

1. TITOLO DEL PROGETTO

“Impres@ndo” classe 3 B SIA

2. DATI DELL'ISTITUTO CHE PRESENTA IL PROGETTO

ISIS EINAUDI CECCHERELLI

3. ABSTRACT DEL PROGETTO (CONTESTO DI PARTENZA, OBIETTIVI E FINALITA' IN COERENZA CON I BISOGNI FORMATIVI DEL TERRITORIO, DESTINATARI, ATTIVITA', RISULTATI E IMPATTO)

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'autoimprenditorialità

La nuova didattica, di tipo laboratoriale e costruttivista, propone processi d'insegnamento che utilizzano ambienti di apprendimento innovativi, in cui modelli metodologici si basano 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 IFS/CONFAO offre un simulatore e 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 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 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 "Impres@ndo" 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

A. 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

B. COMPETENZE CULTURALI:

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

C. 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

D. 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 programma **"Impres@ndo"** 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 se 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 se stessi"

4. STRUTTURA ORGANIZZATIVA, ORGANI E RISORSE UMANE COINVOLTI, IN PARTICOLARE DESCRIVERE IN DETTAGLIO

a) STUDENTI

DESTINATARI: **CLASSE 3 B SIA** Il clima d'aula è sereno e collaborativo, gli alunni sono curiosi e partecipativi. L'azienda simulata risponde quindi ai bisogni formativi della classe, si basa su un procedimento logico che dall'osservazione di un certo numero finito di fatti o eventi o esperienze particolari risale a principi o leggi generali. La realtà dell'allievo è determinante per le situazioni di apprendimento che si vengono a creare, per quelle situazioni cioè in cui l'esperienza passata va rivista e rimodellata per meglio affrontare l'esperienza futura.

b) **COMPITI, INIZIATIVE/ATTIVITÀ CHE SVOLGERA' IL CONSIGLIO DI CLASSE**

Pianificare le attività di orientamento, verifica dell'impatto degli interventi, valutazione delle competenze acquisite:

- provvede ad acquisire la disponibilità, rispetto al progetto, degli alunni e dei genitori
- definisce le conoscenze, le abilità e le competenze da acquisire tramite l'alternanza, in relazione agli obiettivi formativi del curriculum ed ai bisogni degli alunni
- elabora unità di apprendimento realizzabili con metodologie specifiche per gli studenti
- si occupa del monitoraggio dell'attività al fine di individuare eventuali necessità di modifiche in itinere
- provvede alla valutazione intermedia e finale degli alunni

c) **COMPITI, INIZIATIVE, ATTIVITÀ CHE I TUTOR INTERNO E IL TUTOR ESTERNO SVOLGERANNO IN RELAZIONE AL PROGETTO**
TUTOR INTERNI

Il Tutor interno accompagna e indirizza tutte le attività proposte agli alunni. In particolare:

- pianifica le attività con il tutor formativo
- controlla frequenza studenti
- controlla attuazione percorso formativo
- raccorda esperienza in aula con quelle programmate
- elabora report su andamento attività formativa e competenze acquisite
- valuta il tirocinio formativo degli alunni di concerto con il tutor esterno
- relaziona al consiglio di classe sui risultati degli alunni

TUTOR ESTERNI

In collaborazione con il Tutor interno, è prevista la partecipazione di un Tutor esterno, nominato dall' AZIENDA MADRINA, figura che sarà di riferimento per studenti nella fase di ideazione e preparazione del prodotto/servizio e nella stesura del Business Plan.

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

Si prevede il raggiungimento dei seguenti risultati:

- A livello pedagogico, si parte dalla convinzione che sperimentare il mondo del lavoro, con i suoi aspetti specifici (cioè assunzione di responsabilità, rispetto della gerarchia, capacità di lavorare in squadra), sia di per sé educativo

- 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
- A livello occupazionale, l'inserimento nel complesso mercato del lavoro necessita di esperienze diversificate senza attendere la conclusione del ciclo scolastico, così da evidenziare al giovane le opportunità esistenti e dargli strategie spendibili.

In particolare 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 auto valutarsi
- Padronanza degli strumenti informatici
- Potenziamento della lingua inglese strumento imprescindibile per inserirsi attivamente nel contesto sociale e lavorativo

6. AZIONI, FASI E ARTICOLAZIONI DELL'INTERVENTO PROGETTUALE

| CLASSE INTERESSATA ALL'ATTIVITÀ: | PERCORSO | SENSIBILIZZAZIONE E ORIENTAMENTO |
|----------------------------------|---------------------------|--|
| 3B SIA | | IMPRESA <ul style="list-style-type: none">• 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 <ul style="list-style-type: none">• individuazione dell'oggetto sociale.• visite per conoscere struttura e organizzazione di un'azienda |
| | PRODOTTO | <ul style="list-style-type: none">• IDEA DI IMPRESA (Business Idea) |
| | SOGGETTI COINVOLTI | <ul style="list-style-type: none">• Docenti del CdC |

7. PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO

Sarà attivato un monitoraggio del Consiglio di classe per verificare che il percorso attuato risulti efficace ed eventualmente rimodulare gli interventi personalizzandoli.

8. 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

9. 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 | Chi lo fa | Come /Quando |
|---|---|---|
| Partecipazione degli alunni durante le lezioni d'aula | Docenti coinvolti Consiglio di classe tutor | Effettuando verifiche e raccogliendo i dati in un certificato delle competenze /conoscenze acquisite con indicazione del livello. |

Strumenti:

schede di valutazione (modello MIUR), monitoraggio in aula, verifiche di fine modulo didattico.

VALUTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO E DEL PROGETTO**Verifiche, valutazione dell'esperienza e degli apprendimenti, certificazione delle competenze:****Soggetti:**

Tutors interni e docenti del Consiglio di classe.

Modalità:

Il processo di valutazione verrà svolto nella sequenza di:

- Valutazione iniziale, relativa alla fase di avviamento del progetto e relativa agli aspetti propri della progettazione, delle risorse disponibili;
- Valutazione intermedia, di tipo formativo, connessa con il percorso di studio e le attività programmate per gli studenti, consentirà l'eventuale ritaratura del corso tenendo conto delle esigenze reali dei partecipanti.
- Valutazione finale, di tipo sommativo, connessa a specifiche prove finali,

Strumenti:

- Monitoraggio delle attività
- Compilazione del diario di bordo
- Brevi relazioni periodiche che gli allievi dovranno realizzare alla fine di ciascuna attività
- Questionario finale per misurare il bilancio delle competenze

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

Piombino

18/11/21

Il tutor pcto

Prof.ssa Margherita Gargalini