



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

APPENDICE

A) L'evoluzione del quadro normativo nazionale

Nella Tabella che segue si descrive l'evoluzione della normativa italiana in materia di PCTO, partendo dall'originaria introduzione del decreto legislativo 77/2005 di attuazione della legge 28 marzo 2003, n. 53, recante la delega al Governo per la definizione delle norme generali sull'istruzione e dei livelli essenziali delle prestazioni in materia di istruzione e di formazione professionale (Riforma Moratti), fino alle recenti novità previste dalla legge di Bilancio 2019.

PROVVEDIMENTO NORMATIVO	SINTESI DELLE DISPOSIZIONI
Decreto legislativo 15 aprile 2005, n. 77 , “ <i>Definizione delle norme generali relative all’alternanza scuola lavoro, a norma dell’articolo 4 della legge 28 marzo 2003, n. 53</i> ”.	Tale decreto, fissando i tratti salienti dei percorsi e le figure ordinamentali di riferimento, gran parte delle quali sono a tutt’oggi ancora vigenti, affidava alla richiesta di ogni singolo studente la possibilità di svolgere con la predetta modalità e nei limiti delle risorse assegnate alla scuola, l’intera formazione dai 15 ai 18 anni o parte di essa, attraverso l’alternanza di periodi di studio e di lavoro, sotto la responsabilità dell’istituzione scolastica o formativa.
Decreto legge 12 settembre 2013, n. 104 , “ <i>Misure urgenti in materia di istruzione, università e ricerca</i> ”, convertito con modificazioni dalla legge 8 novembre 2013, n. 128	Ha ulteriormente contribuito a consolidare la metodologia dell’alternanza favorendo l’orientamento degli studenti e gettando le basi per la definizione dei diritti e dei doveri degli studenti impegnati nei percorsi.
Legge 13 luglio 2015, n. 107 , “ <i>Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti</i> ”	Con l’articolo 1, commi 33 e seguenti, ha esteso l’attivazione delle attività di alternanza scuola lavoro durante l’ultimo triennio dei percorsi di istruzione secondaria di secondo grado, con un ammontare minimo di 200 ore nei licei e di 400 ore negli istituti tecnici e negli istituti professionali. Il testo normativo, facente riferimento ai percorsi di cui al citato d.lgs. 77/2005, prevedeva, inoltre: <ul style="list-style-type: none">• l’ampliamento delle tipologie di strutture ospitanti;• la possibilità di svolgimento dei percorsi durante la sospensione delle attività didattiche, con la modalità



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

	<p>dell'impresa formativa simulata, o anche all'estero;</p> <ul style="list-style-type: none">• lo stanziamento di apposite risorse da destinare alle istituzioni scolastiche per la realizzazione dei percorsi;• la formazione, a cura delle scuole, degli studenti in materia di tutela della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro.
<p>Decreto legislativo 25 novembre 2016, n. 219, "Attuazione della delega di cui all'articolo 10 della legge 7 agosto 2015, n. 124, per il riordino delle funzioni e del finanziamento delle camere di commercio, industria, artigianato e agricoltura"</p>	<p>Nell'ambito della riorganizzazione delle funzioni che le Camere di Commercio - che ha previsto il coinvolgimento del sistema camerale nella tematica dell'orientamento al lavoro e alle professioni, anche mediante la collaborazione con i soggetti pubblici e privati competenti - ha previsto l'istituzione del Registro Nazionale per l'alternanza scuola lavoro con la collaborazione di UNIONCAMERE ed il contributo delle Camere di commercio del territorio italiano.</p>
<p>Decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62, "Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato, a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera i), della legge 13 luglio 2015, n. 107".</p>	<p>In attuazione delle deleghe contenute nei commi 180 e 181 dell'articolo 1 della legge 107/2015, reca le norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo e degli esami di Stato ed in particolare, per quel che qui interessa, degli esami di Stato del secondo ciclo di istruzione. In tale norma viene stabilito che:</p> <ul style="list-style-type: none">• l'ammissione all'esame di Stato è disposta, in sede di scrutinio finale, dal Consiglio di classe, che ammette il <i>candidato interno</i> in possesso, tra gli altri, del requisito dello svolgimento dell'attività di alternanza scuola lavoro secondo quanto previsto dall'indirizzo di studio (licei, istituti tecnici o professionali) nel secondo biennio e nell'ultimo anno di corso (art. 13, comma 2, lettera c), d.lgs. 62/2017). Tale previsione rimane, tuttavia, disapplicata limitatamente all'anno scolastico 2018/2019 per effetto del decreto legge 25 luglio 2018, n. 91 (ved. <i>infra</i>), convertito con modificazioni dalla legge 21 settembre 2018, n. 108;• per i <i>candidati esterni</i> l'ammissione all'esame di Stato è subordinata allo svolgimento di attività assimilabili all'alternanza scuola lavoro (art. 14 comma 3, d.lgs. 62/2017). Anche tale previsione risulta disapplicata limitatamente all'anno scolastico 2018/2019 per effetto del decreto legge 25 luglio 2018, n. 91 (ved. <i>infra</i>), convertito con modificazioni dalla legge 21 settembre 2018, n. 108;• nell'ambito del colloquio il candidato espone, mediante una breve relazione e/o un elaborato multimediale, l'esperienza di alternanza svolta nel percorso di studi (ar-



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

	articolo 17, comma 9, d.lgs. 62/2017);
Decreto 3 novembre 2017, n. 195 , “Regolamento recante la Carta dei diritti e dei doveri degli studenti in alternanza scuola lavoro e le modalità di applicazione della normativa per la tutela della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro agli studenti in regime di alternanza scuola lavoro”.	Il decreto definisce la Carta dei diritti e dei doveri degli studenti coinvolti nei percorsi di cui al d.lgs. 77/2005 e le modalità di applicazione delle disposizioni in materia di tutela della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro di cui al d.lgs. 9 aprile 2008, n. 81, e successive modificazioni.
Legge 30 dicembre 2018, n. 145 , “Bilancio di previsione dello Stato per l'anno finanziario 2019 e bilancio pluriennale per il triennio 2019-2021” (Legge di Bilancio per il 2019), articolo 1, commi 784 e seguenti.	<p>La disposizione prevede:</p> <ul style="list-style-type: none">• la ridenominazione dei percorsi di alternanza scuola lavoro in “percorsi per le competenze trasversali e per l’orientamento” (denominati per semplicità con l’acronimo PCTO) con una rimodulazione della durata dei percorsi i quali, con effetti dall’esercizio finanziario 2019, sono attuati per una durata complessiva minima:<ul style="list-style-type: none">✓ non inferiore a 210 ore nel triennio terminale del percorso di studi degli istituti professionali;✓ non inferiore a 150 ore nel secondo biennio e nell’ultimo anno del percorso di studi degli istituti tecnici;✓ non inferiore a 90 ore nel secondo biennio e nel quinto anno dei licei.• la rimodulazione delle risorse finanziarie assegnate a ciascuna istituzione scolastica, in misura proporzionale alla revisione delle ore minime dei percorsi. <p>Quale principale portata innovativa, si evidenzia la forte rilevanza delle finalità orientative dei percorsi e l’obiettivo di far acquisire ai giovani in via prioritaria le competenze trasversali utili alla loro futura occupabilità, in qualsiasi campo di inserimento lavorativo, nella prospettiva dell’apprendimento permanente quale garanzia di permanenza sul mercato anche in ipotesi di riconsiderazione delle scelte effettuate.</p> <p>A fronte di tali elementi di forte innovazione, rimangono immutati alcuni punti chiave finalizzati a instaurare e rafforzare il collegamento tra scuola e mondo del lavoro, in quanto:</p> <ul style="list-style-type: none">• la Legge di Bilancio 2019, pur ridenominando i percorsi di alternanza in “<i>percorsi per le competenze trasversali e per l’orientamento</i>”, fa riferimento ai principi del d.lgs. 77/2005, confermando, quindi, quanto statuito dalla norma in relazione alle finalità di tali percorsi, intesi come metodologia didattica che si innesta nel curriculum scolastico e diventa componente strutturale della formazione “<i>al fine di in-</i>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

	<p>crementare le opportunità di lavoro e le capacità di orientamento degli studenti²⁹”; le modalità realizzative e organizzative dei percorsi (es.: convenzioni, percorsi formativi personalizzati, criteri di gradualità e progressività ecc.); la funzione tutoriale; i principi in tema di valutazione e certificazione;</p> <ul style="list-style-type: none">• è confermata la possibilità, da parte delle istituzioni scolastiche, di adottare le modalità realizzative dei percorsi introdotte dalla legge 107/2015, da attuarsi anche durante il periodo di sospensione dell’attività didattica, in impresa formativa simulata e all’estero;• la nuova durata complessiva dei percorsi è da intendersi sempre come limite minimo, restando immutata la possibilità, da parte dell’istituzione scolastica, di adottare un numero di ore superiore a detti limiti in ragione della programmazione attuata nell’ambito della propria autonomia;• rimangono in vigore la “<i>Carta dei diritti e dei doveri degli studenti</i>” e il <i>Registro Nazionale</i> previsti dalla legge 107/2015, compresi i meccanismi di individuazione delle strutture ospitanti da parte dei dirigenti scolastici;• rimane ferma l’inclusione, tra le modalità realizzative dei percorsi, delle esperienze di apprendistato di 1° livello, finalizzato all’acquisizione di un diploma di istruzione secondaria superiore, in base alla disciplina introdotta dal decreto legislativo 15 giugno 2015, n. 81, attuativo della legge 10 dicembre 2014, n. 183.
--	---

B) L’Impresa Formativa Simulata (IFS) e l’Impresa in Azione

L’**Impresa Formativa Simulata** si avvale di una metodologia didattica che utilizza in modo naturale il *problem solving*, il *learning by doing*, il *cooperative learning* ed il *role playing*. Con essa si 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*). 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.

²⁹ Legge n. 107/2015, art.1, comma33.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

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. E' comunque importante 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.

A tal fine, è preferibile far iniziare l'esperienza agli alunni a partire dalla classe terza, per osservare tutte le fasi di nascita e sviluppo dell'Impresa. Maggiori dettagli sulle varie fasi in cui può svilupparsi il percorso in IFS sono contenuti nella Guida operativa per la scuola pubblicata dal MIUR nel mese di ottobre 2015.

A livello operativo, il dirigente scolastico individua per ogni classe coinvolta un referente (tutor interno) che viene formato ad operare e interloquire con la Centrale di Simulazione (*SimuCenter*), costituita dalla piattaforma informatica di riferimento, gestita da un fornitore di servizi informatici individuato dal Capo d'Istituto, secondo i principi del d.lgs. 18 aprile 2016, n. 50.

Attraverso le iniziative di **Impresa in Azione** gli studenti gestiscono, invece, delle vere e proprie imprese, realizzando un prodotto o un servizio, compiendo tutte le attività che portano dall'idea all'azione. La preparazione è fatta con la collaborazione e sotto la supervisione di esperti aziendali che coinvolgono gli studenti in attività dinamiche, lavori di gruppo, *project-work*, simulazioni, giochi di ruolo, attraverso supporti visivi quali poster, slide, video-lezioni, carte gioco, schede e quiz, con l'obiettivo di far sviluppare un'idea imprenditoriale attraverso la quale dare origine a un prodotto, sia esso un bene o un servizio, che assolva alle necessità reali di potenziali consumatori.

C) Il Service Learning (SL)

Il *Service Learning* è una proposta pedagogica, metodologica e didattica che consente allo studente di apprendere (*Learning*) attraverso il servizio alla Comunità (*Service*), ossia di imparare misurandosi con i problemi realmente presenti nel proprio contesto di vita.

Il progetto si realizza nel territorio, ma si caratterizza nella relazione educativa, per:

- l'attività di ricerca (individuazione dell'azione solidale);



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

- l'interdisciplinarietà che prevede un pieno coinvolgimento del corpo docente;
- lo sviluppo delle competenze;
- la partecipazione dello studente e del gruppo classe nell'attività di collaborazione con le istituzioni e le associazioni locali (professionali e di volontariato);
- il ruolo attivo dello studente nelle diverse fasi: ideazione, valutazione, realizzazione;
- la responsabilità sociale della scuola nel realizzare esperienze di cittadinanza attiva;
- l'impegno a promuovere processi di trasformazione personali e sociali nella dimensione curricolare.

La valenza educativa dei progetti di SL, in termini di crescita personale, motivazione allo studio, livelli di competenza e di autostima, e l'acquisizione di comportamenti socialmente pro-attivi ha portato questo Ministero a realizzare una sperimentazione nazionale e a promuovere la costituzione di reti di *scuole del Service-Learning* in tutte le Regioni italiane.

Per ulteriori approfondimenti, si rinvia al documento pubblicato a cura dell'Indire – Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa, riguardante le “*Linee Guida per l'implementazione dell'idea - DENTRO/FUORI LA SCUOLA SERVICE LEARNING*” che offrono un corollario teorico generale, indicazioni operative per la progettazione, la realizzazione e la valutazione dei percorsi e strumenti utili per la progettazione di esperienze, oltre a evidenziare le buone pratiche realizzate.

D) Il Sillabo per l'Educazione all'Imprenditorialità

Sulla scia del documento dal nome “*EntreComp – The Entrepreneurship Competence Framework*” di matrice europea, scaricabile dal seguente link della Commissione Europea:

publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfna27939enn.pdf

il MIUR ha pubblicato, in data 13 marzo 2018, il “**Sillabo per l'educazione all'imprenditorialità**” di seguito riportato integralmente, quale documento in grado di abilitare la “*Promozione di un percorso di educazione all'imprenditorialità nelle scuole secondarie di secondo grado statali e paritarie in Italia e all'estero*”, contenente le indicazioni sui temi propedeutici all'introduzione strutturale dell'educazione all'imprenditorialità nella scuola secondaria di secondo grado.

Il Sillabo è una rappresentazione ampia di tematiche *cross-curricolari* individuate a partire dalle competenze che gli studenti devono aver sviluppato al termine del percorso. Le scuole scelgono la tipologia di percorso che intendono sviluppare (ad es. maggiormente orientato all'innovazione digi-



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

tale, all'innovazione sociale o particolari vocazioni territoriali) e possono costruire e integrare il proprio curriculum, scegliendo tra le aree di contenuto rappresentate nel documento.

EDUCAZIONE ALL'IMPRENDITORIALITÀ

Sillabo per la scuola secondaria di secondo grado

Guida alla lettura

Il presente sillabo contiene le indicazioni sui temi propedeutici all'introduzione strutturale dell'educazione all'imprenditorialità nella scuola secondaria di secondo grado.

Si tratta di una rappresentazione ampia di tematiche individuate a partire dalle competenze che gli studenti devono aver sviluppato al termine del percorso.

Le scuole, anche a seconda della tipologia di percorso che intendono sviluppare (*ad es. maggiormente orientato all'innovazione digitale, all'innovazione sociale o particolari vocazioni territoriali*) possono costruire il proprio curriculum scegliendo tra le aree di contenuto suggerite e rappresentate in questo documento.

Per individuare il filo conduttore del sillabo, è necessario partire dalla definizione che in Europa viene data all'educazione all'imprenditorialità (*Entrepreneurship Education*) [progetto ICEE <http://innovation-clusters.icee-eu.eu/Media/Files/Download-the-Comparative-Analysis-of-National-Strategies-HERE>]:

Ability to turn ideas into action. Creativity, innovation and risk-taking, planning and managing projects, seizing opportunities which can bring to establishing or contributing to social or commercial activity. Realization of entrepreneurial autonomous activity.

Capacità di trasformare le idee in azioni. Creatività, innovazione e assunzione di rischi, pianificazione e gestione di progetti, saper cogliere opportunità che possono portare a creare o contribuire ad attività sociali o commerciali. Realizzazione di attività autonoma imprenditoriale.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

1. Forme e opportunità del fare impresa

Interessi, passioni e propensioni

Capire come una passione o un interesse può diventare professionalità e eventualmente lavoro. Comprendere il profondo legame tra imprenditorialità e spirito di iniziativa. Verificare e misurare la propensione imprenditoriale partendo dall'analisi di aspirazioni, motivazioni e competenze, anche partendo dai dati sul lavoro e sul cambiamento economico e sociale. Fare delle proprie attitudini e passioni lo strumento per realizzarsi nella vita.

Lo sviluppo personale: intraprendenza e consapevolezza

Comprendere l'importanza dello spirito di iniziativa e dell'assunzione di responsabilità come competenze per lo sviluppo personale e per la vita, e non solo per la carriera imprenditoriale. Interpretare le opportunità e le sfide incontrate durante il proprio percorso come mezzo per aumentare la possibilità di trovare una gratificazione in qualunque tipo di percorso. Avere consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza.

L'impresa e il suo ruolo nella società

Spiegare che cosa è un'impresa e identificarne le caratteristiche chiave, le motivazioni e le competenze di un imprenditore, ad esempio attraverso incontri con imprenditori locali. Comprendere opportunità e rischi del fare impresa e l'importanza delle competenze e dello spirito d'iniziativa come mezzo per aumentare l'occupabilità. Conoscere il contributo offerto dal settore imprenditoriale alla società, considerando diversi contesti (sociale, culturale, economico). Sfatare i falsi miti che accompagnano il concetto di autoimprenditorialità.

Le diverse forme del lavoro e dell'impresa

Conoscere la differenza tra le diverse forme del lavoro (*es. autonomo e dipendente*) e le opportunità che queste tipologie offrono. Riflettere sulle diverse attitudini al lavoro che spingono ciascuno di noi ad orientarsi verso una tipologia lavorativa o l'altra. Capire il cambiamento del lavoro in relazione alla tecnologia e alla globalizzazione.

Conoscere le diverse forme del fare impresa: l'impresa tradizionale, l'impresa cooperativa, le startup innovative, l'impresa sociale in tutte le sue forme, ecc. Competizione e cooperazione. Lo scopo di lucro e quello mutualistico e sociale.

Visione, *mission* ed etica

Comprendere l'importanza di avere una visione su possibili scenari futuri e loro concrete attuazioni. Comprendere cosa si intende con *mission* e *vision* d'impresa, e la ragione di rappresentarla in forma chiara e semplice. Comprendere i diversi aspetti che caratterizzano l'impresa, che è organizzazione economica, sistema sociale e struttura patrimoniale, e comprendere l'importanza della responsabilità sociale d'impresa. Riflettere sulle questioni etiche legate all'impresa: la protezione del consumatore, il rispetto della professionalità, la competizione sana e trasparente, gli obiettivi dell'impresa in relazione a democrazia, cultura, sostenibilità e global



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

1. Forme e opportunità del fare impresa

Esempi di attività

Strumenti per prendere coscienza dei propri obiettivi, delle propensioni personali e del proprio valore, come il *Personal model canvas*. Condividere le passioni personali con il resto della classe anche attraverso giochi di ruolo, quiz individuali e lavori di gruppo.

Riconoscere le competenze imprenditoriali. Riflettere con gli studenti sulle capacità e attitudini richieste ad un imprenditore, con particolare riferimento all'importanza, in ogni settore, di sviluppare competenze trasversali.

Coaching e sue declinazioni (es. *Silent Coaching*) per stimolare gli studenti in percorsi di autoconsapevolezza rispetto al proprio sviluppo personale e ai propri interessi.

Approfondimenti su figure chiave (forti personalità intraprendenti o imprenditoriali), non solo del mondo imprenditoriale, ma anche legate alle singole discipline e al mondo dell'arte, della cultura e delle professioni, anche attraverso riferimenti storici.

Incontri con imprenditori locali, anche con imprese di diversi settori e diverse dimensioni, sia a scuola attraverso testimonianze d'impresa che attraverso visite guidate in impresa. Promuovere un apprendimento flessibile dell'esperienza in azienda, approfondendo momenti di conoscenza sul "saper fare" in azienda (es. *i processi produttivi, di costruzione della qualità, di innovazione e multifunzionalità nel caso dell'impresa agricola*). Promuovere la documentazione da parte degli studenti di questi incontri, attraverso supporti digitali, interviste, raccolta di materiali tecnici e scientifici.

Incontri con esperti "di settore", anche del mondo della ricerca, per approfondire le problematiche e le sfide di un settore produttivo.

Confronto tra diverse forme di lavoro, tra cui lavoro subordinato e lavoro autonomo.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

2. La generazione dell'idea, il contesto e i bisogni sociali

L'idea

I pilastri di un'idea: rispondere ad un'esigenza e creare una soluzione originale. Lavorare in modo creativo sulla analisi di nuovi bisogni e sulle possibili risposte a questi. Sviluppare un atteggiamento propositivo nella risoluzione dei problemi, diventando protagonisti nel processo decisionale. Conoscere le diverse tecniche creative adatte al lavoro individuale o in squadra. Riconoscere quando un'idea può realmente concretizzarsi in un progetto.

Creazione di valore, sostenibilità e innovazione

Saper identificare attività che creano valore per se stessi e/o per gli altri. Saper trasformare un'idea in una iniziativa che crea valore, in termini di scalabilità e replicabilità. Comprendere la relazione tra sviluppo economico e obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs), con particolare riferimento all'economia circolare. Saper cogliere la relazione tra innovazione digitale e sostenibilità economica, sociale e ambientale. Comprendere l'importanza di rispondere a bisogni e sfide sociali, a cominciare da un'occupazione il più possibile inclusiva. Riconoscere e mettere in pratica diversi approcci all'innovazione.

Il ruolo delle tecnologie digitali

Prendere consapevolezza riguardo al ruolo e alle evoluzioni delle tecnologie di informazione e comunicazione (TIC). Comprendere le implicazioni delle TIC sia per individui, gruppi e organizzazioni, con particolare riferimento ai processi di comunicazione e organizzazione, creazione e distribuzione di valore. Comprendere i principali *trend* tecnologici e l'impatto delle tecnologie digitali sul lavoro.

Contesto, coinvolgimento, inclusione, ecosistemi

L'importanza del coinvolgimento e della comprensione del territorio (o ecosistema) e dei comportamenti e bisogni sociali nel percorso di generazione di un'idea imprenditoriale. Riflettere sulle condizioni sociali, economiche e culturali, sugli usi e sulle abitudini di individui e gruppi. Comprendere che fare impresa è anche restituzione al territorio.

Analizzare il contesto, a partire dai dati e dalle informazioni a disposizione. Coinvolgere gli *stakeholder* di riferimento attorno ad un'idea imprenditoriale, comprendendo l'importanza di pensare in termini di ecosistema, di apprendere anche da soggetti con posizioni non favorevoli e di utilizzare processi di co-creazione con il territorio per rafforzare e legittimare il proprio lavoro.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

2. La generazione dell'idea, il contesto e i bisogni sociali

Esempi di attività

Valutazione di case histories, fornendo alla classe una serie di esempi di come possono nascere idee imprenditoriali.

Esercizi per la valutazione di un'idea Imprenditoriale. Fare una prima valutazione della fattibilità di un'idea, utilizzando schede di valutazione come ad esempio la scheda SWOT, come lavoro di gruppo.

Innovation & Creativity Camp o Startup bootcamps per studenti, presso scuole o sedi di imprese o luoghi dell'innovazione, per coinvolgere gli studenti su sfide creative (*challenge*) in piccoli gruppi finalizzate alla presentazione dell'idea progettuale al termine del percorso.

Hackathon e incontri di co-creazione per creare tavoli di confronto su sfide sociali specifiche e individuare nuovi modelli di impresa e loro ambiti applicativi, promuovendo l'incontro tra alunni e *stakeholder* (anche attraverso format di *matchmaking*) rilevanti allo sviluppo di prototipi semplici di soluzioni innovative e allo scambio di esigenze e competenze.

Simulazione di un progetto di impresa; Percorsi di media durata (es. 18-30 ore, in presenza o blended) per lo sviluppo di un progetto di impresa, evidenziando creazione dell'idea, sostenibilità economica, ruolo delle tecnologie digitali, analisi di mercato. L'approccio è esperienziale con didattica pratica e utilizzo tecnologie digitali. Può essere svolto dal docente in autonomia o affiancato da un coach-volontario.

Design Sistemico, approfondimento metodologico e utilizzo di strumenti per l'indagine contestuale (es. *stakeholder map*, rilievo olistico, ecc).

Interviste contestuali: imparare a progettare un'intervista contestuale e tecniche di somministrazione.

Personas: costruire gli archetipi degli *stakeholder* correlati ad una sfida/idea specifica (beneficiari, clienti, ecc) a supporto dell'implementazione di un'idea.

Economia del territorio e sviluppo d'impresa. Percorsi selezionati e finalizzati alla conoscenza dell'economia del territorio e sul come intraprendere attività in un settore economico specifico, anche attraverso l'interazione con percorsi specifici (es. sostenibilità ambientale di un'impresa o settore).



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

3. Dall'idea all'impresa: risorse e competenze

Lavorare in gruppo e *team-building*

Conoscere i fattori che intervengono nel processo di *team building*. Comprendere il tipo di competenze che servono e formare una squadra. Sperimentare i diversi stili di lavoro e modelli di interazione per lavorare efficacemente in gruppo. Riflettere sulla complementarità delle competenze necessarie nell'ambito lavorativo e/o professionale, valorizzando le differenze all'interno di un gruppo. Promuovere valori e comportamenti cooperativi che contribuiscono al consolidamento del gruppo.

Leadership e Struttura organizzativa

Dimostrare di comprendere il significato di *leadership*. Descrivere e spiegare le caratteristiche di un *leader* efficace e in grado di ispirare.

Conoscere le diverse modalità per strutturare un'organizzazione in base ad obiettivi fissati, identificando le modalità più adeguate per la trasmissione dei flussi informativi. Interpretare un organigramma, identificare e riconoscere ruoli e conseguenti responsabilità.

Co-progettazione e prototipazione rapida

Comprendere le caratteristiche e le potenzialità della co-progettazione, anche attraverso approcci di *design thinking* e sfruttando tecniche di prototipazione rapida. Comprendere il proprio *target*. Saper fare ricerche sui propri utenti.

La *lean startup*

Modello di sviluppo agile: ipotizzare, costruire, misurare e imparare. La costruzione di un MVP (*Minimum Viable Product*). Elementi di programmazione. Sviluppo *web* e mobile. *User Interaction* e *User Experience design* (UXD).

Ciclo di vita di un'impresa

Conoscere gli strumenti per una prima valutazione della fattibilità di un'idea di impresa. Capire i requisiti necessari per trasformare un'idea in un'opportunità di impresa. Comprendere il ciclo di vita di un'impresa, Saper gestire il processo di trasformazione dalla fase di creazione a quella di sviluppo di un'impresa.

Conoscere le diverse tipologie di impresa, in termini di caratteristiche, profili giuridici e di responsabilità connesse, per poter scegliere la forma giuridica più adatta alle esigenze specifiche della propria idea imprenditoriale.

Business modelling

Descrivere, spiegare e interpretare lo scopo e il contenuto di un *business plan*, dimostrando di conoscere e comprendere i passi necessari per il relativo sviluppo. Differenza tra la fase di pianificazione e quella di programmazione. Il *business model canvas*.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Proprietà intellettuale

Comprendere lo scopo delle regole previste in materia di diritti di proprietà intellettuale e spiegarne le diverse tipologie (ad esempio: diritti d'autore, marchi, brevetti). Comprendere cosa significa proteggere un'idea in campo nazionale e internazionale. Le opportunità della *open innovation* e di modelli imprenditoriali basati sull'apertura invece che sulla protezione.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

3. Dall'idea all'impresa: risorse e competenze

Esempi di attività

Brainstorming di idee, per individuazione e selezione idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea, come lavoro di gruppo, per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro deve essere strutturato con un *project-manager* chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche.

Giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, ecc. Esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. *camminata di gruppo*) o per confrontare le modalità di *project-management* di diversi gruppi.

Simulazione di selezione di personale, anche in collaborazione con agenzie di lavoro locale.

Esercizi di interdipendenza positiva, organizzando il lavoro in gruppi con compiti diversi, per promuovere l'apprendimento positivo tra diversi contributi che concorrono alla stessa idea.

Redigere un *business plan* specificando tipologia di azienda, su cosa si basa il *business*, *mission*, descrizione attività, concorrenti, mercato di riferimento, strategia commerciale, piano costi e ricavi.

Esercizi di accelerazione, come la compilazione di *Business Model Canvas*, *Social Business Model Canvas*, *product marketing fit*, modelli metrici, sviluppo di prodotto.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

4. L'impresa in azione: confrontarsi con il mercato

Opportunità di finanziamento e Budget

La necessità delle imprese di reperire risorse. Fare *fundraising* e comprendere la relazione tra le diverse fonti di finanziamento delle imprese e relativi costi e forme di rischio, comprese le forme emergenti di finanza d'impatto. Il bilancio come strumento di gestione e di controllo di un'impresa.

Comprendere le dinamiche del fabbisogno finanziario di impresa e delle adeguate modalità di copertura. Comprendere le caratteristiche delle diverse fonti di finanziamento a disposizione delle imprese e i relativi costi e rischi: capitale proprio e di credito. Il *fundraising* e le forme emergenti di finanza d'impatto. Il *budget* come strumento di gestione e di controllo dell'attività di un'impresa. Saper stimare il costo di trasformare un'idea in un'attività che crea valore.

Analisi strategica e marketing

Analisi del mercato e segmentazione della clientela. Analisi settoriale. Essere in grado di identificare i canali di distribuzione e vendita adeguati. I fattori che determinano il costo e il prezzo di vendita di un prodotto o servizio. Conoscere gli elementi chiave di una strategia di *marketing*, anche in sinergia con tecnologie digitali e sperimentando diversi canali di comunicazione. Il *growth hacking*.

Comunicazione

Comprendere caratteristiche e differenze tra comunicazione *offline* e *online*. Organizzare una campagna di comunicazione attraverso diversi canali. Utilizzare strumenti analitici per misurare campagne di comunicazione.

Saper comunicare la propria idea di impresa in modo chiaro ed efficace in pubblico. Il *pitch* di un'idea. *Pitch deck* e *pitch day*. Saper gestire presentazioni davanti a potenziali finanziatori o investitori.

Gestire l'incertezza e la possibilità di errore e accettare il fallimento

Saper affrontare situazioni di incertezza valutando e gestendo diversi tipi di rischi anche nel confronto con gli altri. Riflettere sulle diverse tipologie di rischi e difficoltà che le diverse attività del fare impresa possono generare. Riconoscere che l'errore è un elemento di crescita e saper accettare il fallimento proprio e degli altri e apprendere dalla propria e dall'altrui esperienza.

Internazionalizzazione

Le opportunità dell'internazionalizzazione. Il commercio internazionale e la globalizzazione: opportunità e rischi. Il contributo della tecnologia. La gestione delle problematiche logistiche dovute all'internazionalizzazione. Conoscere le opportunità e le sfide affrontate dalle imprese che operano a livello nazionale e internazionale. Studio dei comportamenti e dei mercati dei diversi Paesi.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Valutazione di impatto sociale

Valutare l'impatto sociale e ambientale di un'impresa attraverso diversi strumenti. Fondamenti di rendicontazione sociale.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

4. L'impresa in azione: confrontarsi con il mercato

Esempi di attività

Simulazione di creazione di una campagna di *crowdfunding*, attribuendo ruoli e responsabilità specifiche (redazione, video, ricerca *partnership*, *community engagement*, etc.)

Discussione con imprenditori su aspetti pratici e meno visibili del fare impresa, come l'accesso al credito, la contabilità e il bilancio aziendale, la ricerca di opportunità di finanziamento, ecc.

Esercizi per il *digital marketing*. Progettare piani editoriali per i *Social Media*, accrescere e monitorare *audience* e pianificare campagne di *marketing* efficaci sui *Social Network*.

Comunicare l'impresa attraverso il *web*. Studiare esempi di campagne di comunicazione innovative attraverso la Rete, anche in relazione alla capacità di generare valore aggiunto per l'impresa, in sinergia con strategie di vendita e il cambiamento di aspetti chiave dell'impresa attraverso le tecnologie.

Promozione e valorizzazione del *Made in Italy*, attraverso l'incontro e la discussione con produttori di eccellenze locali del *Made in Italy*, anche in relazione alla difesa da contraffazioni (es. Indagine e ricerca di un prodotto tipico del *Made in Italy* agro-alimentare e esempi di contraffazione).

Theory of Change: applicazione metodologica per la valutazione dell'impatto sociale di un'impresa.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

5. Cittadinanza economica

Economia e benessere

Le relazioni tra crescita economica, benessere e sviluppo economico; le dimensioni che compongono il valore; la contabilità economica, sociale, ambientale del sistema economico; lo sviluppo sostenibile e i nuovi indicatori per misurare il benessere; sfide e opportunità della globalizzazione; disuguaglianze e riflessi sulla società.

Educazione al consumo

Acquisire consapevolezza delle implicazioni delle scelte individuali di consumo e dei diritti dei consumatori, in particolare in tema di tutela della legalità, della qualità delle produzioni, della salute, dei diritti dei lavoratori e dell'ambiente in ottica locale e globale.

Moneta e Strumenti di Pagamento

Comprendere la dinamicità dei prezzi (*inflazione e deflazione*), il potere di acquisto e i vari strumenti di pagamento. I mezzi di pagamento elettronici. Monete tradizionali, Valute estere, Criptovalute.

Sistema economico, finanziario e fiscale

Conoscere gli strumenti di informazione e di supporto alle decisioni economico finanziarie. Le istituzioni finanziarie. Natura, funzionamento e regolamentazione dei mercati finanziari. Comprendere gli strumenti di tutela del cittadino (consumatore, contribuente, imprenditore), ruolo delle PP.AA. e delle Autorità la tassazione e la spesa pubblica. Le operazioni speculative. Gli strumenti di prevenzione dei rischi. Etica degli affari ed etica negli affari. L'impatto sociale delle scelte finanziarie; la finanza etica e nuovi strumenti finanziari a impatto sociale. L'impatto della normativa fiscale sugli strumenti di natura finanziaria.

Innovazioni in ambito economico

Le innovazioni in ambito economico: economia circolare, economia collaborativa e della condivisione, economia civile, commercio equo e solidale, valore condiviso, innovazione sociale, impatto sociale e mercato del lavoro come istituzione sociale; impatto della Rete su processi economici e sociali; la moneta digitale, le nuove tecnologie per la gestione del denaro, il *fintech*.

Gestione del *budget* e risparmio, rischio e rendimento

Nozioni di reddito, consumo, risparmio, previdenza e investimento. Saper pianificare un investimento finanziario di breve, medio e lungo periodo, secondo le esigenze personali e familiari, gestendo il *budget* secondo un proprio profilo di rischio.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

5. Cittadinanza economica

Esempi di attività

Attività di progettazione in aula nelle quali gli studenti saranno chiamati a utilizzare *budget* virtuali da allocare per la realizzazione della propria idea di impresa.

Giochi di ruolo e attività mirate per la gestione di un bilancio semplice (es. bilancio familiare, gestione della paghetta) o complesso, anche attraverso un'analisi di bisogni e priorità.

Indagine/Ricerca di gruppo su un prodotto (es. un prodotto tipico in campo agro-alimentare), per comprendere la catena del valore e l'evoluzione della filiera.

Interviste contestuali a imprenditori, *project manager* e agli altri ruoli che caratterizzano un'azienda per comprendere le sfide nella realizzazione di un progetto imprenditoriale in termini di *budget*, gestione di rischi economici e finanziari e gestione fiscale.

Approfondimenti con esperti di moneta digitale, *cryptocurrencies* e in generale il rapporto tra tecnologie digitali, fiducia, scambio e transazioni.

Giochi di ruolo e edugames sui temi della moneta e sul ruolo e l'impatto delle transazioni, con particolare attenzione al commercio internazionale.

Project-work legati alla realizzazione di progetti scolastici di acquisto solidale.

Esperimenti di bilancio partecipato in classe o a scuola.