

## PROJECT LAB "SIMULIMPRESA"

### TITOLO DEL PROGETTO:

Attività laboratoriale di Avviamento alla Simulimpresa

### SOGGETTI COINVOLTI DELLA SCUOLA MEDIA:

Tutte le classi terze

### SOGGETTI ESTERNI:

Due docenti dell'Istituto Molari, con il ruolo di supervisor e alcuni studenti delle classi quarte e quinte per guidare ed affiancare i destinatari del laboratorio.

### DESCRIZIONE DEL PROGETTO:

SIMULIMPRESA è un programma destinato a promuovere la formazione nel campo amministrativo - commerciale, attraverso l'esperienza in una situazione simulata di lavoro in tutte le sue relazioni (orario, disciplina, situazione di lavoro, sviluppo dei compiti). Nelle scuole aderenti al progetto, tra cui anche il Molari, vi sono aule che ricreano le diverse realtà degli uffici di un'azienda (commerciale, marketing, vendite, acquisti, amministrativo..) e dove i ragazzi, in una rete di commercio simulato che coinvolge le varie scuole d'Italia e del mondo, imparano a compiere tutte le azioni commerciali. Ogni anno, poi, le varie scuole si incontrano in una fiera, dove allestiscono i loro stand e compiono le compravendite personalmente, spesso servendosi delle lingue straniere apprese a lezione. Al termine della fiera, l'Istituto che ha completato un fatturato maggiore e/o si è distinto per correttezza e gentilezza nei rapporti commerciali compiuti, viene decretato vincitore.

La versione che vorremmo proporre ai ragazzi di terza media ne è, ovviamente, una versione adattata e ridimensionata, ma di facile applicazione.

In un arco temporale di circa un'ora e mezzo, i nostri ragazzi divideranno la classe in 6 gruppi/aziende e, con la loro assistenza, dovranno eseguire facili compiti di realtà (lo studio del catalogo prodotti e del listino prezzi, ordine e l'acquisto delle merci, il pagamento della fattura del fornitore, compilazione di assegni e ricevute, controllo pagamenti, rendicontazione finale) parlando anche in lingua straniera per almeno due transazioni. Al termine, il gruppo/azienda che avrà ottenuto un fatturato più alto, sarà decretato vincitore.

### FINALITA' OPERATIVE

Nel laboratorio Simulimpresa si crea un ambiente di apprendimento attivo e cooperativo, in cui gli studenti sono chiamati a collaborare ai processi decisionali, in un rapporto di interdipendenza positiva, di dialogo, di riflessione collettiva.

Ragazzi e ragazze sono coinvolti nell'apprendimento attivo, sviluppano la motivazione e l'impegno, imparano a lavorare in un gruppo complementare, sviluppano le capacità relazionali, ricevono una formazione personalizzata attraverso la responsabilizzazione al lavoro.

### FINALITA' FORMATIVE

Ragazzi e ragazze familiarizzano con quelle soft skills fondamentali oggi nel mondo del lavoro e nella realtà quotidiana: problem solving, creatività, negoziazione, capacità

decisionale, gestione dello stress, correttezza, cortesia, rispetto delle consegne e delle tempistiche.

Non da ultimo, le conoscenze e competenze che sviluppano all'interno del laboratorio saranno inoltre utili per riflettere sulla realtà, sulla scelta della scuola superiore e sul futuro che devono cominciare a progettare.

#### SCOPO E OBIETTIVI:

I principali obiettivi che questo laboratorio si pone sono principalmente:

-fare acquisire competenze spendibili nel mondo reale (compravendita di oggetti e servizi di uso comune/personale).

-sviluppare competenze trasversali: interagire adeguatamente sul piano linguistico sia nella lingua madre che nelle lingue straniere; imparare ad imparare, sviluppando abilità di organizzare il lavoro in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; motivazione e fiducia nelle proprie capacità.

-rafforzare il senso di iniziativa, mettendo in conto anche l'assunzione del rischio.

-gestire con cortesia e correttezza i rapporti interpersonali.

-orientare alla scelta scolastica e professionale.

Nel Laboratorio Simulimpresa della scuola media gli obiettivi sono commisurati e possono costituire occasioni per approfondire eventuali argomenti di studio (matematica, tecnica, lingua straniera, ecc.).

#### METODOLOGIE PROGETTUALI UTILIZZATE

Nel Progetto di Impresa si farà dunque ricorso a metodologie di Cooperative learning e di Learning By Doing, che favoriranno l'apprendimento attivo e centrato sull'allievo e sul lavoro di gruppo e non più o non tanto sulla lezione del docente.

#### LUOGO E TEMPISTICA

Un'aula o uno spazio abbastanza ampio per poter ospitare due classi terze e una quindicina di ragazzi del Molari. Il materiale occorrente sarà portato dai docenti e studenti dell'Istituto Molari.

Il laboratorio ha una durata di 2 ore circa.