a disposizione di tutte le scuole d'Italia i propri percorsi formativi, disponibili su piattaforma, in modalità Open, al fine di permettere ai docenti di proporli ai propri studenti e affrontare con loro temi di sostenibilità ambientale e imprenditorialità. Sono stati messi a disposizione programmi per le scuole superiori, medie ed elementari e sono stati realizzati dei podcast sui temi degli SDGs e l'Agenda 2030 per bambini più piccoli (4-7 anni), fruibili direttamente dalle famiglie, oltre che dalle scuole, attraverso il percorso M'InVento Una Giocostoria. Questo ha permesso, già nel mese di febbraio 2020, di sottoscrivere un protocollo di intesa con il MIUR per la fruizione di contenuti multimediali a supporto della didattica a distanza (prot.170 del 28-02-20). A partire da aprile 2020, inoltre, è stata organizzata e realizzata una rassegna settimanale di webinar su diversi argomenti quali:

- tematiche ambientali
- metodologie didattiche innovative e la didattica digitale
- supporto psicologico e strumenti di sviluppo di competenze trasversali personali per affrontare le difficoltà dovute al lockdown

Nei mesi di aprile e maggio 2020 InVento Lab ha sottoposto ad un campione di 55 docenti di scuola primaria e secondaria un questionario, con lo scopo di indagare le principali problematiche e difficoltà a cui le scuole sono andate incontro durante il periodo di emergenza per il COVID-19. Il questionario sottoposto ai docenti aveva l'obiettivo di capire come meglio supportare il loro lavoro in questo momento di forte crisi, accompagnandoli nello sviluppo di nuove competenze tecniche e tematiche. Il quadro emergente dalle risposte mostra che le principali esigenze, all'interno delle scuole sono:

1. Adeguamento delle metodologie didattiche: i docenti hanno in moltissimi casi dovuto ridurre i programmi e si sono spesso limitati a proporre gli stessi argomenti nelle stesse modalità, ma a distanza. In pochi hanno introdotto metodologie innovative (e.g. Flipped Classroom) che permettano

di rendere più operativi i ragazzi e ridurre la necessità di lezioni frontali, nonché i carichi di lavoro dei docenti in termini di produzione di materiali e valutazione degli studenti.

2. Adeguamento tecnologico, sia in merito ai software utilizzati, sia in merito al materiale hardware.
3. Strategie di coinvolgimento dei ragazzi BES e a rischio dispersione.

Nonostante le difficoltà, la situazione è stata da stimolo per affrontare modalità didattiche diverse, sebbene la formazione di molti docenti fosse ancora in fase di sviluppo. È emerso che molti docenti stanno guardando con curiosità a nuove metodologie.

È emerso anche che per molti docenti era necessario, nonostante le difficoltà relative ai carichi di lavoro e la necessità di portare a termine i percorsi scolastici, affrontare tematiche di attualità quali la Sostenibilità Ambientale, anche attraverso una lettura critica delle notizie, una rimodulazione dei programmi e i percorsi di PCTO.

A seguito di questa indagine sono stati introdotti nuovi percorsi formativi per gli studenti e i docenti:

- B Resilient: un percorso che accompagna gli studenti nella co-progettazione di visioni di futuro secondo principi di resilienza, rigenerazione e inclusione sociale, finalizzato anche allo sviluppo di competenze personale.
- Ready B: un percorso di orientamento finalizzato ad accompagnare gli studenti nella costruzione di una visione di sé stessi come changemaker del futuro, a partire dalle proprie attitudini, quindi i propri desideri e aspirazioni personali, introducendo l'Agenda 2030 come linea guida per la generazione di cambiamenti, grazie al proprio agire, attraverso l'adozione di uno o più Goal.
- Resiliency Challenge: un percorso per docenti e studenti di primaria e secondaria di primo grado, per dotare le scuole di strumenti e metodologie per innovare la didattica e introdurre i temi della sostenibilità, come cardine per lo sviluppo di una scuola più resiliente.
- Uno sportello psicologico nel periodo ottobre-novembre 2020.

Per le scuole medie inoltre sono stati realizzati percorsi sulle materie STEAM, quali il coding, la robotica e l'espressione artistica e la narrazione:

- Gioca La Scienza
- Elettrocoding con Micro:Bit
- Natura a Fumetti

Sono stati realizzati 39 webinar, con la partecipazione di relatori provenienti da diversi mondi, quello della scuola, delle imprese, della ricerca e dell'innovazione. I webinar hanno visto la partecipazione di 3.227 docenti e studenti, nel periodo aprile-dicembre 2020.

Tra i 28 relatori partecipanti:

Frank Raes, ricercatore, fondatore del Museum of Anthropocene; Technology e del museoCASANOVA; Piera Levi Montalcini; Piero Pelizzaro, Chief Resilience Officer - Direttore della Direzione di Progetto 'Città Resilienti' at Comune di Milano; Francesco Mistrali di Chiesi Farmaceutici e Anna Cogo di Nativa; Elisabetta Illy; Marco Ruocco di @isinova; Massimo Temporelli

In sintesi per affrontare l'emergenza della pandemia InVento Lab:

- Ha messo a disposizione, in modalità accessibile e gratuita, materiali formativi sulla sostenibilità ambientale per scuole di tutti i gradi;

- Ha effettuato attività di engagement di imprese B Corp e Benefit per fornire ulteriore supporto alle scuole e finanziare percorsi formativi per studenti e docenti, diffondendo nella Community B Corp e Benefit, ancor più che in passato, la necessità di investire sulla formazione delle nuove generazioni per prepararsi alle sfide del futuro;
- Si è fatta portavoce, all'interno del mondo delle imprese delle esigenze del mondo della scuola.
- Ha garantito, per le scuole con cui è entrata in contatto, il collegamento tra mondo della didattica e delle imprese e lo svolgimento di progetti di PCTO, anche in un momento storico in cui gli studenti sono stati impossibilitati alla realizzazione di stage all'interno delle aziende;
- Ha supportato gli studenti nello sviluppo di nuove competenze trasversali legate alla resilienza;

2.5. Engagement delle imprese B Corp per il supporto alle scuole

Grazie al lavoro di sensibilizzazione nei confronti delle imprese della Community B Corp e Benefit, anche attraverso la diffusione dei risultati dello studio sui bisogni delle scuole effettuato, è stata coinvolta la B Corp Chiesi Farmaceutici che ha finanziato la preparazione e realizzazione di percorsi educativi e formativi e la rassegna di webinar:

- B Resilient
- Ready B
- M'InVento una Giocostoria
- Gioca la scienza
- Natura a fumetti
- Elettro-coding con Micro:Bit
- Lo sportello resilienza offerto agli studenti e ai docenti
- La rassegna di webinar.

2.6. Accompagnamento B Corp e Benefit

Nel 2020, InVento Lab, B Corp pluripremiata a livello nazionale e internazionale è stata selezionata da B Lab Europa per entrare a far parte di B Corp Way per erogare servizi di supporto alla certificazione B Corp. Ha così ampliato i propri servizi di consulenza per supportare le organizzazioni a fare la differenza attraverso attività di trasformazione positiva verso modelli di business rigenerativi, come B Corp e Benefit, che creino valore economico e ambientale per le persone, il territorio e la comunità. In tal proposito, nel 2020 è stato attivato il servizio di consulenza per accompagnare Yves Rocher Italia a diventare società Benefit.

Nel 2020 inoltre, InVento Lab è entrata a far parte di Now Partners, un acceleratore globale con oltre 100 Partner, appartenenti alla B Economy, che ha come obiettivo quello di co-creare un sistema in grado di cambiare il mondo del business.

3. STAKEHOLDERS

I portatori di interesse – i c.d. ‘stakeholder’ - sono persone o gruppi con interessi legittimi negli aspetti procedurali e/o sostanziali dell’attività dell’impresa. Essi vengono identificati in base ai loro interessi, bisogni, aspettative nei confronti dell’impresa sociale, quale che sia l’interesse funzionale corrispondente che l’impresa stessa trovi in loro. Ne consegue che gli interessi di tutti gli stakeholder hanno un valore intrinseco: ogni gruppo di stakeholder merita una specifica considerazione. Per InVento Innovation Lab Impresa Sociale gli stakeholders vengono individuati in:

- Enti finanziatori
- Donatori
- Dipendenti e collaboratori
- Scuole di ogni ordine e grado
- Comuni ed Enti pubblici
- Comunità
- Partner
- Fornitori
- Clienti

Nel 2020, la platea di stakeholders è stata ulteriormente allargata e sono state già poste le basi e per un ulteriore ampliamento con, in parallelo, la progressione di nuove iniziative e progetti in fase di avviamento. Durante l’anno, state effettuate riunioni e survey per l’ascolto e la co-creazione di iniziative con vari stakeholder con rapida ricaduta sulle decisioni aziendali.

Citiamo di seguito alcuni degli stakeholders di maggiore rilievo nel 2020:

PRINCIPALI STAKEHOLDERS 2020	TIPOLOGIA
FONDAZIONE CARIPLLO	FINANZIATORE
FONDAZIONE COMUNITA MILANO	FINANZIATORE
ACRI	FINANZIATORE
FONDAZIONE PUNTO SUD	FINANZIATORE
COMUNE DI MILANO	FINANZIATORE
CAMERA DI COMMERCIO DI MILANO	FINANZIATORE
NATIVA	FINANZIATORE
ISTITUTI SUPERIORI (VARI)	FINANZIATORI
UNIVERSITÀ	PARTNER
WEKIWI	FINANZIATORE
CHIESI FARMACEUTICI SPA	FINANZIATORE

DAVINES	FINANZIATORE
ASSIMOCO	FINANZIATORE
CAMERA DI COMMERCIO DI MILANO	FINANZIATORE
YVES ROCHER	FINANZIATORE
SASOM e comuni della RETE SASOM	FINANZIATORE
VENTI SOSTENIBILI	PARTNER
FINTECH DISTRICT	PARTNER
LE VILLAGE	PARTNER
B LAB EUROPE	PARTNER
ASSOBENEFIT	PATROCINATORE
ASVIS	PATROCINATORE
JUNIOR ACHIEVEMENTS	PARTNER
NOW PARTNER	PARTNER
SHARERADIO	PARTNER

4. ORGANIZZAZIONE E PERSONALE

Poiché la *mission* dell'impresa è di produrre servizi volti al sociale ed alla tutela ambientale, si prosegue l'attività consolidando un gruppo di lavoro di eccellenza nel settore in grado di guardare al conseguimento degli obiettivi ed anche all'economicità degli interventi attraverso tecniche manageriali che consentano di utilizzare al meglio le risorse disponibili.

La strategia di crescita vuole essere fondata su basi solide di competenza ed efficienza e non tanto su crescita rapida, ma senza il necessario equilibrio per durare nel tempo. Questa impostazione si rispecchia in una struttura "leggera" dove tutti i membri del gruppo sono pienamente operativi sui progetti e dove i processi interni sono ridotti all'essenziale pur non rinunciando a mantenere attivi i principali strumenti di pianificazione e controllo.

Per questo si sovrappongono due strutture, una formale essenziale, ed una funzionale alle attività progettuali di ricerca strutturata a rete dove la guida e la leadership viene affidata di volta in volta ai membri del gruppo che hanno effettive competenze ed esperienze su specifici progetti.

L'organizzazione che ci si vuole dare è pertanto finalizzata ai progetti con collaborazioni professionali in grado di apportare esperienze, idee e competenze dai settori più innovativi del mercato ed in grado ed in grado di restituire loro nuovi arricchimenti, sia attraverso modalità di lavoro in gruppo, sia favorendo la frequenza e partecipazione a corsi e seminari di formazione e informazione.

Gli impegni progettuali hanno, nel corso dell'anno richiesto l'impegno medio di dieci persone (f.t.e.) e di una rete di circa 49 mentor volontari.

Rientra nei piani di sviluppo l'inserimento, insieme a risorse di comprovata esperienza, anche di giovani neolaureati per offrire loro l'opportunità di completare il loro percorso formativo ed inserirli nel mondo del lavoro.

4.1 Awards

L'attività di InVento Lab è stata pluripremiata a livello nazionale e internazionale con i riconoscimenti:

- Best for the World 2020, tra le B Corp per il comparto Governance e Workers;
- "B Lab Europe Best Collaborator Award - 2020" come miglior collaboratore di B Lab Europa in riconoscimento al lavoro svolto per il progetto B corp School;
- Finalista a "Le Village Awards" nella categoria "Responsible Cooperation".

4.2 Partner e relazioni

InVento Innovation Lab Impresa Sociale crede nello sviluppo determinato dall'interazione di più soggetti apportatori di idee e di esperienze e pertanto persegue e favorisce la creazione di reti di persone e di imprese con una propria specializzazione e che possano creare sinergie e sviluppare modalità di collaborazione innovative.

4.3 Collaboratori

In relazione a tutte le iniziative e progetti previsti si è pianificato un ulteriore rafforzamento del gruppo di lavoro nel 2020 con l'inserimento di nuove professionalità e di giovani da formare.

La creazione di un team di lavoro in grado di apportare esperienze diversificate e condivisibili permette una costante crescita dei professionisti coinvolti. InVento Innovation Lab favorisce il continuo sviluppo attraverso iniziative continue di formazione, sia all'interno, attraverso riunioni di scambio e confronto, sia all'esterno attraverso la partecipazione a corsi, seminari e conferenze.

5. PROGETTI

Si fornisce in questo capitolo una sintesi di alcuni progetti avviati nel corso del 2020:

PROGETTO	IMPATTO 1	IMPATTO 2	SDGs	TERMINE
GREEN JOBS 5° EDIZIONE ACRI	giovani	ambiente	4-12-13	2020
GREEN JOBS 6° EDIZIONE ACRI	giovani	ambiente	4-12-13	2021
B CORP SCHOOL 3	giovani	comunità	4-12-13	2020
B CORP SCHOOL 4	giovani	comunità	4-12-13	2021
STEM DIGITAL SUMMER SCHOOL 2020	bambini (secondaria I grado)	famiglie	5	2020
MI DIFFERENZIO ANCH'IO! YOUNG - PASM	bambini	comunità	4-12-13	2020
B CIRCULAR	bambini e giovani (scuole primarie e secondarie)	comunità	4-12-13	2020
RESILIENCY CHALLENGE	scuole	comunità	4-5-10-12- 13	2021
B FREE PLASTIC CHALLENGE	scuole	comunità	4-10-12-13	2021
B RESILIENT	giovani	comunità	4-5-10-12- 13	2020
READY B	giovani	comunità	4-5-10-12- 13	2020
M'INVENTO UNA GIOCOSTORIA	bambini	famiglie	4-12-13	2020
GIOCA LA SCIENZA	ragazzi	famiglie	4-5-10-12- 13	2020
NATURA A FUMETTI	ragazzi	famiglie	4-5-10-12- 13	2020
ELETTROCODING CON MICRO:BIT	ragazzi	famiglie	4-5-10-12- 13	2020

EVERYONE A CHANGEMAKER	docenti scuole superiori e docenti universitari	studenti	4-12-13	2020
UNIVERSITÀ DI PARMA	docenti scuole superiori e docenti universitari	studenti	4-12-13	2020

5.1. Green Jobs 5° e 6° edizione

Ideato nel 2014 per favorire lo sviluppo della formazione sull'imprenditorialità giovanile sui temi della sostenibilità per gli studenti delle ultime classi della scuola secondaria di secondo grado, il progetto Green Jobs ha ricevuto ulteriori finanziamenti da parte di ACRI, nel corso degli a.s. 2019/2020 e 2020/2021, consentendone la scalabilità nazionale e il raggiungimento di oltre 2600 studenti nelle due annualità scolastiche. Il progetto, svolto in partnership con Junior Achievements ha ricevuto il contributo di 9 fondazioni bancarie.

5.2. B Corp School 3^a e 4^a edizione

B Corp School, il primo progetto in Italia che mette in connessione i giovani con il mondo delle imprese sostenibili B Corp e Benefit o aziende che ne sposano i valori, è giunto nel 2020 alla sua terza edizione, svoltasi in modalità completamente online, per scalare a livello numerico nel 2021 con la quarta edizione raggiungendo oltre 1190 studenti in tutta Italia. Il progetto B Corp School è stato premiato durante questa annualità da B Lab Europe designando in InVento Lab il suo miglior collaboratore 2020.

5.3. Mi differenzio anch'io! Young PASM

InVento Lab è partner strategico del progetto Mi differenzio anch'io! Young realizzato in partnership con Venti Sostenibili sui temi dell'economia circolare nel parco agricolo sud milano che quest'anno si è esteso coinvolgendo circa 50 classi in tutta la Lombardia. Il progetto ha l'obiettivo di diffondere le regole per una corretta raccolta differenziata e per la messa in pratica delle 5 R verso una società a rifiuti zero. In particolare, InVento lab ha messo a disposizione i propri contenuti specialistici e l'utilizzo dell'infrastruttura digitale e la formazione.

5.4. B Circular

B Circular è il percorso di formazione su Economia Circolare e Zero Waste per scoprire nuovi talenti e rendere gli studenti, tra i 6 ed i 19 anni, consapevoli di poter essere attori del cambiamento per i territori e le comunità di appartenenza. Il percorso, finanziato nell'anno 2020 dalla Fondazione di Comunità Milano, ha permesso a più di 470 studenti dalla scuola primaria alla secondaria di II grado, di sviluppare le proprie conoscenze in materia ambientale e sociale e potenziare specifiche competenze trasversali attraverso la realizzazione pratica di un progetto innovativo per la riduzione dei rifiuti nella propria scuola e/o comune, con focus specifico sullo spreco alimentare.

5.5. Resiliency Challenge

Resiliency Challenge è il progetto per diffondere metodologie didattiche innovative e creare una scuola più resiliente realizzato sul territorio di Parma con il contributo della Fondazione Cariparma. Con oltre 120

docenti formati su metodologie didattiche innovative e sui temi dell'Agenda 2030, ha coinvolto direttamente 6 classi di scuola secondaria di I grado e 8 classi di scuola primaria che hanno ideato progetti concreti per co-creare visioni di futuro per un mondo post-covid più resiliente e sostenibile.

5.6. B Free Plastic Challenge

B Free Plastic Challenge è il primo percorso finalizzato al trasformare abitudini di consumo e processi all'interno della scuola per convertire le comunità scolastiche in ambienti Plastic Free e Zero Waste, diventando dei modelli per il territorio.

Il progetto ha coinvolto 6 scuole superiori e 4 Istituti comprensivi della Lombardia, per un totale di beneficiari diretti stimati pari a 8.500 persone, tra docenti, studenti, personale scolastico e una stima di circa 24.000 beneficiari indiretti, considerando le famiglie, le imprese del territorio e gli enti pubblici. Durante il periodo intercorso tra settembre e dicembre 2020 è stata svolta la fase di reclutamento delle scuole partecipanti.

5.7. B Resilient

B Resilient è un percorso, realizzato grazie al sostegno di Chiesi Farmaceutici, in cui i ragazzi sono stati accompagnati nella **co-creazione di visioni di futuro**, sostenibile, inclusivo e resiliente, e nella riprogettazione di un "mondo post-COVID-19", a partire da una riflessione profonda sull'esperienza personale e collettiva, in armonia con gli Obiettivi dell'Agenda 2030;

Gli studenti delle scuole superiori, nei mesi di ottobre e novembre 2019, sono stati coinvolti in un **percorso di progettazione e design di interventi all'interno della scuola**, per trasformarne gli spazi e i processi e rendere la scuola un modello di comunità resiliente, sostenibile e inclusiva per il territorio.

Gli studenti, utilizzeranno i principi della resilienza per rispondere a una delle seguenti sfide:

- Cambiamenti climatici e resilienza urbana
- Sostenibilità ed economia circolare
- Inclusione sociale.

Il percorso, oltre alle attività laboratoriali, ha visto la partecipazione degli studenti a incontri virtuali con esperti nei vari settori trattati e testimoni di interessanti esperienze legate alla progettazione resiliente.

Il percorso ha coinvolto 10 classi di 4 scuole, 246 studenti e 15 docenti.

5.8. Ready B

Ready B è un percorso formativo, realizzato grazie al sostegno di Chiesi Farmaceutici, per studenti e docenti che nasce allo scopo di guidare i ragazzi nella creazione di un percorso di studi e lavoro sostenibile e resiliente nel tempo, basato sulle proprie passioni, abilità e sogni. Questo rispondendo a domande cruciali nel lavoro quali:

- Perché faccio quello che faccio? Qual è lo scopo?
- Come faccio quello che faccio? Come posso essere promotore di cambiamento?
- Cosa faccio per esprimere i miei talenti, abilità e punti di forza per rispondere alle esigenze nascenti nel mercato del lavoro?

Durante il percorso i ragazzi hanno avuto modo di prepararsi ai lavori del futuro, attraverso le proprie basi di consapevolezza personale. Inoltre, ad ogni studente è stata lanciata la sfida di creare il prototipo di un profilo personale online, integrandolo con i propri Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e valori personali. Insieme ai docenti, hanno imparato ad utilizzare strumenti per una migliore conoscenza di sé e gestione delle proprie risorse personali e gli strumenti per raggiungere i propri obiettivi (es., mindset, organizzazione, strategie per affrontare lo stress, ecc.). Alcuni momenti del percorso sono stati dedicati, invece, esclusivamente ai docenti, attraverso un primo incontro di formazione sul percorso proposto ed un incontro in itinere con il team InVento Lab.

Il percorso ha coinvolto 580 studenti e 30 docenti di 26 classi di 9 scuole diverse di diversi territori di tutta Italia.

5.9. M'InVeneto una Giocostoria

Grazie al sostegno della B Corp Chiesi di Parma, InVento Lab ha realizzato "M'InVeneto una giocostoria": una serie di 6 podcast interattivi per bambine e bambini tra i 4 e i 7 anni sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'ONU.

I podcast sviluppati sono stati corredati da schede didattiche contenenti attività di tipo: canti, balletti, disegni, giochi ambientali e di riuso; sono stati usati nell'ambito di diversi progetti dedicati alla scuola primaria nel corso dell'anno.

5.10. Percorsi STEAM: STEM Digital Summer School - Gioca La Scienza - Natura a Fumetti e Elettrocoding con micro:bit

La STEM Digital summer School, realizzata da Venti Sostenibili in Partnership con InVento Lab e il contributo del Ministero delle Pari Opportunità, ha come obiettivo quello di favorire la diffusione delle discipline STEM e promuovere l'empowerment femminile, al fine di colmare l'esistente gender gap nelle discipline tecnico-scientifiche. Il percorso, dedicato alle scuole secondarie di primo grado, ha coinvolto 25 giovani dagli 11 ai 14 anni (di cui almeno il 60% ragazze), che hanno realizzato videogiochi e animazioni a tema ambientale e hanno avuto la possibilità di confrontarsi con donne che hanno avuto successo nelle discipline STEAM e si sono dedicate alla divulgazione e l'empowerment femminile, del calibro di Piera Levi Montalcini e Elisabetta Illy. Gioca la scienza, Natura a Fumetti e Elettrocoding con micro:bit sono 3 percorsi dedicati alle STEAM in cui l'elemento peculiare risiede nel coniugare il mondo del digitale (concentrandosi rispettivamente su coding, fumetto e animazione e robotica con quello ambientale. Tutti e 3 i percorsi sono stati realizzati nella loro prima edizione DEL 2020, in modalità digitale, grazie al contributo di Chiesi Farmaceutici e hanno coinvolto in totale 75 studenti.

5.11. Everyone a Changemaker

Nel corso dei mesi ottobre, novembre e dicembre 2021 ha avuto luogo il progetto Everyone a Changemaker, a cura di ELIS, per il quale InVento Lab ha svolto attività di formazione per docenti delle scuole superiori e per docenti universitari, al fine di prepararli a svolgere in autonomia percorsi di educazione all'imprenditorialità con fini sociali.

5.12. Percorsi con le Università

Sono state effettuate a cura di InVento Lab diverse attività di formazione con studenti universitari. Sono stati effettuati workshop su come coniugare la generazione di impatti positivi, attraverso il framework degli SDGs e il B Impact Assessment, con quello dell'attività imprenditoriale.

WORKSHOP DIGITAL BUSINESS MODEL

ISTUD BUSINESS SCHOOL

UNIVERSITÀ DI PARMA

LAB LCU "IDEARE E PRESENTARE UN'IMPRESA SOCIALE"

6. B WOMAN

Nel corso del 2020 la CEO di InVento Lab, Giulia Detomati, ha partecipato in qualità di co-organizzatrice alla fondazione del movimento B Women in Italia.

B Women è la rete mondiale di donne imprenditrici che si impegnano concretamente per la promozione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (SDGs) di Gender Equality e Climate Change. Su territorio nazionale, vuole co-creare una comunità di donne italiane che si impegna a creare consapevolezza e azione sui temi della crisi ambientale e dell'uguaglianza di genere, anche tramite la diffusione delle migliori pratiche sostenibili, tra cui gli strumenti del movimento B Corp per usare il business come forza positiva.

7. NET ZERO 2030



InVento Lab ha aderito agli impegni del B Corp Climate Collective ed è impegnata nel raggiungimento della neutralità carbonica entro il 2030.

A tal scopo ha attivato un sistema di monitoraggio delle emissioni, che per il tipo di attività svolte sono dovute solamente a spostamenti e emissioni dovute all'attività di ufficio (riscaldamento, elettricità).

8. OUTLOOK

InVento Innovation Lab Impresa Sociale proseguirà nel 2021 nella realizzazione dei progetti avviati nel 2020 e ne inserirà di nuovi come proseguimento degli stessi. Nel contempo è proseguito un processo interno di revisione strategica volto a individuare e a focalizzarsi maggiormente sulle aree che sono più promettenti ai fini dello sviluppo aziendale pur senza porre in discussione la *mission ambientale e sociale* definita. Ha inoltre realizzato un piano strategico pluriennale utile a poter definire i prossimi passi e i cambiamenti relativi.