

PROGETTO P.C.T.O

A.S. 2020/2021

Istituto scolastico beneficiario:

Isis Einaudi Ceccherelli

(indicare la denominazione dell'istituto)

Comune *Piombino (LI)*

Tel *0565 227401*

fax *0565 227372*

e-mail LIIS004009@istruzione.it

Codice Meccanografico:

LITD00401G

In caso di IISS indicare l'ordine di scuola a cui si riferisce il progetto (Liceo, Tecnico, Professionale) :

LICEO

TECNICO

PROFESSIONALE

Indirizzo di studi cui si riferisce il progetto SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI

Titolo del Progetto

ER@ISECOMPANY

Destinatari (Per ogni progetto il numero di studenti a cui si rivolge)

Nr. studenti	Classe IV ASIA 15	Classe IV ASIA
---------------------	--------------------------	-----------------------

Tipologia del progetto: (barrare la voce corrispondente)

Alternanza in Azienda **X**

Impresa formativa simulata

Modalità mista (attività in azienda e a scuola in laboratorio di Impresa simulata)

Aziende o associazioni coinvolte nel progetto

Denominazione	Sede	Responsabile
<i>COMUNE DI PIOMBINO</i>	<i>Piombino</i>	
<i>Esperto esterno</i>	<i>ISIS EINAUDI CECCHERELLI</i>	

Esperto esterno	ISIS EINAUDI CECCHERELLI	
CONFAO	Simulatore per l'impresa formativa	
REGIONE TOSCANA ASSOCIAZIONE INDUSTRIALI	PIOMBINO	

Rilevazione dei bisogni

1. **Il contesto di partenza** - Il progetto prevede l'arricchimento della formazione con competenze spendibili anche sul mercato del lavoro, favorendo l'orientamento dei giovani "per valorizzarne le vocazioni personali, gli interessi e gli stili di apprendimento individuali". I giovani manifestano un fortissimo bisogno di preparazione al mondo del lavoro e richiedono che gli insegnanti sperimentino nuove tecniche di insegnamento e che la scuola aumenti i rapporti con il mondo del lavoro. Per la sua concretezza e vicinanza alla realtà, il laboratorio che simula la creazione di una vera impresa rappresenta un'esperienza formativa unica per chi ne fa parte, realizzando efficacemente quella contaminazione di contenuti, metodologie e competenze richieste sia dalla scuola sia dalle imprese. Lo stage non è in azienda, ma gli studenti fanno azienda a scuola, sul modello dell'impresa formativa simulata con l'utilizzo del simulatore CONFAO, riconosciuto dal MIUR. CONFAO, al fine di promuovere un apprendimento più legato al tessuto sociale, culturale ed economico di ciascun contesto in cui si attua l'interazione scuola-territorio, ha realizzato un sistema nazionale simulato per l'innovazione, la competitività e lo sviluppo dell'imprenditorialità e dell'autoimprenditorialità. La nuova didattica, di tipo laboratoriale e costruttivista, propone processi d'insegnamento interagenti con ambienti di apprendimento innovativi, in cui modelli metodologici flessibili possano essere agiti e centrati sulla soluzione di problemi, sul cooperative learning e sul learning by doing e dunque sull'utilizzo del metodo della simulazione in percorsi scientificamente organizzati per strumenti e contesti adeguati, ampiamente presenti nella ricerca scientifica e validati sul campo in ambito europeo e nazionale. Il sistema ha la finalità di promuovere l'orientamento e l'imprenditorialità dello studente consentendogli un agevole inserimento in contesti operativi. Il Sistema IFS/CONFAO si serve di un simulatore e di un tutorial che consente di orientare ed accompagnare l'utenza in ogni fase dell'attività di simulazione.

SIMULATORE Il Simulatore è la parte digitale del sistema e cioè una infrastruttura digitale con relativi software messi a disposizione della rete del Sistema IFS/CONFAO che consente di realizzare in automatico tutte le operazioni legate all'attività di simulazione. Alle attività delle IFS sono connesse quelle del simulatore. Le attività che precedono l'utilizzazione del Simulatore sono connesse alla progettazione del percorso di alternanza scuola lavoro, strutturato per competenze trasversali e disciplinari, definito nei tempi, negli strumenti, nei luoghi di riferimento e si concludono con la redazione del Business Plan. Il BP è un documento strutturato secondo uno schema preciso che sintetizza i contenuti e le caratteristiche del progetto imprenditoriale (business idea). Viene utilizzato sia per la pianificazione e gestione dell'azienda che per la comunicazione esterna verso potenziali finanziatori o investitori. Redigere il BP è funzionale alla nascita di una nuova attività imprenditoriale e/o progetto aziendale e deve essere supportata da un'analisi di fattibilità in grado di fornire una serie di dati di natura economico-aziendale sui quali tracciare linee guida per la costituzione dell'attività. Si tratta, dunque, di un documento essenziale per l'aspirante imprenditore ed indispensabile sia in fase di progettazione e avvio di una nuova iniziativa imprenditoriale che nelle successive fasi della vita dell'impresa per pianificarne il

consolidamento o lo sviluppo. Per la progettazione del percorso, pertanto, si rende necessario effettuare azioni di sensibilizzazione; analisi del contesto socio economico; Orientamento al fine di: -realizzare alleanze formative per promuovere l'interazione tra le istituzioni scolastiche ,le realtà produttive del territorio ed individuare l'azienda tutor -utilizzare tutti gli strumenti, anche digitali, a disposizione per ricercare, in contesti diversi dal proprio territorio, idee innovative e promuovere la creatività degli studenti nella individuazione dell'idea e del progetto da sviluppare -definire l'oggetto sociale alla base della costituzione della propria azienda simulata ed in relazione al contributo dell'azienda tutor.

FASI CHE PRECEDONO LE ATTIVITÀ OFFERTE DAL SIMULATORE

A) SENSIBILIZZAZIONE – ANALISI DEL CONTESTO SOCIO ECONOMICO ED - ORIENTAMENTO

Attività connessa alla capacità progettuale del consiglio di classe supportata dal contributo del Comitato Tecnico Scientifico/Comitato Scientifico con l'obiettivo di:

- realizzare alleanze formative per promuovere l'interazione tra le istituzioni scolastiche e le realtà produttive del territorio ed individuare l'azienda tutor
- utilizzare tutti gli strumenti digitali a disposizione per ricercare, in contesti diversi dal proprio territorio, idee innovative e promuovere la creatività degli studenti nella individuazione dell'idea e del progetto da sviluppare
- definire l'oggetto sociale alla base della costituzione della propria azienda simulata ed in relazione al contributo dell'azienda tutor.

B) IDENTIFICAZIONE E COINVOLGIMENTO DELL'IMPRESA TUTOR

È noto che per configurarsi come supporto all'alternanza reale, le esperienze di Impresa Formativa Simulata devono avere come riferimento un'azienda reale con funzione di tutoraggio e assistenza all'intera esperienza.

C) BUSINESS PLAN

Attività funzionale alla nascita di una nuova attività imprenditoriale (e di qualsiasi progetto aziendale) che deve essere supportata da un'analisi di fattibilità in grado di fornire una serie di dati di natura economico aziendale, sui quali tracciare linee - guida per la costituzione dell'attività con l'obiettivo di: redigere il BP sia in fase di progettazione e avvio di una nuova iniziativa imprenditoriale ,che nelle successive fasi della vita di un'impresa, per pianificarne il consolidamento o lo sviluppo dell'azienda. Le attività di "Che Impresa ragazzi" sono finalizzate all'avvio e la gestione di una mini-impresa, in particolare gli studenti:

- Analizzano dati economici da diverse fonti (camera di commercio, Regione, Istat) per lo studio dell'aspetto demografico, economico, reddituale del loro territorio.
- Realizzano grafici e relazionano conclusioni sullo studio del territorio;
- individuano un'idea di business e ne valutano la fattibilità e la sostenibilità ambientale;
- svolgono indagini di mercato;
- realizzano un business plan modello canva;
- sviluppano concretamente un prodotto o un servizio;
- valutano l'opportunità di tutelare la propria idea depositando un brevetto;
- realizzano un logo o un marchio e verificano le modalità di tutela;
- realizzano una brochure informativa della loro azienda anche nelle lingue straniere studiate;
- realizzano un video promozionale della loro impresa;
- realizzano un organigramma della loro azienda assegnandosi ruoli e mansioni.

Le attività sono finalizzate ai seguenti obiettivi-competenze:

- Gestire una start up d'impresa a scuola
- Comprendere come sviluppare un'idea di business
- Conoscere i modelli organizzativi e di gestione imprenditoriale, scoprire le professionalità coinvolte • Partecipare attivamente e con consapevolezza del proprio progetto di vita
- Approfondire la conoscenza dell'ambiente nel quale si vive
- Valorizzare la creatività individuale e collettiva
- Conoscere e sperimentare nuove tecnologie

COMPETENZE IN USCITA

COMPETENZE SOCIALI:

- si adegua alle regole e ai ruoli di uno specifico contesto, assumendo atteggiamenti corretti;
- comunica efficacemente;
- lavora in gruppo;
- assume responsabilità;
- risolve problemi.

COMPETENZE CULTURALI:

- correla gli aspetti teorici delle discipline con quelli più specifici dell'esperienza pratica, osserva, valuta e riflette sull'insieme del percorso

COMPETENZE ORIENTATIVE:

- si orienta nel mondo del lavoro;
- mette a fuoco i propri interessi e desideri;
- individua i propri punti di forza e di debolezza;
- verifica l'adeguatezza delle proprie aspirazioni;
- opera delle scelte, mettendo in atto processi decisionali;
- individua percorsi formativi in relazione al mondo del lavoro.

COMPETENZE PROFESSIONALIZZANTI:

- applica conoscenze e abilità specifiche a contesti operativi;
- analizza e comprende la struttura organizzativa del settore di intervento;
- analizza la peculiarità dei ruoli professionali e delle loro competenze;
- analizza e comprende le caratteristiche dell'utenza;
- opera adeguatamente in specifiche situazioni.

IMPATTO SOCIALE

Il progetto educa i giovani e li orienta verso la strada del lavoro autonomo e imprenditoriale. Apre una finestra verso il mondo del lavoro e presenta, facendo toccare con mano, le sfide e le problematiche che ogni professionista deve saper affrontare nella quotidianità. Tali attività richiedono competenze adeguate, non solo tecniche, ma anche trasversali come il lavoro in team, l'assunzione di responsabilità, lo spirito d'iniziativa, la perseveranza, la creatività, l'intraprendenza, la fiducia in sé stessi, abilità richieste e apprezzate in qualsiasi lavoratore dipendente, a ogni livello aziendale.

Risultati –

Gli studenti partecipanti apprendono contenuti e acquisiscono competenze totalmente diversi da quelli tradizionalmente veicolati dalla scuola attraverso un approccio pratico e divertente, che crea competizione in modo positivo e facilita le relazioni tra compagni e con gli stessi insegnanti. Sperimentare un'impresa di studenti:

- infonde entusiasmo e ottimismo;
- offre un'occasione di apprendimento informale a contatto con prestigiose realtà economiche e aziendali;
- accresce il protagonismo dei giovani nel processo formativo;
- consente di acquisire conoscenze e competenze pratiche – per lo più trasversali e legate al mondo del lavoro – che aiuta a diventare “imprenditori di sé stessi”

Aree delle COMPETENZE

Lo studente al termine del percorso svilupperà capacità e competenze che gli permetteranno di essere in grado di progettare, utilizzare e pubblicare siti web e strumenti di comunicazione social definendo ed applicando strategie di marketing per comunicare efficacemente informazioni, messaggi e dati relativi all'ente di riferimento (organizzazione e promozione delle informazioni). Lo studente sarà in grado di lavorare in team ed assumere decisioni in merito all'utilizzo. Per fare ciò durante il percorso avrà acquisito competenze informatiche e avrà avuto contatti con esperti aziendali informatici

1. Competenze tecnico professionali e profilo formativo di riferimento:

- a) Gestione di sistemi di elaborazione dati e reti già installati o installazione
- b) Utilizzo e gestione progetti secondo le procedure e gli standard previsti dal sistema aziendale
- c) sviluppo applicazioni informatiche per progettare siti web, strumenti social e pubblicazione

d) individuazione delle diverse opportunità del web marketing

2. Competenze di cittadinanza (descritte in termini di abilità trasversali)

a) Competenze di collaborazione e comunicazione

- **Gestire atteggiamenti e relazioni**
- Accrescere capacità di collaborazione/interrelazione, confronto con gli altri, feedback verso altri/soluzione di conflitti
- Utilizzare linguaggi e codici diversi
- Riconoscere il proprio ruolo

b) Competenze organizzative

- **Organizzare le attività: progettare, pianificare, programmare**
- Verificare la rispondenza delle operazioni ai risultati: controllare
- Assumere incarichi e delega di compiti
- Stimare i tempi di lavoro

c) Abilità operative

- Definire obiettivi: assumere e comprendere il compito assegnato
- Eseguire operazioni: fare, realizzare

- Gestire informazioni e mezzi
- Ricercare soluzioni adeguate
- Utilizzare nuove tecnologie

d) Competenze relazionali e organizzative

- Potenziare capacità di lavorare in squadra
- Acquisire capacità di comunicare in modo efficace
- Sviluppare capacità di osservazione ed ascolto
- Acquisire flessibilità, adattamento, responsabilità
- Accrescere metodo/organizzazione personale e di gruppo
- Gestire tempo, spazio ed attività
- Rafforzare capacità di problem-solving
- Interagire in modo funzionale al contesto e allo scopo comunicativo

FASI E ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

FASE DI AVVIO – Informazione, sensibilizzazione, orientamento

1. **Attività:** incontri con esperti
2. **Tempi:** 65 ore
3. **Risorse coinvolte:** (*docenti, esperti, etc...*)

PERCORSO DI ALTERNANZA

Area della specializzazione del curriculum - Competenze ed attività pianificate nel curriculum e funzionali al percorso

(classi quarte)

Disciplina	Competenze	Abilità	Conoscenze
Italiano	Riconoscere i diversi stili comunicativi Individuare le modalità comunicative adeguate agli obiettivi proposti Redigere un articolo/relazione in modo corretto	Saper identificare il messaggio univoco senza ambiguità Utilizzare registri comunicativi adeguati ai diversi ambiti specialistici.	Storia del territorio La comunicazione multimediale

Informatica	Utilizzare i sistemi informativi aziendali e gli strumenti di comunicazione integrata d'impresa per realizzare attività comunicative con riferimento a differenti contesti Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti	Progettare e realizzare DB in relazione alle esigenze aziendali Valutare, scegliere e adattare software applicativi in relazione alle caratteristiche e al fabbisogno aziendale	Sistema informatico e sistema informativo nei processi aziendali Software e piattaforme di utilità per la produzione e gestione di oggetti multimediali
Economia	Identificare azioni per la produzione e successiva commercializzazione di un prodotto Individuare tendenze attuali e future del mercato Identificare strategie di Marketing e Comunicazione	Individuare e riconoscere le interdipendenze tra sistemi economici e le conseguenze che esse determinano in un dato contesto. Ricerca e descrivere le caratteristiche di elementi conoscitivi dei mercati di beni o servizi.	Produzione, distribuzione e scambio Impresa e mercato Marketing: i fondamentali
Matematica	Comprensione, lettura e interpretazione di fenomeni attraverso grafici, tabelle e valori di sintesi/indici. Controllo di qualità attraverso indagini campionarie. Organizzazione di indagini sulla qualità di un prodotto e/o di	Analisi e sintesi di dati statistici. Individuazione delle relazioni fra variabili statistiche Redazione di un questionario per la rilevazione di dati. Analisi e sintesi di dati statistici. Individuazione	Fasi di una indagine statistica, rilevazione e sistematizzazione dei dati. Valori di sintesi (medie, indici)

	customer satisfaction.	delle relazioni fra variabili statistiche	
Diritto	Individuazione dei soggetti giuridici, la scrittura di un contratto, le clausole arbitrali.	Analisi delle dinamiche contrattuali, individuazione delle criticità, le clausole contrattuali.	I contratti, i rapporti tra soggetti giuridici, la compravendita, i contratti della web agency
Economia Politica	Individuazione delle forme di mercato, analisi dei contesti socio economici.	Scelta del dimensionamento aziendale sulla base del mercato esistente e potenzialità di business.	Le forme di mercato, il mercato del lavoro, il marketing nel contesto socio economico.

Inglese	Presentazione di sé e del proprio lavoro Presentazione delle caratteristiche tecniche del prodotto realizzato, in lingua veicolare (inglese)	Comunicazione Capacità di usare un linguaggio colloquiale semplice e chiaro Comunicazione Capacità di usare un linguaggio colloquiale e tecnico	Comunicazione interpersonale Micro lingua di settore
---------	---	--	---

RISULTATI ATTESI DALL'ESPERIENZA DI ALTERNANZA IN COERENZA CON I BISOGNI DEL CONTESTO

RISULTATI:

1. A livello pedagogico: si parte dalla convinzione che sperimentare il mondo del lavoro, con i suoi aspetti specifici (= assunzione di responsabilità, rispetto della gerarchia, capacità di lavorare in squadra), sia di per sé educativo
2. A livello orientativo: l'esperienza concreta di contesti lavorativi (es. aziende, ordini professionali, enti pubblici ecc.) chiarisce allo studente le sue propensioni e capacità in vista della scelta universitaria
3. A livello occupazionale: l'inserimento nel complesso mercato del lavoro abbisogna di esperienze diversificate senza attendere la conclusione del ciclo scolastico, così da evidenziare al giovane le opportunità esistenti e dargli strategie spendibili.

In particolare nel curricolare ci si attende la seguente ricaduta:

- Motivazione allo studio e consapevolezza che quanto appreso durante il percorso scolastico sarà determinante per un futuro inserimento nel mondo del lavoro.
- Potenziamento delle capacità relazionali in contesti diversi e tra figure professionali diverse.
- Conoscenza delle risorse e delle potenzialità lavorative che offre il territorio.
- Formazione di persone capaci di inserirsi nel mondo del lavoro con competenza e creatività.
- Rafforzamento del senso dell'autostima per essere costruttore del proprio futuro.
- Permettere agli studenti di meglio valutare la propria preparazione rispetto alle richieste del mondo del lavoro.
- Favorire il processo di orientamento degli studenti.
- Favorire la scoperta di capacità imprenditoriali.
- Migliorare la capacità di lavorare in gruppo.
- Migliorare la capacità di autovalutarsi.
- Padronanza degli strumenti informatici.
- Potenziamento della lingua inglese strumento imprescindibile per inserirsi attivamente nel contesto sociale e lavorativo.

Percorso

SENSIBILIZZAZIONE E ORIENTAMENTO "Il mondo dell'impresa"

- Il mondo del lavoro e forme giuridiche fondamentali che lo disciplinano, il mercato del lavoro (domanda e offerta);
- L'imprenditore e l'impresa – tipologie di impresa e concetto giuridico di azienda, differenza tra impresa e azienda;
- Definizione e requisiti delle società; azioni e obbligazioni; scioglimento di una società;
- Le "start-up" innovative, incubatori di start-up, business plan

- Test di verifica finale. BUSINESS IDEA individuazione dell'Idea di Impresa
- individuazione dell'oggetto sociale.
- visite per conoscere struttura e organizzazione di un'azienda

Prodotto

Idea di Impresa (Business Idea).

Percorso

STESURA DEL BUSINESS PLAN

- Definizione del nome e della forma giuridica dell'azienda
- Elaborazione dell'atto costitutivo e dello Statuto
- Individuazione di un'idea di business
- Valutazione della fattibilità tecnica, economica e il potenziale di mercato
- Indagini di mercato
- Raccolta di denaro reale (che forma il capitale sociale) attraverso la vendita di azioni a familiari e amici
- Realizzazione di un business plan (attività aziendale, mission, motivazione della scelta di localizzazione, clienti, fornitori, altri stakeholder, investimenti e finanziamenti, costi e ricavi previsti, budget economico-finanziario-patrimoniale)
- Sviluppare concretamente un prodotto o un servizio
- Creazione di un sito web e di una strategia promozionale, anche attraverso l'uso dei social media
- Valutazione dell'opportunità di tutelare la propria idea con il deposito di un brevetto
- Vendita e promozione del prodotto o servizio sulla piattaforma CONFAO
 - Rapporti con enti sul mercato simulato Confao, apertura conto corrente bancario e gestione finanziamenti pubblici e privati.

Prodotto

Atto costitutivo, Statuto e Business Plan, Brochure aziendale, volantino, video promozionale anche in lingue dell'Impresa e azione pubblicitaria, SITO INTERNET, Bilancio primo anno di gestione, buste paghe.

Soggetti coinvolti

Docenti del CdC (discipline area comune umanistiche e di indirizzo) e studenti, esperti interni e/o esterni in materia di Economia, Diritto e Informatica.

PERSONALIZZAZIONE DEI PERCORSI

Sarà attivato un monitoraggio in stretta collaborazione con i Consigli di classe per verificare che il percorso attuato risulti efficace ed eventualmente rimodulare gli interventi personalizzandoli, tenuto conto dei diversi bisogni formativi degli alunni in quanto provenienti da diverse sezioni.

ATTIVITÀ LABORATORIALI E UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE, STRUMENTAZIONI INFORMATICHE, NETWORKING

Buona parte delle attività previste saranno svolte nei laboratori dell'istituto dove gli alunni avranno la possibilità di utilizzare le NUOVE TECNOLOGIE, STRUMENTAZIONI INFORMATICHE, NETWORKING.

MONITORAGGIO DEL PERCORSO FORMATIVO E DEL PROGETTO

Soggetti che effettueranno il monitoraggio: Tutor-Consiglio di classe. Modalità: il monitoraggio del progetto sarà effettuato utilizzando il seguente schema:

- Che cosa si monitora

Partecipazione degli alunni durante le lezioni d'aula

- Chi lo fa Come
Docenti coinvolti del Consiglio di classe; Tutor
- Quando

Effettuando verifiche e raccogliendo i dati in un certificato delle competenze /conoscenze acquisite con indicazione del livello.

Totale 65 ore		
----------------------	--	--

Referenti (indicare funzione e compiti)

Tutor scolastici

prof.ssa Braschi Maria Grazia IVASIA

Redazione del progetto - Coordinamento attività tutor scolastici

Raccordo del percorso di apprendimento in azienda con il contesto scolastico

Monitoraggio andamento del percorso di PCTO

Predisposizione di schede di valutazione degli apprendimenti in collaborazione con i tutor scolastici e aziendali

Individuazione condivisa con i tutor aziendali delle competenze maturate dai ragazzi in PCTO

Al termine dell'esperienza il gruppo degli alunni parteciperà a competizioni nazionali e internazionali che selezioneranno le migliori imprese.

Data

Piombino, 21 dicembre 2020

IL DIRIGENTE SCOLASTICO