

YBT: *gestire un'impresa...per vincere!*

Piera Schiavone
I.I.S.S. R.Canudo-liceo scientifico-
Via Aldo Moro s.n. (70023 Gioia del Colle Ba)
piera.schiavone2@gmail.com

Il concorso Young Business Talents, attraverso l'uso del simulatore di impresa Praxis MMT, è un valido esempio di impresa formativa simulata, che consente agli alunni di realizzare percorsi di alternanza scuola-lavoro e, grazie alla competizione propria della gara, permette un totale coinvolgimento degli studenti nelle attività. E' un esempio di didattica innovativa che, attraverso l'uso della tecnologia, garantisce risultati formativi e di orientamento universitario e professionale.

1. Introduzione

L'alternanza scuola-lavoro è un modello educativo di integrazione tra i sistemi dell'istruzione e del lavoro, che permette agli studenti degli ultimi tre anni di scuola superiore di inserirsi -anche se solo in periodi circoscritti e secondo modalità particolari- in aziende private o pubbliche, con lo scopo di arricchire la propria formazione globale, di migliorare le capacità di orientamento alle scelte da effettuarsi dopo l'esame di Stato e di acquisire competenze utili per il proprio futuro lavorativo. Tenendo conto che il sistema imprenditoriale italiano è costituito prevalentemente da piccole e medie imprese che hanno difficoltà ad ospitare gli studenti per periodi lunghi e ricorrenti, è stato creato anche il modello di impresa formativa simulata che rappresenta un'opportunità per apprendere in un contesto operativo e organizzativo in tutto simile a quello aziendale. Il progetto di impresa formativa simulata ha lo scopo di rendere gli studenti protagonisti del proprio processo di apprendimento, sviluppando in loro coinvolgimento e motivazione al fine di esprimere liberamente le proprie vocazioni, attitudini e potenzialità per compiere scelte più consapevoli. Nell'impresa formativa simulata tutte le azioni da svolgere coincidono con quelle previste in una azienda reale: unica differenza è data dal fatto che merce e denaro sono virtuali. L'alternanza scuola-lavoro, dopo anni di sperimentazioni realizzate per volontà di singole scuole, organismi locali e imprese, è stata istituzionalizzata dalla legge 107/2015 che prevede 400 ore per gli istituti tecnici e 200 per i licei. Queste ore sono dedicate ad attività collocate nel percorso didattico delle classi interessate e inserite nel piano dell'offerta formativa di istituto e si svolgono sia all'interno che all'esterno della scuola. Il momento più importante è rappresentato dallo stage, che può essere svolto all'interno di una azienda oppure si può creare uno stage simulato, cioè creato con simulatori on line.

Alla realizzazione dello stage collaborano non solo gli insegnanti di materie professionalizzanti, ma anche quelli di materie “disinteressate” (italiano, storia, matematica, ecc) e molte delle attività progettate di comune accordo e svolte dagli studenti hanno pieno valore didattico, possono essere considerate esercitazioni e prove di verifica a pieno titolo e valgono come credito formativo per gli esami di stato. Rappresentano inoltre elementi importanti che lo studente potrà inserire nel proprio curriculum formativo e professionale nel momento in cui si proporrà al mercato del lavoro.

2. Situazione di partenza

Sebbene l'alternanza-scuola lavoro sia diventata obbligatoria solo nel corso dell'a.s. 2015/2016, presso il liceo scientifico “R.Canudo” di Gioia del Colle (Ba) in cui insegno (italiano e latino), ho proposto (insieme alla collega di storia e filosofia) già dall'a.s. 2013/2014 la partecipazione ad una attività che è stata quest'anno riconosciuta come impresa formativa simulata. Si tratta del concorso di gestione d'impresa *Young Business Talents*, organizzato da università spagnole in collaborazione con la Nivea. *Young Business Talents* è una gara a squadre, basata sull'uso di un **simulatore d'impresa** che permette agli alunni di esercitarsi a prendere **decisioni** di ogni tipo all'interno di un'azienda. Gli alunni si trovano ad affrontare, come dei veri responsabili di impresa, le fasi di analisi, pianificazione, controllo, utilizzando uno strumento sofisticato come il simulatore d'impresa. Oltre a vivere l'emozione di gestire un'impresa, gli alunni partecipano ad una vera e propria competizione a più livelli (regionale, nazionale e internazionale) con premi finali. Il simulatore di impresa Praxis MMT che viene utilizzato ha particolari caratteristiche: rispetta il principio di interferenza, in quanto non giudica in assoluto le decisioni, che invece appaiono migliori o peggiori rispetto a quelle dei concorrenti: dunque non si gareggia contro un simulatore, ma con le altre imprese, proprio come avviene nella realtà imprenditoriale. Inoltre il simulatore è caratterizzato da realismo, nel senso che non rappresenta uno scenario inventato, ma imita un settore reale, oltre che da complessità, dato che prevede ben 113 decisioni. La gara comincia a novembre e dura fino a marzo, sempre in modalità on line, tranne la gara finale che viene disputata in presenza e richiede l'elaborazione di piano decisionale in tempi precisi, scanditi dai vari momenti della gara.

2.1 Fasi dell'esperienza

Nel corso dell'a.s. 2013/2014 solo 7 alunni del liceo scientifico “R.Canudo” hanno partecipato al concorso: entrambe le squadre tuttavia sono riuscite a disputare la gara finale in presenza ottenendo un'ottima posizione in graduatoria. Malgrado le squadre non si siano collocate fra le prime cinque (per le quali era previsto un premio in denaro) è stato comunque un grande successo perché il curriculum del liceo scientifico non prevede lo studio di materie

quali il diritto e l'economia, pertanto gli alunni hanno dovuto prima affrontare questa difficoltà oggettiva e poi gestire la complessità del simulatore di gestione di impresa. Nel successivo anno scolastico ho invitato i miei alunni a partecipare al concorso: le squadre sono numericamente aumentate, ma comunque è rimasta un'esperienza per pochi alunni, soprattutto perché particolarmente impegnativa anche per i serrati ritmi di consegna dei piani decisionali. Anche lo scorso anno una squadra ha disputato la gara finale, raggiungendo peraltro la settima posizione nella classifica generale. La location ha contribuito a rendere unica l'esperienza: la gara infatti è stata disputata all'interno di Palazzo Mezzanotte, sede storica della Borsa di Milano. Nel corrente anno scolastico le squadre che ho iscritto al concorso sono 23: si tratta sempre di studenti del liceo scientifico, che non possono avere alcun tipo di aiuto da docenti di discipline economiche e devono pertanto procedere in totale autonomia nelle singole attività. Sono riuscita a coinvolgere anche ragazzi di terza classe, oltre che di quarta e di quinta classe.

3. Il Business game

Le iscrizioni al concorso si effettuano entro ottobre. Ogni scuola può iscrivere un numero variabile di squadre: è fondamentale però che le squadre abbiano 3 o 4 partecipanti ed un docente tutor di riferimento. A novembre cominciano le simulazioni on line. Ogni squadra ha una precisa denominazione (come una vera impresa) ed un responsabile. Con specifica password, le squadre accedono al simulatore ed inseriscono i piani (insieme di decisioni) sulla base di informazioni e scenario di riferimento, forniti dalla piattaforma. Un calendario scandisce i momenti di lavoro e la consegna dei piani, con un rigoroso rispetto dei tempi, pena esclusione dal concorso. Le decisioni delle squadre riguardano marketing, risorse umane, produzione e finanze. Ogni fase della gara si articola in tre anni virtuali. La gara si articola in 5 fasi, dai sedicesimi di finale alla gara finale nazionale: le prime quattro fasi si svolgono on line, la gara finale in presenza. Tutte le fasi della gara on line possono essere svolte in orario extrascolastico, soprattutto in un contesto come quello del liceo scientifico il cui curriculum non prevede lo studio dell'economia.

3.1 Peer to peer

Nel corso di questo terzo anno di partecipazione al concorso ho pensato di affiancare alla metodologia di business game, quella del peer to peer. Infatti ho coinvolto ex alunni (ormai universitari) che hanno partecipato negli anni precedenti al concorso ed ho chiesto loro di realizzare una attività laboratoriale in presenza con "i giovani imprenditori" (responsabili delle squadre) in gara quest'anno. È stato un laboratorio speciale: sguardi attenti e interessati; domande precise e confronti sulle risposte; grande impegno da parte dei responsabili dei singoli gruppi che sentivano di dover essere attenti per poter comprendere "la strategia migliore" da intraprendere insieme al proprio gruppo;

tanta voglia di capire e tanta voglia di mettere in pratica i suggerimenti dei due tutor, per esercitare un pensiero sempre più flessibile, una analisi sempre più dettagliata e una sintesi sempre più efficace.

Il monitoraggio sistematico di tutta l'esperienza è stato effettuato analizzando i risultati della gare nelle varie tappe. E' stata inoltre effettuata una attenta "osservazione" dei benefici didattici dell'esperienza e delle "conseguenze" dal punto di vista dell'orientamento in uscita: alcuni dei ragazzi che hanno vissuto fino alla fine questa esperienza si sono iscritti a facoltà di ambito economico-gestionale.

4. Conclusioni

Il mondo liceale è ancora troppo distante dal mondo reale. L'istituzionalizzazione dell'alternanza scuola-lavoro contribuisce per ora solo formalmente a ridurre questo gap. Una didattica innovativa, invece, che si avvale delle tecnologie può prontamente fornire un contributo importante, quasi indispensabile. L'uso di un simulatore di impresa, nell'ambito di un business game, non solo può offrire agli alunni la possibilità di usufruire di un laboratorio on line per vivere l'esperienza imprenditoriale, ma può anche fornire loro più elementi di giudizio per decidere quale percorso di studi intraprendere dopo gli anni liceali. L'alunno inoltre potrà sviluppare abilità e competenze legate all'esperienza di lavoro in team, oltre che all'ambito specifico dell'economia e della gestione di impresa. Inserire nel PTOF progetti relativi alla tipologia di impresa simulata può rappresentare un elemento altamente formativo e in grado di orientare in modo più adeguato le scelte in ambito universitario e professionale degli alunni del liceo. Il simulatore di impresa è uno strumento molto utile soprattutto per arricchire la didattica dei docenti che insegnano nei licei: offre infatti uno strumento didattico pratico, permette l'analisi di contenuti che diversamente non troverebbero collocazione nelle discipline liceali, diviene quindi un valore aggiunto nel contesto liceale, senza alcun costo aggiunto dato che la partecipazione al concorso è gratuita e, nel caso gli alunni dovessero disputare la gara finale in presenza, l'organizzazione provvede ad ospitare alunni e docenti tutor in strutture alberghiere convenzionate. Che cosa pensano i "giovani imprenditori" di questa esperienza? Ecco alcune riflessioni: *"Grazie a questa esperienza abbiamo avuto la possibilità di scoprire quanto sia importante, utile e difficile il lavoro di team; di entrare, anche se solo virtualmente, nel mondo "vero"; di imparare a rispettare rigorosamente tempi e scadenze; di ritagliare momenti per approfondire tematiche nuove ed applicare quanto appreso; di divertirci lavorando; di gestire i rapporti con la squadra concorrente e tanto altro ancora..."*.

Bibliografia

<http://www.youngbusinesstalents.com/it/>
