

Anno scolastico 2018/2019

Formazione dei docenti in servizio

INTEGRAZIONE FRA STAGE E CURRICOLO PERCORSI DI ALTERNANZA SCUOLA LAVORO

IIS "EINSTEIN – DE LORENZO"

Prof. Antonio Maria Berardi

Unità 3 – L'IMPRESA FORMATIVA SIMULATA

IMPRESA SIMULATA

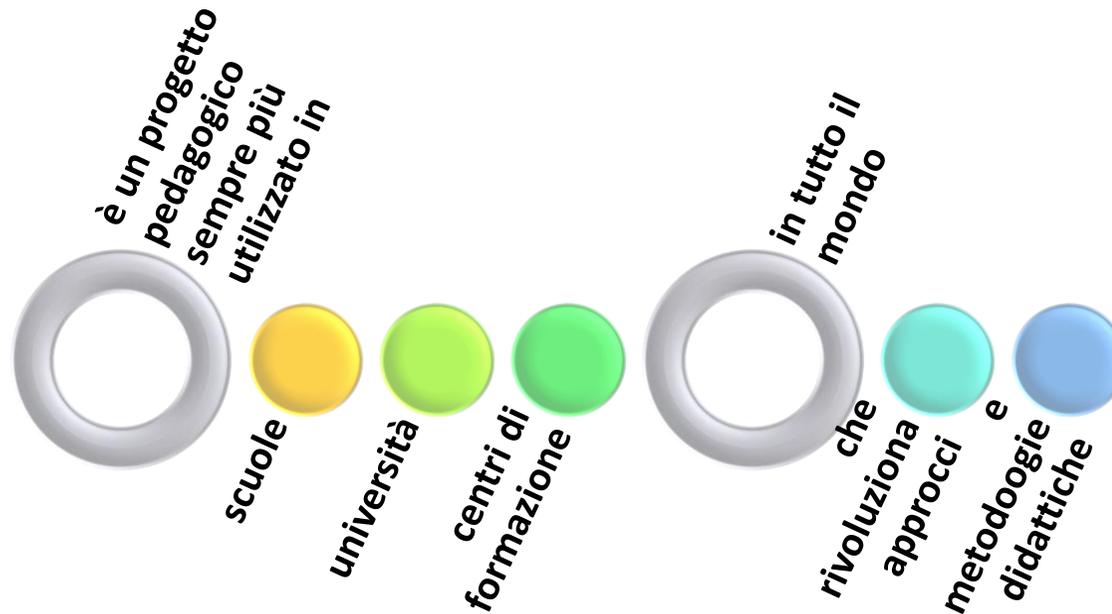
progetto didattico e formativo che intende riprodurre all'interno della scuola o di altra istituzione il concreto modo di operare di un'azienda negli aspetti che riguardano:

l'organizzazione

l'ambiente

le relazioni

gli strumenti di lavoro



Si tratta di **simulare** un'attività conducendo un'impresa **virtuale** come fosse un'impresa vera,

per realizzare un'immediata **relazione** tra le **conoscenze acquisite** nel corso di studi e le loro **applicazioni concrete**,

fondata su una modalità di apprendimento, in base alla quale **il pensare, il sapere e il saper fare** costituiscono il **pilastro** di tutto il **processo di apprendimento**.

Ambiti di applicazione della simulazione d'impresa



Obiettivi Formativi

Acquisire esperienza pratica

Sviluppare le competenze
trasversali

Acquisire una cultura aziendale

Sviluppare l'imprenditorialità
individuale

Individualizzare il processo
formativo

Decidere ed assumere delle
responsabilità

Obiettivi trasversali

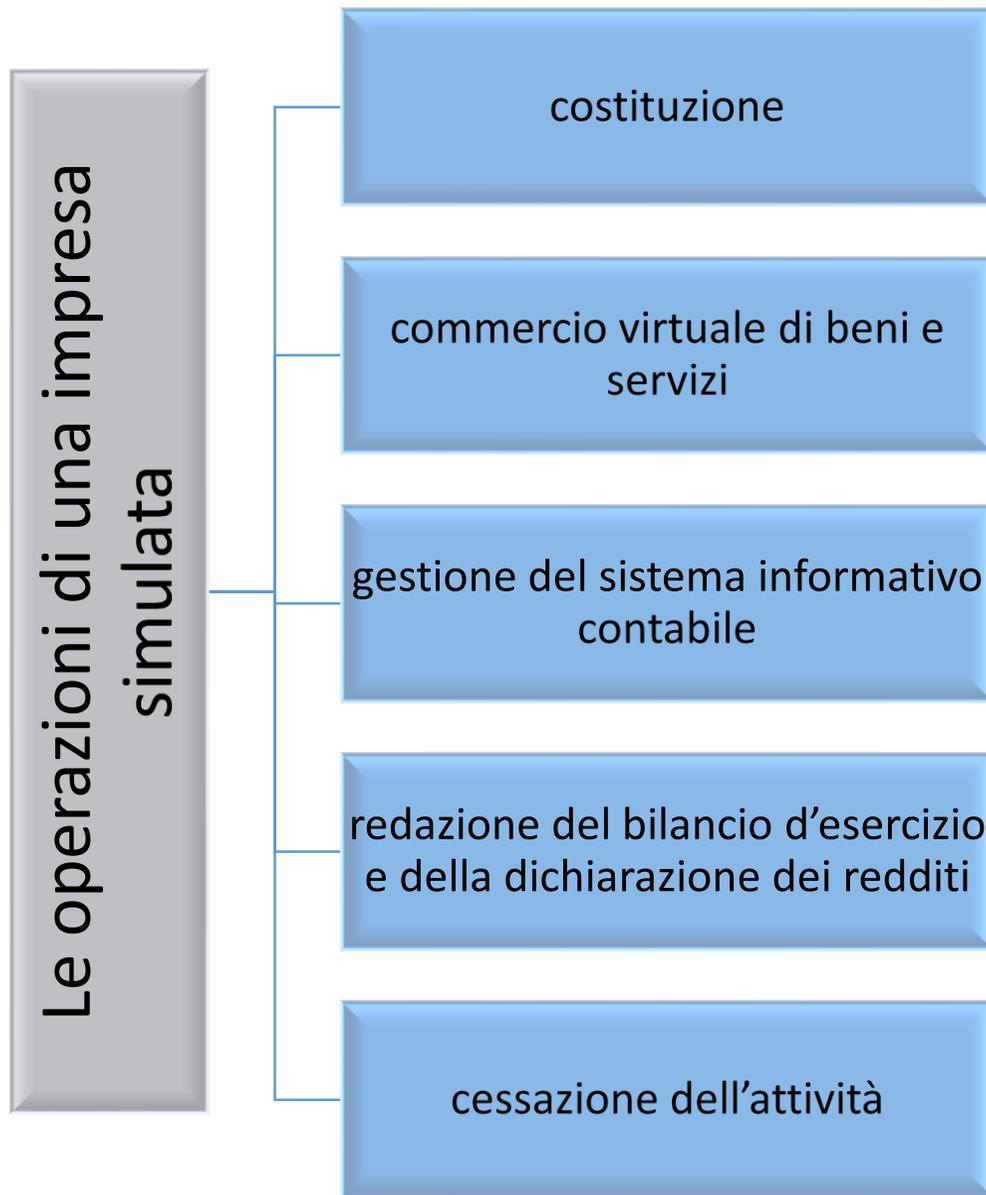
```
graph LR; A[Obiettivi trasversali] --- B[Individualizzazione del percorso formativo]; A --- C[Aumento della base motivazionale di ogni allievo]; A --- D[Innovazione nella formazione e nell'apprendimento]; A --- E[Educazione alla neo imprenditoria e rapporto con il mondo del lavoro];
```

Individualizzazione del percorso formativo

Aumento della base motivazionale di ogni allievo

Innovazione nella formazione e nell'apprendimento

Educazione alla neo imprenditoria e rapporto con il mondo del lavoro



Organizzazione dell'impresa simulata

L'impresa simulata si organizza in un'**aula laboratorio** che ricostruisce la struttura delle **principali funzioni aziendali**, dove gli studenti svolgono tutte le operazioni di gestione di un'azienda, rispettandone le formalità e le scadenze previste dalle leggi civilistiche e fiscali.

Le funzioni organizzative dell'impresa simulata

```
graph TD; A[Le funzioni organizzative dell'impresa simulata] --- B[Gestione amministrativa]; A --- C[Gestione commerciale]; A --- D[Gestione del personale];
```

Gestione
amministrativa

Gestione
commerciale

Gestione del
personale

L'impresa simulata favorisce lo sviluppo delle competenze trasversali

competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare

riflettere su sé stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni, **lavorare con gli altri** in maniera costruttiva, favorire il proprio **benessere fisico ed emotivo**

competenza in materia di cittadinanza

agire da **cittadini responsabili** e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla **comprensione** delle strutture e dei concetti **sociali, economici, giuridici e politici**

competenza imprenditoriale

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

competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

capire, sviluppare ed esprimere le **proprie idee** e il senso della **propria funzione** o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Un **impulso** considerevole alla crescita della simulazione d'impresa è venuto dalle **sollecitazioni** espresse dal mondo economico e dalle **nuove strategie** messe in atto dai **Paesi europei**, e dall'**Italia** in particolare, nel campo dell'istruzione tecnica e della formazione professionale.

I sistemi di istruzione e formazione sono dunque sollecitati a ricercare nuove forme di **integrazione con il mondo del lavoro** e a promuovere **modalità innovative di apprendimento**, in grado di facilitare la **riconversione** e la continua **riqualificazione** professionale dei discenti e allo stesso tempo sviluppare in questi ultimi capacità e abilità professionali polivalenti.

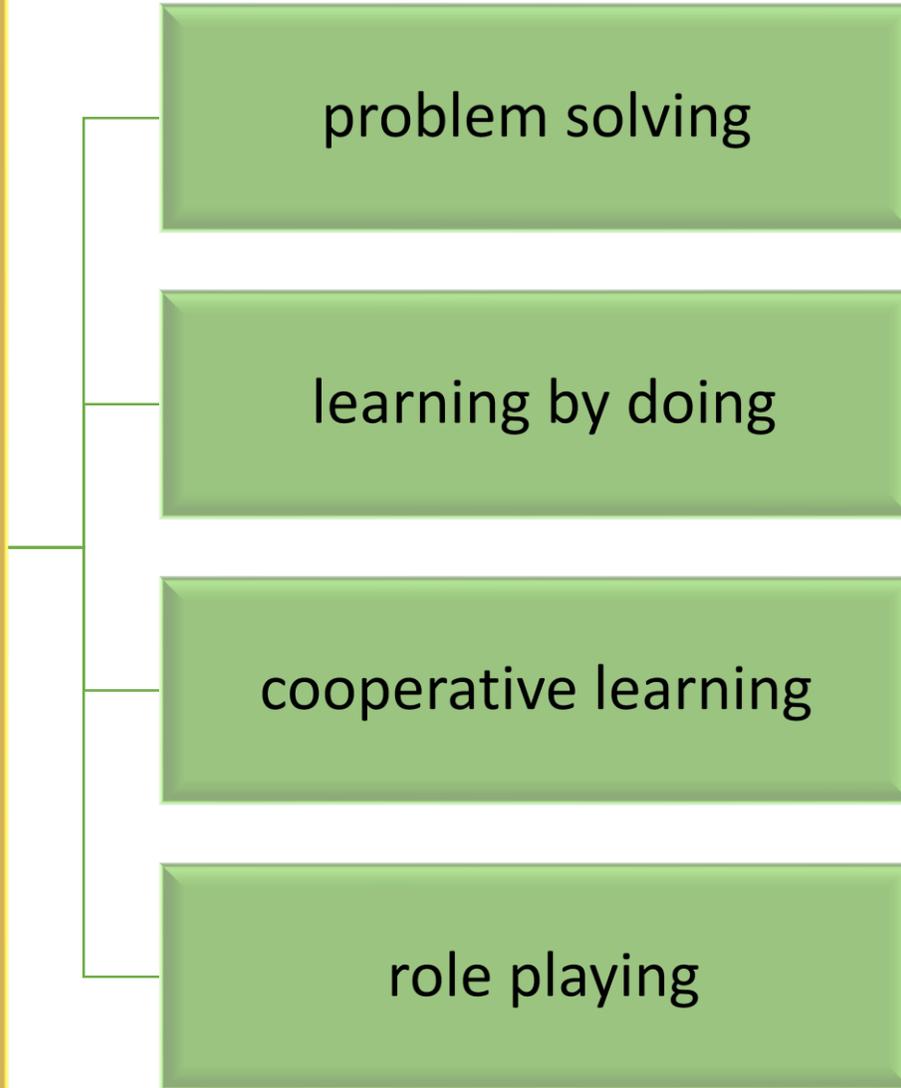
L'impresa simulata è disciplinata alla lettera B dell'appendice alle Linee guida per i "Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento" introdotte con decreto 774 del 4 settembre 2019

L'insieme delle imprese formative simulate, collegate tra loro da una piattaforma informatica, costituisce la **rete telematica delle imprese formative simulate**, sostenuta attraverso una **Centrale di Simulazione (SimuCenter) nazionale o locale**, costituita da un sistema che consente alle aziende virtuali in rete di simulare tutte le azioni legate alle aree specifiche di qualsiasi attività imprenditoriale.

Il PCTO in Impresa Formativa Simulata **non richiede**, anche se non esclude, il **tirocinio presso aziende situate nel territorio**. L'esperienza aziendale, infatti, viene praticata a scuola in laboratorio e riproduce tutti gli aspetti di un'azienda reale, con il tutoraggio dell'azienda madrina.

Essa rappresenta, quindi, **un'opportunità per realizzare i PCTO, anche in quelle istituzioni scolastiche il cui territorio presenta un tessuto imprenditoriale poco sviluppato**, ovvero caratterizzato da un ridotto numero di imprese, per lo più di dimensioni piccole e medie, le quali, in ipotesi di percorsi orientati verso esperienze di apprendimento in azienda, avrebbero difficoltà a ospitare studenti in ambienti lavorativi.

L'Impresa Formativa Simulata si avvale di una metodologia didattica che utilizza in modo naturale:



L'impresa formativa simulata

L'impresa formativa simulata tende a riprodurre un **ambiente simulato** che consenta all'allievo di **apprendere** nuove **competenze** sotto il profilo operativo, rafforzando quelle conoscenze e competenze apprese nel corso degli studi.

Gli studenti, con l'IFS **riproducono in laboratorio** il modello lavorativo di un'azienda vera, apprendendo i principi di gestione attraverso il fare (action-oriented learning).

Il **problem solving** indica più propriamente l'insieme dei processi atti ad analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.

Gaetano Kanizsa propone una definizione di problema secondo la quale: «Un problema sorge quando un essere vivente, motivato a raggiungere una meta, non può farlo in forma automatica o meccanica, cioè mediante un'attività istintiva o attraverso un comportamento appreso[3]»

Rispetto alla parola italiana "soluzione", il termine inglese in "-ing" rafforza il significato di un atto in corso di svolgimento. Questo termine sta ad indicare la situazione psicologica nella quale si viene a trovare una persona quando, in conformità ad una varietà di dati e di richieste, deve affrontare un problema.

Oggi con il termine Life Long Learning ci si riferisce al processo di apprendimento che accompagna le persone lungo tutto l'arco della vita. La crescente complessificazione del contesto sociale, economico e tecnologico fanno sì che l'apprendimento permanente richieda lo sviluppo di competenze tra cui il problem solving, il pensiero critico, la creatività e la gestione costruttiva dei sentimenti.

(Wikipedia)

Learning by doing, imparare facendo, imparare attraverso il fare.

Sembra questa, la migliore strategia per imparare, ove l'imparare non sia solo il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

Per comprendere e memorizzare, sembra che la strategia migliore sia l'apprendere attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

Learning by doing è stata l'insegna dell'Attivismo pedagogico ed è sostanzialmente l'insegna della didattica più aggiornata, ma con alcune precisazioni o aggiunte.

Innanzitutto, non si apprende attraverso il mero fare, la semplice attività non accompagnata dal pensiero, dalla riflessione.

Attraverso le semplici azioni si memorizzano azioni meccaniche.

Ma per comprendere deve intervenire la riflessione, il pensiero.

Le azioni debbono essere interiorizzate, eseguite mentalmente.

Oggi si insiste molto, ed opportunamente, sulla metacognizione: non basta agire, manipolare, operare, fare; è necessario riflettere, pensare.

E, tuttavia, fare e pensare non si può senza essere motivati.

Non v'è azione, ma soprattutto non v'è pensiero, senza motivazioni, interessi, passioni.

Oggi si parla quindi di intelligenza affettiva.

L'intelligenza, il pensiero, la stessa azione sono sempre sostenute dall'affettività: learning by loving!

(Educazione&scuola)

L'apprendimento cooperativo (AC) è una modalità di apprendimento che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi che collaborano, al fine di raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento e di apprendimento che porterà alla costruzione di nuova conoscenza.

L'apprendimento cooperativo è quindi una nuova visione pedagogica e didattica che utilizza il coinvolgimento emotivo e cognitivo del gruppo come strumento di apprendimento ed alternativa alla tradizionale lezione accademica frontale. Questa espressione, quindi, fa riferimento ad un insieme di principi, tecniche e metodi di conduzione della classe in base ai quali gli alunni affrontano lo studio disciplinare interagendo in piccoli gruppi, in modo collaborativo, responsabile, solidale e ricevendo valutazioni sulla base dei risultati ottenuti individualmente ed in gruppo.

(Wikipedia)

Il Role playing formativo, o gioco di ruolo, è una tecnica simulativa che richiede ai partecipanti di svolgere, per un tempo limitato, il ruolo di "attori", di rappresentare cioè alcuni ruoli in interazione tra loro, mentre altri partecipanti fungono da "osservatori" dei contenuti e dei processi che la rappresentazione manifesta. Ciò consente una successiva analisi dei vissuti, delle dinamiche interpersonali, delle modalità di esercizio di specifici ruoli, e più in generale dei processi di comunicazione agiti nel contesto rappresentato. Il role-playing è uno strumento prezioso della formazione, basato sulla simulazione di qualcosa che ha o potrebbe avere attinenza con una situazione reale ed è strutturato in modo tale da essere coinvolgente dal punto di vista emozionale. Le caratteristiche di questa tecnica forniscono molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione, l'azione, l'osservazione del comportamento degli altri ed i commenti ricevuti sul proprio, attraverso l'analisi dell'intero processo.

(Wikipedia)

Ruolo dell'azienda Tutor

Incontra gli alunni nella fase di avvio (tutor aziendale)

Organizza incontri con esperti delle divisioni aziendali nelle varie fasi di sviluppo del progetto

Organizza la visita azienda

Organizza stage

Fornisce materiali :campionari, listini, brochure strategie di marketing

Valuta i prodotti realizzati dagli studenti

Rapporti con l'azienda tutor

Nell'esperienza di impresa simulata è fondamentale un **contatto continuo** con l'**azienda tutor**. Gli **incontri** dei tutor aziendali con i tutor interni e gli studenti e le visite degli studenti in azienda **rafforzano**, infatti, il **legame con la realtà**. L'esperienza in IFS permette allo studente l'acquisizione di tutte le competenze chiave europee, con particolare riferimento alla competenza di imprenditorialità, contribuendo, inoltre, all'educazione finanziaria dell'allievo.

La metodologia della simulazione d'impresa presuppone un'attività progettuale che si snoda attraverso le seguenti fasi:

Fase A - Ricognizione,
Orientamento e
Acquisizione dei dati

Fase B - Progettazione
formativa e
realizzazione
dell'impresa formativa
simulata

Fase C - Monitoraggio
ed Attestazione del
Percorso IFS. Diffusione
dei risultati conseguiti

Prima Fase

La Prima fase è finalizzata a sensibilizzare e orientare lo studente, nel contesto della cittadinanza attiva, fornendogli strumenti per esplorare il territorio, analizzarne le risorse e rapportarsi ad esso nel modo più adeguato alle proprie aspettative ed attitudini, sviluppando abilità in momenti di indagine, ascolto, analisi e confronto.

Seconda Fase

La Seconda fase ha il compito di sensibilizzare il giovane ad una visione sistemica della società civile attraverso la cultura d'impresa, in modo da sviluppare il senso etico dell'interagire con l'ambiente economico circostante, nel rispetto delle conoscenze fondamentali dei concetti di azienda, impresa, etica aziendale e del lavoro

Terza Fase

La Terza fase mette il giovane "in situazione" consentendogli di utilizzare gli apprendimenti teorici acquisiti in contesti formali, di dare spazio alla propria creatività scegliendo un modello di riferimento sul territorio e definendo la propria idea imprenditoriale (Business Idea), supportandola dalla necessaria analisi di fattibilità. Ad essa seguirà l'elaborazione del Business Plan. Concetti fondamentali di questa fase sono quelli di impresa tutor o madrina, mission aziendale, scelta della veste giuridica aziendale attraverso la quale esercitare l'attività d'impresa

Quarta Fase

consente di diversificare ed approfondire la conoscenza del sistema economico territoriale nell'interazione con i soggetti, con l'elaborazione del Business Plan, inteso come documento strutturato secondo uno schema preciso che sintetizza i contenuti e le caratteristiche del progetto imprenditoriale.

Redigere il Business Plan (semplificato per licei e tecnologici)
Progettazione e costruzione materiale promozionale e sito web

Quinta Fase

**costituzione dell'impresa simulata nel rispetto della normativa
vigente**

Sesta Fase

gestione operativa dell'impresa formativa simulata, con particolare attenzione alla gestione produttiva e commerciale.