



**EUROPEN-PEN**  
**International**  
practice enterprise network

## PROGETTO DI ALTERNANZA SCUOLA LAVORO CON LA SIMULAZIONE DI IMPRESA

### ABSTRACT

La proposta ha l'obiettivo generale di favorire l'alleanza tra Scuola ed Impresa, consentendo ad una o più aziende di "adottare", con un investimento relativamente basso, una o più classi di un Istituto del territorio.

Tale investimento porterebbe vantaggi alla Scuola prescelta ed ai suoi studenti, ma anche all'Azienda. Infatti, consentirebbe ad una classe di realizzare un triennio di Alternanza Scuola Lavoro più mirato ed efficace dal punto di vista degli apprendimenti, ma al contempo permetterebbe all'impresa di conoscere potenziali collaboratori futuri, oltre a promuovere la cultura tecnica del territorio, e di dare prova di responsabilità sociale nei confronti della comunità in cui è insediata.

### PREMESSA - LA SIMULAZIONE DI IMPRESA

A partire dall'anno scolastico 2018/2019 i percorsi di **Alternanza Scuola-Lavoro** sono ridenominati **P.T.C.O.** "*percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento*" e sono attuati per una durata standard:

- 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 durata dei percorsi già progettati può essere rimodulata anche in un'ottica pluriennale, laddove, in coerenza con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, gli Organi Collegiali preposti alla programmazione didattica ne ravvedano la necessità.

La **Simulazione di Impresa** è una delle modalità di realizzazione dell'alternanza scuola lavoro, andando ad affiancare o ad integrare altre tipologie di esperienza di lavoro.

Viene attuata mediante la costituzione di un'**azienda virtuale animata dagli studenti**, che svolge un'attività di mercato all'interno di una rete nazionale di circa 200 altre imprese (collegate alla **Centrale Nazionale di Simulazione dell'Opera Don Calabria di Ferrara**) ed internazionale (grazie al network **Europen-Pen International**, che coordina il Programma Simulimpresa in 48 Paesi per oltre 7.500 imprese simulate nel mondo) e fa riferimento ad un'**azienda reale** (azienda tutor o **madrina**) che costituisce il modello di riferimento da emulare e produce un incremento delle motivazioni negli studenti.

Si avvale di una metodologia didattica di *learning by doing* che utilizza in modo naturale il *problem solving*, il *cooperative learning*, il *team working* ed il *role playing*, costituendo un valido strumento per l'acquisizione di *soft skills* e di tutte le **competenze chiave raccomandate dall'Unione Europea** e fortemente richieste dal mercato del lavoro.

Gli studenti, con l'impresa formativa simulata, assumono ruoli di giovani lavoratori/imprenditori e riproducono in laboratorio il modello lavorativo di un'azienda vera, apprendendone i principi di gestione attraverso il fare (*action-oriented learning*).

L'impresa formativa simulata rappresenta inoltre uno strumento utile per aiutare i giovani ad acquisire lo spirito di iniziativa e di imprenditorialità, ed una delle forme di apprendimento più efficaci per quei ragazzi che intendano intraprendere un percorso imprenditoriale autonomo al termine degli studi, dando origine ad una nuova realtà aziendale (*start-up*).

Il **ruolo del docente** nella simulazione di impresa è triplice: è il coordinatore dell'attività, il formatore degli allievi di ogni unità organizzativa e il valutatore dell'esperienza di ciascuno studente. Inoltre, il docente di indirizzo tecnico ha il compito di raccordare le conoscenze teoriche delle varie discipline di studio con il contesto operativo simulato.

Il percorso di alternanza scuola lavoro in impresa formativa simulata è complementare al tirocinio presso aziende situate nel territorio.

## IL PROGETTO

Il progetto prevede un mix di attività complementari, modulari e componibili, sviluppate nel triennio del percorso di Alternanza Scuola – Lavoro.

Il pacchetto progettuale completo è così composto:

ANNUALITÀ	ATTIVITÀ
TERZA	Formazione Docenti di indirizzo propedeutica all'avvio di Impresa Simulata (20 ore) Identificazione impresa madrina, progettazione I.S. e programmazione didattica Avvio I.S. e prima esperienza in simulazione di impresa (50-60 ore) Feedback e Valutazione degli apprendimenti
QUARTA	Ricerca aziende, colloqui pre-stage e matching studenti – imprese Stage aziendale (80-120 ore) Report individuale sull'esperienza in impresa
QUINTA	Business game (4-5 gruppi) per startup di una nuova impresa Scelta dell'impresa da avviare e Simulazione di Impresa (40-60 ore) Report sull'esperienza di autoimprenditoria virtuale Career days: Presentazione di imprese del territorio agli studenti Simulazione di colloqui di lavoro Feedback e Autovalutazione del progetto

Analizziamo di seguito con maggiore dettaglio le singole attività.

## FORMAZIONE DOCENTI DI RIFERIMENTO (TERZO ANNO)

Prima di avviare l'attività dell'Impresa Simulata, è necessario un percorso formativo di 20 ore (alcune delle quali a distanza) presso la **Centrale Nazionale di Simulazione** che ha sede all'Opera Don Calabria - Città del Ragazzo di Ferrara. La centrale sostiene la rete delle imprese simulate in Italia e rappresenta il "mondo esterno" di ciascuna impresa simulata (banca, clienti, fornitori, Enti dello Stato, servizi vari, utenze, ecc.)

La formazione iniziale dei docenti fornisce indicazioni tecniche e metodologiche. In particolare vengono analizzate le modalità di avvio di un'impresa simulata, l'utilizzo del **portale web** che consente di effettuare tutte le operazioni commerciali dell'impresa, le operazioni di scambio con le altre imprese simulate, con i clienti e fornitori della Centrale nazionale, con la banca, ecc.

I docenti referenti della simulazione d'impresa, dopo aver effettuato la formazione metodologica e sempre con il supporto degli operatori della Centrale, avranno il compito di preparare il lavoro di ogni ufficio, raccordandolo con la programmazione scolastica e richiedendo di volta in volta l'apporto specifico degli insegnanti del consiglio di classe in relazione ai compiti da assolvere nell'impresa simulata (ad esempio preparazione di testi in lingua, redazione di rapporti e relazioni, approfondimenti giuridici relativamente alle operazioni aziendali in corso, utilizzo delle competenze informatiche nella gestione del sistema informativo e nelle comunicazioni, ecc.).

In questo senso la simulazione di impresa diviene il luogo privilegiato per l'apprendimento interdisciplinare, coordinato dai docenti di indirizzo e centrato su **compiti di realtà**, anche se simulati, che daranno origine ad evidenze concrete, utili per la valutazione degli apprendimenti di ciascuno studente.

## PROGETTAZIONE E PROGRAMMAZIONE DIDATTICA (TERZO ANNO)

Prima di avviare l'esperienza si redige un progetto da sottoporre al Consiglio di classe, che deve specificare:

- gli obiettivi formativi;
- le ore di simulazione nella programmazione scolastica settimanale;
- i docenti coordinatori e responsabili dell'attività;
- i materiali necessari allo svolgimento dell'attività;
- il raccordo fra l'attività svolta nell'impresa simulata, la programmazione curricolare e gli obiettivi dell'alternanza scuola-lavoro.

A questa fase preparatoria segue la progettazione vera e propria dell'impresa simulata, che prevede la scelta dell'oggetto sociale. La scelta del settore di attività in cui operare, la forma e le dimensioni dell'impresa, sono infatti il risultato di diverse valutazioni. Si va dall'interesse particolare degli allievi verso certe merceologie che sentono più vicine (ad esempio la telefonia mobile, i personal computer, l'abbigliamento, gli articoli sportivi ecc.), all'individuazione di aziende tipiche del settore economico locale.

Fondamentale è anche la ricerca di un'**impresa madrina** sul territorio con cui stabilire la partnership formativa e la pianificazione aziendale in vista del lancio dell'impresa sul mercato simulato. L'impresa madrina costituisce un modello organizzativo a cui fare riferimento:

- nel momento della costituzione dell'azienda;
- nella formulazione della business idea;
- nell'impostazione del lavoro di ogni dipartimento in cui si articolerà l'impresa simulata;
- nella definizione dei prodotti del proprio catalogo e/o di compiti di realtà da assegnare agli studenti;
- per avere suggerimenti su come realizzare il marketing aziendale;
- per gestire i rapporti con le banche e i fornitori.

Successivamente si procede alla progettazione della struttura aziendale, con l'indicazione delle funzioni in cui si suddivide l'attività, degli uffici che la compongono e delle mansioni da svolgere in ogni segmento.

## ESPERIENZA IN SIMULAZIONE DI IMPRESA (TERZO ANNO)

L'avvio dell'attività di simulazione deve coincidere con il lancio dell'impresa. Questa prima fase di attività ha come obiettivo quello di far conoscere alle imprese della rete nazionale la comparsa di un nuovo soggetto.

Pertanto tutte le relazioni e le comunicazioni dovranno puntare a promuovere l'immagine dell'azienda, i prodotti o servizi offerti, i giorni di apertura e chiusura, le procedure più semplici per stabilire contatti e avviare rapporti commerciali. Da tali comunicazioni dovrà emergere un marchio di impresa, un catalogo dei prodotti (anche in forma multimediale), una lettera di presentazione dell'azienda, le prime offerte promozionali.

Per quel che riguarda l'organizzazione dell'impresa simulata, è utile indirizzare gli allievi verso le mansioni per le quali hanno più attitudini. La successiva rotazione negli uffici permetterà a ciascuno di sperimentare ogni aspetto dell'attività aziendale.

A capo di ogni funzione i docenti porranno gli studenti che manifestano spiccate qualità di leadership, capacità di coordinamento e atteggiamento positivo nella risoluzione dei problemi. Questi dovranno coordinare i propri reparti, assegnare i lavori, elaborare report e collaborare con gli altri responsabili per raggiungere gli obiettivi fissati.

Un principio fondamentale della simulazione di impresa è infatti la **rotazione degli studenti** che, una volta apprese le competenze per gestire una postazione di lavoro, passano ad un'altra all'interno dello stesso dipartimento, o in un diverso reparto. Tale rotazione non avviene in tempi predefiniti ed uguali per tutti, ma nel rispetto dei tempi di apprendimento di ciascuno studente (consentendo una vera personalizzazione del percorso di apprendimento).

## STAGE AZIENDALE (QUARTO ANNO)

La prima esperienza in impresa, al quarto anno, prevede tre fasi: **preparazione, realizzazione e valutazione**.

La fase preparatoria consiste in un'analisi delle potenziali imprese idonee per l'accoglienza degli studenti. Tale analisi prevede una lettura dei dati riguardanti le aziende del territorio (da Camera di Commercio, dal data base dell'Istituto, dai siti web delle imprese stesse, ecc.). Il docente referente per l'alternanza sentirà la disponibilità delle imprese all'accoglienza nel periodo previsto e spiegherà ai referenti aziendali gli obiettivi dello stage.

A questo punto si effettuerà il matching tra aziende e studenti, tenendo conto delle attitudini di questi ultimi, oltre che degli aspetti logistici (raggiungibilità dell'azienda da parte degli studenti). Nel caso siano coinvolte imprese reali (madrine) queste avranno la priorità nella scelta degli studenti in tirocinio.

La realizzazione dello stage viene monitorata, via telefono ed in presenza, dal tutor scolastico e dal tutor aziendale, al fine di verificare l'attinenza dell'esperienza in impresa con gli obiettivi prefissati.

La valutazione sarà effettuata per ogni studente secondo parametri di professionalità (in termini di competenze tecniche e conoscenze di base) e documentata mediante ad evidenze (prodotti, foto, report, ...) dei compiti di realtà realizzati dal tirocinante e/o alla cui realizzazione avrà collaborato. L'aspetto principale della valutazione sarà tuttavia connessa alle competenze trasversali dimostrate dallo studente (autonomia, senso di responsabilità, affidabilità, lavoro in team, problem solving, ecc.) anche in ottica orientativa futura.

## STARTUP IMPRESA SIMULATA (QUINTO ANNO)

Al quinto anno gli studenti, suddivisi in gruppi di 4-5 persone, effettueranno un *Business Game* attraverso il quale verranno messe a confronto alcune idee imprenditoriali. Il *contest* produrrà la scelta dell'idea che, a parere della classe, è la più valida, e che quindi darà origine all'impresa simulata per questa annualità.

Altrettanto importante è la successiva stesura del *Business Plan*, il progetto per realizzare la *Business Idea*. In entrambi i momenti gli studenti si mettono alla prova nel lavoro in team.

Il *Business Plan* è un documento, strutturato secondo uno schema preciso, in cui si devono evidenziare:

- la mission aziendale e la struttura dell'impresa (forma giuridica, composizione, ruoli, organizzazione);
- il mercato di sbocco a cui si rivolge l'impresa simulata, con le prospettive di sviluppo;
- i prodotti o servizi offerti, con analisi della concorrenza;
- i mercati di approvvigionamento;
- il piano di marketing, con riferimento alle politiche di prezzo e alla strategia di comunicazione;
- la fattibilità economica e finanziaria, con una previsione di vendite e di investimenti necessari.

Dopo la scelta della forma giuridica, si replicano in classe gli atti formali per la costituzione dell'impresa:

- l'intervento del notaio (e/o del commercialista) per la redazione dell'atto costitutivo e dello statuto;
- l'elezione degli organi statutari (presidente, consiglio di amministrazione, ...);
- la nomina dei responsabili di funzione;
- la comunicazione agli Enti preposti dell'avvio dell'attività e il versamento delle quote sociali.

Il lancio dell'impresa sul mercato simulato avviene secondo il piano di comunicazione e di marketing stabilito.

Successivamente si procede alla progettazione della struttura aziendale, con l'indicazione delle funzioni in cui si suddivide l'attività, degli uffici che la compongono e delle mansioni da svolgere in ogni segmento, e si procede con l'avvio della nuova impresa simulata (vedi Simulazione di Impresa del terzo anno).

Il percorso consente agli studenti, oltre all'acquisizione di competenze trasversali e personali fondamentali per l'ingresso nel mercato del lavoro, lo sviluppo di attitudini di imprenditoria, che rappresenta una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente raccomandate dalla U.E.

## CAREER DAYS ED ORIENTAMENTO AL MERCATO DEL LAVORO (QUINTO ANNO)

Gli studenti che frequentano l'ultimo anno avranno l'opzione di accedere al mercato del lavoro.

A tal fine si prevede di offrire loro l'opportunità di approcciare il sistema delle imprese secondo un modello che prevede i seguenti step:

- **le imprese si presentano agli studenti:** alcune imprese (specie tra quelle che hanno ospitato gli stage del quarto anno, ma anche altre significative del territorio e collegate all'indirizzo di studi) effettueranno presentazioni aziendali alla classe; tale presentazione sarà anticipata dalla visione del sito web aziendale e da informazioni che gli studenti cercheranno autonomamente; la presentazione verterà su tre ambiti principali: storia e attività dell'impresa, ruoli professionali interni, figure chiave ricercate, competenze distintive che si richiedono ai candidati; le prime imprese coinvolte saranno, ovviamente, le eventuali imprese madrine;
- **colloqui di lavoro:** gli studenti effettueranno la scelta delle imprese con cui sostenere un colloquio; i referenti delle imprese torneranno a scuola per simulare dei colloqui di lavoro (da 3 a 6 per ogni impresa);
- **graduatorie di studenti e imprese:** le imprese stileranno una graduatoria degli studenti in base agli esiti dei colloqui; gli studenti a loro volta faranno la graduatoria delle imprese da cui sono stati maggiormente colpiti;
- **matching domanda – offerta di lavoro:** in base alle graduatorie si simulerà l'incrocio tra imprese e studenti, come avverrebbe in caso di veri inserimenti lavorativi; anche in questo caso la priorità sarà data alle eventuali imprese madrine.

## OPPORTUNITÀ AGGIUNTIVE OPZIONALI – LA FIERA DELLE IMPRESE SIMULATE

Ogni anno viene realizzata la **Fiera Internazionale delle Imprese Simulate**, che consente agli studenti di misurarsi con un evento classico per un'impresa reale: una fiera in cui allestire uno stand, esporre i propri prodotti e/o servizi, promuoverli ed effettuare scambi commerciali con altre imprese simulate presenti in fiera. L'evento promuove ulteriormente la capacità di lavoro in team, di comunicazione, di autonomia, senso di responsabilità.