

Candidatura N. 38940

2775 del 08/03/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	I.I.S. CAMPUS DEI LICEI - M. RAMADU'-
Codice meccanografico	LTIS00100R
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA RIMINI, 1
Provincia	LT
Comune	Cisterna Di Latina
CAP	04012
Telefono	0696873133
E-mail	LTIS00100R@istruzione.it
Sito web	www.iiscisterna.gov.it
Numero alunni	1171
Plessi	LTPS001028 - LICEO SCIEN.,CLASS. E LING - CISTERNA LTDD001013 - ITC DI CISTERNA LTTF001019 - ITIS DI CISTERNA



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Riduzione dei debiti formativi (solo per gli studenti del II ciclo) Definizione/sviluppo di un'idea progettuale da parte degli studenti e delle studentesse Potenziamento dello spirito di iniziativa, della capacità di risolvere problemi, della creatività e della promozione dell'autonomia

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 38940 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Conoscenza delle opportunità e delle modalità del fare impresa	La nostra impresa	€ 5.682,00
Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale	Impresa e sostenibilità	€ 5.682,00
Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale	Business Game	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.I.S. CAMPUS DEI LICEI - M.
RAMADU'- (LTIS00100R)

Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: IMPRESANDO

--	--

**Descrizione
progetto**

Nel 2006 la Comunità europea aveva già sottolineato una correlazione fra lo spirito imprenditoriale e la crescita economica affermando che l'imprenditorialità è una competenza fondamentale per i giovani. Proseguendo in questa direzione, anche in merito alle decisioni del Parlamento e del Consiglio Europeo, l'imprenditorialità è stata inclusa fra le otto competenze chiave in materia di Lifelong Learning.

Seguendo anche le attuali linee tracciate dai recenti documenti della Comunità Europea (Europa 2000 e 2020) in merito all'educazione all'imprenditorialità all'interno dei percorsi extrascolastici, l'iniziativa progettuale proposta è finalizzata alla promozione dell'iniziativa e dello spirito imprenditoriale e all'acquisizione di competenze specifiche.

In tale ambito il nostro progetto gioca un ruolo fondamentale, in particolare esso si pone come principale obiettivo quello di sviluppare, sulla base di tecnologie e metodologie innovative, percorsi formativi orientati a sviluppare la mentalità e le competenze imprenditoriali in studenti delle classi terze e quarte dell'Istituto Tecnico Economico e dell'Istituto Tecnico Tecnologico, attraverso l'uso di una didattica laboratoriale per piccoli gruppi e di Serious Games. La prima parte del corso sarà più incentrata sulla trasmissione di saperi e l'acquisizione di abilità, la seconda parte vedrà invece gli alunni direttamente protagonisti, al fine di trasformare quelle abilità e conoscenze in competenze da poter poi spendere in seguito nel mercato del lavoro. In questa seconda parte gli studenti verranno suddivisi in piccoli gruppi eterogenei composti da 5-6 alunni, ogni gruppo ricreerà un microcosmo aziendale e ogni membro del gruppo rappresenterà un 'esperto' di una tipica funzione aziendale, sulla base delle proprie competenze, attitudini e indirizzo di studio. Ogni gruppo sarà infatti formato da studenti provenienti da varie classi e indirizzi del polo tecnico, al fine di favorire lo scambio di competenze, lo sviluppo di interdipendenze positive, l'integrazione e il superamento delle rivalità tipiche interne tra le varie componenti dell'istituto scolastico. Ogni gruppo svilupperà un'idea imprenditoriale e potrà in essere processi di lavoro reali, attraverso la gestione e l'allestimento di imprese virtuali. I gruppi verranno poi messi in competizione tra di loro, mediante la costituzione di un e-market place sulla piattaforma e-learning della scuola.

Principali obiettivi del progetto:

- formare nei giovani una mentalità imprenditoriale;
- stimolare la motivazione personale;
- acquisire la consapevolezza delle attitudini individuali;
- acquisire conoscenze e abilità necessarie a realizzare un'idea d'impresa;
- acquisire il lessico imprenditoriale;
- sviluppare atteggiamenti responsabili in merito alle scelte da fare;
- acquisire la conoscenza del rischio d'impresa.

Principali contenuti delle attività:

- analisi del contesto economico e socio-culturale del territorio come motore di sviluppo delle realtà locali;
- analisi delle opportunità occupazionali in merito al lavoro autonomo;
- redazione del business plan come strumento di analisi e fattibilità delle idee imprenditoriali;
- strumenti di finanziamento regionali, nazionali ed europei a supporto della creazione e sviluppo d'impresa.

Principali strategie didattiche per la realizzazione delle attività progettuali proposte:

- cooperative learning;
- incontri con esperti del settore impresa;
- peer tutoring;
- focus group;
- case study;
- problem solving;
- serious games: realizzazione virtuale di un'idea d'impresa attraverso i videogiochi didattici;
- dibattiti volti a stimolare lo spirito critico

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica

Il territorio e le zone limitrofe del comune di Cisterna di Latina non offrono ai giovani spazi e luoghi di aggregazione, di crescita culturale e di confronto. Lo status economico e socio-culturale delle famiglie degli alunni e delle alunne che frequentano l'istituto è medio-basso. Questa situazione compromette il percorso di apprendimento e arricchimento dei curricula degli stessi apprendenti.

L'Istituto Ramadù, in quanto unica realtà scolastica di istruzione superiore, che ospita due poli di istruzione, quello liceale e quello tecnico (economico e tecnologico), da sempre è impegnato, attraverso iniziative scolastiche ed extrascolastiche, a potenziare la formazione e l'acquisizione di competenze specifiche al fine di garantire il successo formativo di tutte le studentesse e di tutti gli studenti.

Dall'analisi del contesto territoriale di riferimento, emerge la necessità che la scuola arricchisca la sua offerta formativa extracurriculare, diventando centro di aggregazione culturale e sociale, oltre che realtà mirata all'istruzione e alla formazione, considerando anche altri ambiti di intervento formativo.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Il progetto affronta il tema dell'educazione all'imprenditorialità, un ambito educativo riconosciuto come elemento cardine nelle prospettive formative europee e che è da considerare oltre gli stretti limiti degli studi economici e di gestione dell'impresa. L'educazione all'imprenditorialità deve piuttosto essere funzionale a sviluppare nei giovani la mentalità imprenditoriale, accrescere la cultura d'impresa e la loro capacità di creare nuove imprese sostenibili in attività di interesse collettivo. In particolare il corso avrà come obiettivo quello di fornire sia competenze di tipo generale, come l'autostima, l'adattabilità, la creatività, la capacità di rapportarsi con altri attori del sistema, la capacità di riconoscere problemi e di pensare a possibili soluzioni, sia abilità specifiche relative alla gestione funzionale e profittevole delle imprese, fornendo agli studenti quegli strumenti pratici e concettuali per essere capaci di realizzare un'impresa e farla crescere, i corsi verranno strutturati quindi in modo da sviluppare quelle competenze tipiche del management e del marketing.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Il progetto prevede lo svolgimento di un'attività laboratoriale in piccoli gruppi eterogenei. I gruppi saranno composti da studenti provenienti da varie classi e indirizzi, portatori di diverse abilità e competenze, così da ricreare un microcosmo di tipo aziendale, in cui ogni ragazzo rappresenterà una tipica funzione aziendale e assumerà, per il proprio gruppo, la funzione di 'esperto' in quel determinato settore. Ogni gruppo svilupperà un'idea imprenditoriale e porrà in essere processi di lavoro reali, attraverso la gestione e l'allestimento di imprese virtuali. I gruppi verranno poi messi in competizione tra di loro, mediante la costituzione di un e-market place sulla piattaforma e-learning della scuola. Destinatari dell'intervento saranno gli alunni delle classi terze e quarte dell'Istituto Tecnico Economico e dell'Istituto Tecnico Tecnologico, sulla base di candidature volontarie degli stessi studenti, dopo che il progetto sarà presentato a tutti gli alunni del Polo Tecnico. Spetterà poi ai responsabili del progetto l'assegnazione di ogni studente coinvolto ad un determinato gruppo, in modo da valorizzare le potenzialità di ciascuno, sviluppare interdipendenze positive, favorire lo scambio di competenze e l'integrazione. Si cercherà di coinvolgere nel progetto il maggior numero di studenti possibili per quanto già specificato nella sezione 'contesto di riferimento'.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

L'Istituto Ramadù si pone come obiettivo primario quello di rappresentare un centro di aggregazione e di confronto con il territorio, con le famiglie, con le studentesse e gli studenti; di conseguenza già attualmente garantisce l'apertura pomeridiana per n. 3 giorni settimanali nei quali sono organizzate attività sportive, attività di recupero a sportello e quelle di supporto extrascolastico agli alunni con difficoltà di apprendimento. Con la proposta progettuale presentata, si prefigge di garantire l'apertura dell'istituzione per sei giorni settimanali compreso il sabato, distribuendo le attività in orario extrascolastico. Sarà prevista una turnazione del personale coinvolto nelle varie attività. La realizzazione dell'idea proposta prevede di utilizzare dalle due alle quattro ore pomeridiane a settimana, in modo da avviare un percorso continuativo e che impegni responsabilmente tutte le studentesse e gli studenti coinvolti.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

Per la realizzazione del progetto sono previsti partenariati con enti pubblici e privati e associazioni di categoria che operano sul territorio. Questi enti attiveranno azioni di supporto, confronti e scambi di buone prassi all'interno dei moduli previsti e favoriranno l'acquisizione di nuove conoscenze e di nuove competenze direttamente sul campo.

Ogni ente coinvolto metterà a disposizione degli esperti di settore che guideranno e orienteranno le alunne e gli alunni nel percorso didattico da seguire, partendo dall'esperienza e dalla sperimentazione reale delle idee di impresa.

Saranno coinvolti anche imprenditori locali che interverranno nelle attività progettuali con il racconto della propria realtà imprenditoriale, con riferimenti anche alle opportunità di lavoro per i giovani del territorio.

Le collaborazioni saranno siglate con lettere di intenti e di partenariato. Allo stato attuale sono stati siglati accordi con Biclazio, ente leader nel settore della Creazione e Sviluppo d'Impresa della Regione Lazio, con la cooperativa sociale Il Quadrifoglio, che fornirà un supporto agli alunni nello svolgimento delle attività laboratoriali e con la Confartigianato di Latina, che creerà un importante collegamento con la realtà economica del territorio.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Le metodologie didattiche innovative, adottate all'interno del progetto, consentiranno agli alunni di acquisire conoscenze, abilità e competenze attraverso strumenti differenziati che tengano conto dei diversi stili di apprendimento. Metodologie utilizzate: Cooperative learning (gli alunni saranno divisi in piccoli gruppi che replicheranno un micro cosmo aziendale); Role playing (gli alunni interpreteranno ruoli diversi all'interno dell'impresa virtuale); Peer tutoring (gli alunni, in base alle loro capacità e competenze, rivestiranno in alcuni momenti il ruolo di tutor e in altri quello di tutee); Problem solving (verranno posti agli alunni una serie di prove di realtà in ambito aziendale in merito alle quali essi dovranno trovare le soluzioni più efficaci, partendo dalla definizione del problema); Serious games (gli alunni svilupperanno un business plan utilizzando i videogames didattici); Learning by doing (verrà elaborato un piano di marketing per la promozione dell'azienda virtuale). Importanti saranno poi l'analisi di case study e i dibattiti volti a stimolare lo spirito critico.

Gli ambienti e le attrezzature utilizzate: laboratorio informatico, aule scolastiche, software didattici, materiale ludico-didattico, piattaforma e-learning, TIC.

I risultati delle attività avranno un impatto positivo sui destinatari del progetto, poiché consentiranno di acquisire e sviluppare competenze da poter spendere nel mercato del lavoro.

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il progetto si collega e integra con numerosi progetti presenti nel Ptof e in particolare con: 'Ambiente, territorio arte e cultura' per l'acquisizione di una consapevolezza sulla responsabilità socio-ambientale delle aziende; 'Laboratorio di informatica' per il potenziamento delle metodologie laboratoriali e l'uso della piattaforma e-learning; 'Orientamento in entrata e in uscita' che vede un raccordo e un continuum tra le due programmazioni.

Molteplici sono poi i collegamenti con progetti e attività extracurricolari già svolte dalla scuola nell'a.s. in corso e che proseguiranno per gli a.s. 2017/2018/2019 non presenti nel Ptof. Nello specifico il progetto si collegherà con:

-il progetto Radioblog che si occuperà di tutte le comunicazioni con l'esterno e della diffusione dei risultati;

-i progetti 'Insieme per crescere' e 'Studiamo insieme' svolti dalla Coop. Quadrifoglio che integreranno e svilupperanno il lavoro svolto con gli studenti sia Bes che non normodotati;

- il progetto di A-S-L con la piattaforma Confao, che consentirà uno sviluppo futuro alle iniziative e idee realizzate dagli alunni;

- il progetto Startupper School Academy e Startupper School Jam di Bic Lazio che darà agli studenti la possibilità di approfondire alcune delle tematiche affrontate nei moduli progettuali;

- il ciclo di seminari con la Confartigianato iniziati nell'a.s. 2016-2017 che permetterà agli studenti di collegarsi e confrontarsi con gli operatori economici del territorio.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

La nostra istituzione scolastica è da sempre impegnata in un processo di inclusione di tutti i suoi alunni. Numerosa è la presenza, all'interno delle nostre classi, di alunni con bisogni educativi speciali, molti dei quali saranno coinvolti nel progetto. In particolare l'azione inclusiva verterà secondo diverse linee di azione.:

- 1) I vari moduli verranno svolti da docenti altamente specializzati che hanno conseguito certificazioni nel campo delle diverse disabilità (la scuola è stata certificata anche come scuola 'dislessia amica')
- 2) Utilizzo di metodologie didattiche inclusive. Verranno proposti percorsi didattici personalizzati e verrà favorita la possibilità di plurisperimentazioni per valorizzare e agevolare le conoscenze. Elemento centrale sarà il lavoro in piccoli gruppi e il peer tutoring con gli alunni in alcuni casi nella veste di tutor e in altri di tutee, in modo da guidarli e sostenerli nel riconoscimento di sé, delle loro capacità e difficoltà, mettendosi in relazione con l'altro e sviluppando significati condivisi
- 3) Utilizzo di TIC che consentono migliori livelli di comprensione e assimilazione grazie alla personalizzazione dell'apprendimento, che permette agli studenti di apprendere secondo i propri ritmi. In particolare verranno utilizzate piattaforme e-learning, software didattici e i più moderni supporti tecnologici.
- 4) Assistenza specialistica fornita dalla Coop.Quadrifoglio che da anni opera con i nostri alunni in situazioni di svantaggio e non.

Promozione di una didattica attiva e laboratoriale

Indicare come il progetto intende promuovere una didattica attiva e laboratoriale e la collaborazione tra i diversi attori della comunità educante.

Il laboratorio sarà una scelta metodologica fondamentale che coinvolgerà attivamente gli studenti in percorsi di ricerca e operatività direttamente sul campo.

Il laboratorio ha come fine quello di far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente e concretamente misurabili e spendibili. Sarà uno strumento che permetterà di uscire dalla tradizionale lezione frontale, rendendo gli alunni protagonisti del processo di apprendimento.

Il laboratorio, dunque, sarà un luogo di costruzione delle conoscenze sulla base delle teorie costruttiviste e metacognitive.

All'interno del progetto sarà attivato il laboratorio creativo per l'imprenditorialità organizzato in un locale scolastico a sé stante e corredato di attrezzature e materiali per l'apprendimento specialistico. In esso saranno svolte tutte le attività di ideazione e realizzazione di un'impresa virtuale.

Le Caratteristiche del laboratorio proposto sono:

- luogo di problem solving
- luogo di interazione, scambio e crescita
- luogo di apprendimento-insegnamento con specificità
- luogo di apprendimento cooperativo.

All'interno del laboratorio gli alunni saranno guidati, oltre che dai docenti interni, anche da esperti provenienti dalla realtà imprenditoriale locale e dalle istituzioni socio-culturali con le quali sono stati stilati accordi di collaborazione.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Al fine di verificare l'impatto che il percorso avrà sugli studenti, verranno svolte dei compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte,...) sia in itinere che al termine di ogni modulo, questo consentirà di valutare l'acquisizione e lo sviluppo di competenze legate alla capacità di risolvere e affrontare situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più vicine al mondo reale. Questi costituiranno momenti importanti, in cui i destinatari del corso saranno chiamati non solo a verificare l'acquisizione di competenze da spendere nel mondo reale, ma costituiranno anche un'occasione per riflettere in modo metacognitivo sul proprio apprendimento, sia individualmente sia in gruppo. Al termine del percorso verranno poi somministrati dei questionari di autovalutazione non solo agli studenti, ma a tutti gli attori coinvolti, compresi i vari partner operanti sul territorio, al fine di rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto. L'autovalutazione è, inoltre, una delle più importanti fasi delle attività metacognitive all'interno di un approccio più globale, che consente di oggettivare la propria esperienza, il proprio vissuto e guardarlo come altro da sé, oltre che stimolare il dibattito e il confronto con gli altri partecipanti al progetto.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto prevede che i vari gruppi in competizione tra loro, ad un certo punto del percorso, presentino alla comunità scolastica prima e del territorio circostante poi, le loro idee d'impresa. A tal fine verrà creato un mercato virtuale, grazie ad una piattaforma e-learning, in cui gli alunni della scuola avranno la possibilità di visionare e acquistare virtualmente i prodotti presentati. Verrà organizzata anche una fiera, presso i locali della scuola, con allestimento di stand, alla quale saranno invitati le autorità locali e gli imprenditori operanti sul nostro territorio, in cui i partecipanti al progetto avranno modo di presentare materialmente le proprie proposte alla comunità locale, confrontandosi con loro e traendone i giusti suggerimenti di fattibilità. Il tutto verrà poi riassunto in un video finale, realizzato dagli studenti partecipanti al progetto scolastico 'Radioblog' che verrà poi presentato agli studenti della scuola e poi proposto durante gli incontri di orientamento in entrata.

I gruppi vincitori (che avranno ottenuto il miglior fatturato virtuale) avranno modo poi di proseguire il percorso iniziato, partecipando l'anno successivo, alle competizioni provinciali, regionali e nazionali, organizzate da Bic Lazio e da Confao.

Attenzione alla dimensione della sostenibilità di impresa

Indicare come il progetto intende prestare attenzione alla dimensione della sostenibilità di impresa dal punto di vista sociale, economico, ambientale.

All'interno del modulo 'promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale', verranno svolti degli incontri con alcuni esperti nel campo del Bilancio Socio-ambientale, volti a far comprendere come il fine dell'impresa non è solamente quello di creare profitto ma anche quello di fornire valore aggiunto per la comunità, in termini economici, di lavoro, sociali e ambientali. In particolare si porrà in evidenza come l'attività dell'azienda deve essere orientata a perseguire uno sviluppo economico sostenibile, ossia un processo di crescita economica in cui le risorse consumate per la produzione attuale non pregiudichino lo sviluppo e il benessere economico delle generazioni future. Verranno poi organizzati, grazie alla collaborazione della Confartigianato, degli incontri con aziende locali virtuose che hanno ottenuto la certificazione ambientale. Queste porteranno la loro esperienza concreta evidenziando l'impatto che l'adozione di pratiche attente all'ambiente e al sociale hanno avuto sulla loro azienda in termini di costi-benefici, spiegheranno inoltre l'iter necessario che hanno dovuto affrontare per l'ottenimento delle certificazioni. Infine, grazie alla collaborazione con il dipartimento di scienze, verranno svolti dei seminari sulla responsabilità sociale delle aziende e sull'impatto ambientale delle emissioni, con la visione, al termine del modulo, dei documentari 'Before the flood' e 'An inconvenient truth'

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Ambiente, territorio, arte e cultura	91	http://www.iiscisterna.gov.it/documenti/as_16_17/PTOF_2016-2019_Rev1.0.pdf
Laboratorio di informatica	90	http://www.iiscisterna.gov.it/documenti/as_16_17/PTOF_2016-2019_Rev1.0.pdf
Orientamento in entrata e in uscita	92	http://www.iiscisterna.gov.it/documenti/as_16_17/PTOF_2016-2019_Rev1.0.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Collaborazione con Confartigianato Latina Aps. Oggetto della collaborazione è lo svolgimento di alcuni incontri con gli alunni partecipanti al progetto, volti incentivare e valorizzare lo spirito di iniziativa, sviluppare percorsi che prevedano il confronto con esperienze, attori e realtà locali, realizzare laboratori per lo sviluppo di competenze per la vita professionale.	1	Confartigianato Latina APS	Accordo	2122	08/05/2017	Sì
Collaborazione con la Cooperativa Sociale Il Quadrifoglio. Oggetto della collaborazione è quello di fornire durante tutto il percorso progettuale un supporto costante agli alunni BES, al fine di consentirgli di sviluppare le proprie competenze, maturare abilità e acquisire conoscenze al pari degli altri alunni.	1	Il Quadrifoglio	Accordo	2123	08/05/2017	Sì
Collaborazione con Bic Lazio. Oggetto della collaborazione è quello di promuovere negli studenti percorsi di educazione all'imprenditorialità e all'autoimpiego. Bic Lazio si impegna, a tal fine, a mettere a disposizione degli allievi n.4 incontri finalizzati ad incentivare e valorizzare lo spirito di iniziativa, sviluppare percorsi che prevedano il confronto con esperienze, attori e realtà locali.	1	BIC LAZIO	Accordo	2216	11/05/2017	Sì



Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
La nostra impresa	€ 5.682,00
Impresa e sostenibilità	€ 5.682,00
Business Game	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Conoscenza delle opportunità e delle modalità del fare impresa

Titolo: La nostra impresa

Dettagli modulo

Titolo modulo	La nostra impresa

Descrizione modulo	Tale modulo rappresenterà il secondo step dell'iter progettuale. Finalità del modulo sarà quello di introdurre i partecipanti dentro il mondo delle aziende. Contenuti del modulo saranno relativi a: le teorie e tecniche di avvio e gestione di un'impresa, tecniche di gestione dei processi produttivi, tendenze macro e micro economiche, tecniche e strumenti per l'ottenimento di finanziamenti, contributi e agevolazioni per l'avvio di un'attività di impresa. In questo modulo si darà avvio al laboratorio di creazione di impresa e alle prime nozioni di programmazione strategica e economica di impresa. I gruppi, che hanno avuto una prima costituzione nel primo modulo, inizieranno ad operare come un microcosmo aziendale, in cui ogni partecipante assumerà il ruolo di 'esperto' relativamente ad una determinata funzione aziendale. Dopo aver iniziato a sviluppare le diverse idee di impresa, si affronteranno il tema del Business Plan e dei modelli di business, del budgeting, della gestione economica e finanziaria, dello sviluppo di un prototipo. In questo modulo si entrerà nel vivo del settore della creazione e sviluppo di un'impresa e, grazie alla collaborazione con Confartigianato, si organizzeranno una serie di incontri con esperti e professionisti che illustreranno le opportunità e le potenzialità economiche del territorio, oltre che sulle possibilità di ottenere finanziamenti agevolati per l'avvio di un'impresa. In collaborazione con Bic Lazio verranno poi svolti degli incontri sulla prototipazione dei prodotti ideati, anche grazie alle strumentazioni presenti nel loro FabLab, e sulla tecnica del Canvas per la realizzazione del Business Plan per l'avvio dell'attività di impresa. Anche in questo modulo la valutazione attenderà non solo agli obiettivi cognitivi, ma anche e soprattutto agli obiettivi extracognitivi, riferiti cioè al comportamento sociale e al comportamento di studio e di lavoro dello studente, si andranno quindi a valutare la sua capacità di interagire e di tradurre le conoscenze e le abilità in comportamenti ed azioni durante le attività di coworking e lo svolgimento di prove autentiche.
Data inizio prevista	01/01/2019
Data fine prevista	31/03/2019
Tipo Modulo	Conoscenza delle opportunità e delle modalità del fare impresa
Sedi dove è previsto il modulo	LTDD001013 LTTF001019
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La nostra impresa

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del

successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale**Titolo: Impresa e sostenibilità****Dettagli modulo**

Titolo modulo	Impresa e sostenibilità
Descrizione modulo	Questo costituirà il primo modulo progettuale. Finalità del modulo saranno quelle di: promuovere la cultura di impresa, stimolare 'atteggiamenti imprenditivi' nella ricerca e nell'esercizio della propria occupazione, rendere gli alunni consapevoli delle loro capacità imprenditoriali, introdurli ad un nuovo modo di fare impresa basato sulla sostenibilità sociale e ambientale. Il modulo si suddividerà in due parti: una prima parte incentrata sulla promozione della cultura di impresa e una seconda incentrata sul nuovo approccio etico-ambientale del mondo del business. All'interno della prima parte del modulo si affronteranno tematiche relative a: il concetto di imprenditorialità, innovazione e valorizzazione del territorio; l'analisi delle opportunità occupazionali in merito alla realtà imprenditoriale; l'analisi del contesto economico e socio culturale del territorio come motore di sviluppo delle realtà locali e della cultura d'impresa; i principi generali che regolano il mondo del business e che determinano il conseguimento di successi imprenditoriali. A tal fine verranno anche organizzati incontri con aziende che si trovano nella fase di incubazione presso lo spazio attivo di Bic Lazio, che racconteranno la propria esperienza su come hanno maturato la scelta di avviare un'attività imprenditoriale e di tutte le fasi che stanno attraversando per l'avvio della propria attività. Si procederà anche alla visione di film come 'Henry Ford' e 'I pirati della Silicon Valley' con successivi dibattiti volti a stimolare lo spirito di iniziativa ma anche la riflessione su elementi di crisi e di insuccesso che si celano anche dietro grandi storie imprenditoriali. Nella seconda parte del modulo i partecipanti verranno introdotti sulle questioni e dilemmi etici che regolano il mondo del business. In particolare verranno svolti una serie di incontri con esperti nell'ambito del Bilancio socio-ambientale, volti a far comprendere come il fine dell'impresa non è soltanto quello di produrre un profitto, ma anche quello di creare un valore aggiunto per la comunità in termini economici, occupazionali, sociali e ambientali. In particolare si porrà in evidenza come l'attività dell'azienda deve essere orientata a perseguire uno sviluppo economico sostenibile. Verranno organizzati, grazie alla collaborazione di Confartigianato, degli incontri con aziende virtuose che hanno ottenuto la certificazione ambientale. Queste aziende riporteranno la loro esperienza sia sull'iter seguito per ottenere tali certificazioni, sia sull'impatto che l'adozione di pratiche attente all'ambiente e al sociale, hanno avuto sulla loro aziende in termini di costi-benefici. Infine, grazie alla collaborazione con il dipartimento di scienze, verranno svolti dei seminari sulla responsabilità sociale delle aziende e sull'impatto ambientale delle emissioni, con la visione alla fine del modulo, dei documentari 'Before The flood' e 'An inconvenient truth'. Tutte le fasi saranno svolte in modalità cooperative learning, in cui ogni gruppo sarà formato da studenti provenienti da varie classi e indirizzi al fine di favorire lo scambio di competenze, lo sviluppo di interdipendenze positive, l'integrazione e il superamento delle rivalità tipiche interne tra le varie componenti dell'istituto scolastico. Verranno, a tal proposito, proposte delle prime attività di team building per favorire lo spirito di aggregazione. Si alterneranno momenti più operativi, che vedranno gli alunni direttamente coinvolti nel processo di apprendimento, attraverso la loro esperienza pratica, ad altri di apprendimento più teorico. Di particolare importanza, in questo modulo, sarà l'utilizzo di case study e focus group, al fine di sviluppare competenze nell'ambito del decision making e spirito critico. La valutazione avverrà attraverso l'osservazione dei comportamenti durante i lavori di gruppo, l'analisi dei materiali prodotti e lo svolgimento di prove di realtà, sia in itinere che al termine del modulo.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/12/2018

Tipo Modulo	Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale
Sedi dove è previsto il modulo	LTDD001013 LTTF001019
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Impresa e sostenibilità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale
Titolo: Business Game

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Business Game	

Descrizione modulo	Questo modulo rappresenterà la parte finale del progetto. Finalità del modulo sarà quello di introdurre i partecipanti alla gestione delle aziende. Contenuti del modulo saranno relativi a: l'acquisizione di conoscenze tecnico-professionali, capacità di problem solving, capacità di esercitare la leadership e di assumere rischi, teorie e strumenti di strategia di impresa e di marketing tradizionale e digitale. Gli alunni, sempre in modalità cooperative learning, inizieranno a simulare la gestione dell'impresa virtuale costituita nel modulo precedente, grazie anche all'utilizzo di Seroius Games. Questa attività permetterà agli studenti di sperimentare in prima persona alcuni aspetti (strategico-decisionali, manageriali e più direttamente operativi) del lavoro dell'imprenditore attraverso i giochi di simulazione, che aiuteranno gli alunni a terminare il Business Plan e a redigere il proprio piano di marketing con cui portare la propria azienda virtuale sul mercato. Questo modulo porrà l'accento sulle strategie d'azienda e sugli strumenti concreti di marketing a disposizione delle imprese. In particolare verranno svolti una serie di incontri incentrati sulle diverse leve del marketing strategico e operativo, con l'obiettivo di trasmettere i principi propri della disciplina, sarà inoltre proposto uno sguardo di insieme sulle opportunità che derivano dalla sfera del web e dell'innovazione. Anche in questo modulo importante sarà il contatto con il mondo reale esterno, attraverso una serie di incontri basati su testimonianze e storytelling, nonché attraverso l'analisi e il dibattito su alcuni piani di marketing di aziende famose. In questa fase inizierà anche la competizione tra i vari gruppi, i quali presenteranno alla comunità scolastica prima e al territorio circostante poi, le loro idee di impresa. A tal fine verrà creato un mercato virtuale, grazie ad una piattaforma e-learning, in cui gli alunni di tutta l'istituzione scolastica avranno la possibilità di visionare e acquistare virtualmente i prodotti presentati. Verrà inoltre organizzata una fiera nei locali della scuola con l'allestimento di stand, alla quale saranno invitati le autorità locali e i principali operatori economici pubblici e privati operanti sul territorio, in cui i partecipanti al progetto avranno modo di presentare materialmente le proprie proposte alla comunità locale, confrontandosi con loro e traendone i giusti suggerimenti di fattibilità. Gruppi vincitori saranno quelli che avranno ottenuto il miglior fatturato virtuale. Per i gruppi vincitori ci sarà la possibilità di portare avanti i loro progetti, anche oltre la conclusione del progetto, in quanto le proposte verranno presentate in competizioni provinciali, regionali e nazionali organizzate da Bic Lazio e dalla Piattaforma Confao. In questo ultimo modulo, oltre alla valutazione delle competenze effettuata, come negli altri moduli, con somministrazione di prove di realtà e con l'osservazione dei comportamenti durante le varie attività, verranno somministrati anche dei questionari autovalutazione, sia agli studenti partecipanti al progetto, che a tutti gli attori coinvolti, al fine di rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto. L'autovalutazione sarà, inoltre, la fase finale di tutte le attività metacognitive svolte, che consentirà di oggettivare la propria esperienza, il proprio vissuto e guardarlo come altro da sé, nonché di confrontarsi con tutti i soggetti coinvolti nel progetto.
Data inizio prevista	01/04/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale
Sedi dove è previsto il modulo	LTSP001028 LTDD001013 LTTF001019
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

Scuola I.I.S. CAMPUS DEI LICEI - M.
RAMADU'- (LTIS00100R)

Scheda dei costi del modulo: Business Game

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2775 del 08/03/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità(Piano 38940)
Importo totale richiesto	€ 17.046,00
Massimale avviso	€ 18.000,00
Num. Delibera collegio docenti	14
Data Delibera collegio docenti	22/09/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	31
Data Delibera consiglio d'istituto	31/10/2016
Data e ora inoltro	15/05/2017 19:56:08
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara che le azioni presentate sono coerenti con la tipologia dell'istituzione scolastica proponente	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza delle opportunità e delle modalità del fare impresa: <u>La nostra impresa</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale: <u>Impresa e sostenibilità</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale: <u>Business Game</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "IMPRESANDO"	€ 17.046,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 17.046,00	€ 18.000,00