



Scuola Secondaria di I grado Statale "Gesmundo - Moro - Fiore"

Sede centrale: Plesso Gesmundo Via Salamone 29 - Plesso Moro-Fiore Via Casalicchio 36 - 70038 Terlizzi (BA) - Tel. e fax Presidenza: +39 080 3511958
Tel. Segreteria: +39 080 3511958 e-mail: bamm290002@istruzione.it - e-mail PEC: bamm290002@pec.istruzione.it - Sito WEB di Istituto:
<https://www.gesmundomorofiore.edu.it/> Codice Meccanografico: **BAMM290002** - Codice Fiscale: **93437870723** Codice Univoco Ufficio **UFZTGG** -
Conto corrente postale della scuola **001018049658**

Terlizzi (fa fede il timbro di protocollo)

A:

Sito WEB di Istituto

<https://www.gesmundomorofiore.edu.it/Area-PON-2.htm>

Amministrazione trasparente

https://www.trasparenzascuole.it/Public/AmministrazioneTrasparente.aspx?Customer_ID=300e7ace-86b1-496b-b13d-372111c02d8c

Atti

VERBALE 04 GOP Gruppo Operativo di Progetto ristretto

Avviso prot. AODGEFID/2775 del 08/03/2017

Potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità

PON Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020

Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo - FSE

Priorità di investimento 10.1 Riduzione e prevenzione abbandono scolastico precoce, promozione uguaglianza di accesso all'istruzione prescolare, primaria e secondaria di buona qualità, inclusi i percorsi di apprendimento formale, non formale e informale, che consentano di riprendere l'istruzione e la formazione

Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi

Azione 10.2.5 Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa, Sotto-azione posta a bando - PROGETTO 10.2.5A Competenze trasversali

Codice Progetto: **10.2.5A-FSEPON-PU-2019-126**

Titolo Progetto : " **DALL'IDEA ALLA SUA REALIZZAZIONE: STORIE di SUCCESSO**"

CUP: C18H17000170007

Il giorno **28 gennaio 2020** alle ore **14.05** presso la Presidenza della Scuola Secondaria di I grado Statale "Gesmundo - Moro - Fiore" sita in Via Salamone 29 - 70038 Terlizzi (BA), si è riunito il GOP ristretto composto dal Dirigente Scolastico Domenico COSMAI e il DSGA Gianluca GESMUNDO per discutere i seguenti punti:

- Punto 1. all'OdG Procedura di riunione ai fini della decisione tempestiva in caso di reclami avversi alla GRADUATORIA PROVVISORIA per il ruolo di REFERENTE della VALUTAZIONE
- Punto 2. all'OdG Formalizzazione della decisione di procedere a valutazione delle candidature al ruolo di TUTOR previo insediamento del GOP allargato al REFERENTE della VALUTAZIONE in qualità di Commissione di Valutazione rispondente ai criteri costitutivi
- Punto 3. all'OdG Formalizzazione delle modalità operative del GOP allargato : 1) facoltatività di previa convocazione; 2) ordine del giorno definito contestualmente; 3) documentalità del processo di verbalizzazione entro 7 giorni
- Punto 4. all'OdG Linee per la redazione del BANDO finalizzato al reclutamento di ESPERTI come figure INTERNE
- Punto 5. all'OdG Linee per la redazione del BANDO finalizzato al reclutamento di ESPERTI come figure ESTERNE
- Punto 6. all'OdG Formalizzazione del DECRETO di rinuncia alla FIGURA AGGIUNTIVA
- Punto 7. all'OdG Formalizzazione del Piano FINANZIARIO
- Punto 8. all'OdG Agenda delle procedure

Punto 1. all'OdG Procedura di riunione ai fini della decisione tempestiva in caso di reclami avversi alla GRADUATORIA PROVVISORIA per il ruolo di REFERENTE della VALUTAZIONE

Il Dirigente informa che in caso di sussistenza di reclami avversi alla graduatoria provvisoria di ogni figura di sistema per lo svolgimento dei progetti PON - Referente della Valutazione, Tutor ed Esperto - è opportuno:

- NON riunire il GOP in funzione di Commissione di risposta ai reclami ad ogni occorrenza di presentazione di istanza
- collezionare i ricorsi ed esaminarli in un'unica riunione di riesame
- far cadere la riunione di pronunciamento sui ricorsi nella stessa giornata di scadenza del periodo di validità della graduatoria provvisoria
- pubblicare la nuova Graduatoria eventualmente emendata come Graduatoria DEFINITIVA
- considerare:
 - ammissibile le richieste dei contro-interessati che, vistosi superare in graduatoria dal ricalcolo del punteggio per motivi di emendazione di errori formali e NON formali ai danni dell'istante del reclamo, considerano opportuna la pubblicazione di una nuova graduatoria provvisoria con rinnovati termini di scadenza;
 - la detta nuova graduatoria PROVVISORIA:
 - sarà ristretta alle posizioni dei soli interessati
 - avrà validità per ulteriori 5 giorni al termine dei quali diventerà DEFINITIVA

Punto 2. all'OdG Formalizzazione della decisione di procedere a valutazione delle candidature al ruolo di TUTOR previo insediamento del GOP allargato al REFERENTE della VALUTAZIONE in qualità di Commissione di Valutazione rispondente ai criteri costitutivi

Avendo valutato che sia il DECRETO di definitività della graduatoria di TUTOR e di disposizione di pubblicazione della graduatoria DEFINITIVA sia la stessa graduatoria DEFINITIVA - a meno di presentazione di ricorsi ammissibili per vizi di forma - saranno protocollati e pubblicati in Amministrazione Trasparente e/o nell'Albo ONLINE (Albo pretorio) il giorno 30/01/2020 è opportuno procedere a nomina del docente individuato come Referente della Valutazione il giorno successivo, 31/01/2020, ed insediare il GOP allargato al referente della VALUTAZIONE, il giorno 31/01/2020 per produrre la valutazione delle candidature al ruolo di TUTOR e fornire gli elementi per la pubblicazione della graduatoria PROVVISORIA al ruolo di TUTOR

Punto 3. all'OdG Formalizzazione delle modalità operative del GOP allargato : 1) facoltatività di previa convocazione; 2) ordine del giorno definito contestualmente; 3) documentalità del processo di verbalizzazione entro 7 giorni

Si ritiene opportuno definire le modalità operative del GOP allargato secondo criteri di efficienza ed efficacia. In tal senso è opportuno procedere a convocazione anche per vie brevi collocando la formalizzazione della detta convocazione nell'ambito del verbale della riunione relativa, il quale verbale darà contezza anche dell'ordine del giorno definito contestualmente. Il processo di verbalizzazione è da considerarsi legittimo anche se non viene prodotto nella stessa giornata di riunione ma entro 7 giorni, lasciando come garanzia della veridicità e integrità documentale di atti e fatti la pubblicazione nella stessa giornata di riunione delle delibere eventualmente assunte o degli atti necessitanti di tempestiva contezza.

Punto 4. all'OdG Linee per la redazione del BANDO finalizzato al reclutamento di ESPERTI come figure INTERNE

Nel rispetto delle disposizioni di legge si ritiene opportuno emettere bando per il reclutamento di ESPERTI rivolto in prima istanza a risorse umane INTERNE anche se tale necessità era stata esperita nell'ambito delle riunioni del Collegio Docenti con l'invito alla manifestazione di interesse a cui non è seguito alcun avanzamento di candidature. Si ritiene che è opportuno richiedere nell'ambito del reclutamento di ESPERTI INTERNI caratteristiche, competenze e titoli riferiti ad un PROFILO di alta qualità - corrispondente alla **natura dell'Avviso 2775/2017 - del tutto EQUIVALENTE al PROFILO che si andrà a chiedere nel caso il bando rivolto alle figure interne andasse deserto e sopravvenisse la necessità di emettere bando rivolto al reclutamento di ESPERTI ESTERNI**. Tale profilo sarà espresso e definito nell'ambito della discussione del punto successivo.

Punto 5. all'OdG Linee per la redazione del BANDO finalizzato al reclutamento di ESPERTI come figure ESTERNE

Si ritiene necessario richiedere come PROFILO per l'ESPERTO FORMATORE (INTERNO o ESTERNO) una configurazione di caratteristiche, abilità, competenze, sommatoria di esperienze, attitudini che risulti adeguata al tipo di azione insegnativa e formativa che si andrà a svolgere e coerente con gli obiettivi **dell'Avviso 2775/2017. L'attenta lettura del detto Avviso, la pubblicazione del documento EntreComp, la valutazione del contesto scuola in relazione alle competenze chiave europee TRASVERSALI** è fondamentale per definire il profilo richiesto. Viviamo in una società in rapida evoluzione in cui è essenziale che **tutti abbiano la capacità di agire su opportunità e idee, lavorare con gli altri**, gestire carriere dinamiche (dove, al primo ciclo, per "carriera" deve intendersi la orientazione tramite percorsi formativi precoci) e plasmare il futuro per il bene comune. EntreComp è il quadro europeo delle competenze imprenditoriali e quindi quadro di riferimento per spiegare cosa si intende per **"mentalità imprenditoriale"**. Il progetto PON deve avere l'obiettivo di una trasformazione della mentalità degli alunni e alunne orientata alla imprenditorialità mediante **l'individuazione di attitudini e l'acquisizione di conoscenze, abilità e competenze corrispondenti a partire dal Primo Ciclo di istruzione** per proseguire nei successivi segmenti del sistema scolastico o nelle situazioni di esperienza nella vita e nel lavoro come orizzonte figurabile per ciascun alunno e alunna. Per raggiungere questi obiettivi c'è bisogno di iniziare a formare persone, team e organizzazioni con una **mentalità imprenditoriale, in ogni aspetto della vita**. Per saper essere imprenditoriali è necessario iniziare ad imparare a **creare STRUMENTI per creare VALORE**, quindi strumenti finanziari, culturali o sociali. L'aspetto fondamentale è che il VALORE che va costruito deve essere **prioritariamente VALORE per gli altri**. EntreComp è un framework di riferimento gratuito e flessibile che **può essere adattato** (nel nostro caso dall'ESPERTO del progetto PON) **per supportare lo sviluppo e la comprensione delle competenze imprenditoriali in qualsiasi contesto**. EntreComp è importante anche per **sostenere la cittadinanza attiva e l'innovazione** - le cui declinazioni possono essere trattate anche a partire dal primo ciclo - e per comprendere il **diritto sociale dell'apprendimento permanente** da parte di tutti per garantire pari opportunità, accesso al mercato del lavoro e inclusione. **La competenza imprenditoriale è parte del fondamentale del nostro apprendimento permanente**. La competenza imprenditoriale è spesso fraintesa e incorporata in modo diseguale nell'istruzione e nella formazione: il suo apprendimento può essere **personalizzato e mirato a supportare diversi livelli di abilità, esigenze e obiettivi**. **Questo dovrà essere ricercato nel momento in cui si vanno a selezionare gli ESPERTI**. Questi attraverso lo sviluppo del loro progetto di articolazione dei moduli dovranno mirare alla costruzione, negli allievi partecipanti, di una **capacità di agire in base a opportunità e idee** e alla **capacità di trasformare in valore per altri**. Centrale sarà il **lavoro concettuale sul concetto di VALORE**. Il valore creato - e non semplicemente sfruttato o riallocato - può essere certamente e ovviamente finanziario, ma può essere anche CULTURALE o SOCIALE. Insegnare o illustrare situazioni in cui si diventa IMPRENDITORI anche CULTURALI e IMPRENDITORI anche SOCIALI.

L'ESPERTO da selezionare dovrà - attraverso il progetto sviluppato nei MODULI - **convergere verso i bisogni formativi che la nostra scuola si dà in relazione alla acquisizione del SILLABO per l'IMPRENDITORIALITÀ**. I **CONTENUTI** del progetto e i possibili esempi di **ATTIVITÀ** riguarderanno quanto previsto nel SILLABO a seconda delle AREE TEMATICHE che verranno strategicamente scelte per lo sviluppo del progetto:

- 1. Forme e opportunità del fare impresa**
- 2. La generazione dell'idea, il contesto e i bisogni sociali**
- 3. Dall'idea all'impresa: risorse e competenze**

- 4. *L'impresa in azione: confrontarsi con il mercato*
- 5. *Cittadinanza economica*

Si sottolinea che alcune saranno più adatte al Primo ciclo di istruzione altre al secondo ciclo. Le tematiche e attività più opportune per il secondo ciclo di istruzione possono comunque essere fonte di ispirazione e curvatura e semplificazione non banalizzante anche per il primo ciclo.

□ 1. *Forme e opportunità del fare impresa*

TEMATICHE

- **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 dalla **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 la **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 globalizzazione**.

ATTIVITA'

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

- Coaching e sue declinazioni (es. Silent Coaching) per stimolare gli studenti in percorsi di autoconsapevolezza rispetto al proprio sviluppo personale e ai propri interessi.
- Allenamento ed autoallenamento; motivazione e automotivazione; convincimento e autoconvincimento
- **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 attori e protagonisti dell'imprenditoria**
 - Incontri con imprenditori locali, anche con imprese di diversi settori e diverse dimensioni, sia a scuola (attraverso testimonianze d'impresa) sia 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"**
 - Incontri con esperti di campi specifici di creazione del valore, compreso il mondo della ricerca, per approfondire le problematiche e le sfide di un settore produttivo.
- **Confronto tra diverse forme di lavoro**
 - lavoro di definizione, focalizzazione e approfondimento sulle diverse forme di lavoro, in particolar modo il lavoro subordinato e il lavoro autonomo

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

TEMATICHE

- **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.

ATTIVITA'

- **Valutazione di case histories**
 - Esame di "storie di casi" 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**
 - Campi di innovazione, creatività ed avvio 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).

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

TEMATICHE

- **Parole 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.
- **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.

ATTIVITA'

- **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**
 - situazioni simulate immaginarie ma ad alto grado di verosimiglianza basate 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**
 - situazioni simulate anche in collaborazione con agenzie di lavoro locale focalizzate sul reclutamento
- **Esercizi di interdipendenza positiva**
 - situazioni di esercizio svolte organizzando il lavoro in gruppi con compiti diversi, per promuovere l'apprendimento positivo tra diversi contributi che concorrono alla stessa idea
- **Redazione di business plan**
 - 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**
 - Forme di esercizio per la abilitazione intensiva in tempi ridotti a procedure complesse come la compilazione di Business Model Canvas, Social Business Model Canvas, product marketing fit, modelli metrici, sviluppo di prodotto.

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

TEMATICHE

- **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.

- **Valutazione di impatto sociale**

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

ATTIVITA'

- **Simulazione di crowdfunding**

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

- **Discussione con imprenditori**

- Debate 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**

- 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

5. Cittadinanza economica

TEMATICHE

- **Economia e benessere**

- **Le relazioni tra crescita economica, benessere e sviluppo economico;**
- **le dimensioni che compongono il VALORE**
- **la CONTABILITA' 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.

ATTIVITA'

- **Attività di progettazione in aula**
 - 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**
 - 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**
 - Indagine e 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 a imprenditori e project manager**
 - 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**
 - Approfondimenti con esperti di moneta digitale, cryptocurrencies e in generale il rapporto tra tecnologie digitali, fiducia, scambio e transazioni.
- **RPGs e edugames**
 - Giochi di ruolo e giochi educazionali sui temi della moneta e sul ruolo e l'impatto delle transazioni, con particolare attenzione al commercio internazionale.
- **Project-work**
 - Project-work legati alla realizzazione di progetti scolastici di acquisto solidale.
- **Esperimenti di bilancio partecipato**
 - Esperimenti di bilancio partecipato in classe o a scuola.

Questa articolata disamina

Punto 6. all'OdG Formalizzazione del DECRETO di rinuncia alla FIGURA AGGIUNTIVA

Si procede a formalizzazione della rinuncia della figura aggiuntiva per la quale è stato emessa richiesta al MIUR con prot. 139/U del 15/01/2020 e della relativa risposta di accettazione con Nota AODGEFID 486 del 15/01/2020 da noi messa agli atti con prot. 166/E/FSE del 16/01/2020.

Punto 7. all'OdG Formalizzazione del Piano FINANZIARIO

Si opera una ricognizione del Piano Finanziario come matrice esplicativa delle procedure di avvio e dimensione concreta per la operatività. Si evidenzia il dato delle ore e il costo-ora per ciascun modulo e per ciascuna figura Direzione da parte del Dirigente Scolastico collaborazione e coordinamento amministrativo da parte del direttore DSGA, ruolo ed impegno del Referente Valutazione. Il piano è calcolato per parametri di modulo a 30 ore e 20 partecipanti a modulo. La Pubblicità è stabilita per un importo pari a 80 euro a mod. I Collaboratori Scolastici saranno impiegati per 20 ore a modulo per complessive 60 ore; gli Assistenti Amministrativi saranno impiegati per 8 ore a modulo per complessive 24 ore. Altre spese quali i materiali di facile consumo sono pari ad € 69,00 circa a modulo.

Punto 8. all'OdG Agenda delle procedure

L'agenda per lo sviluppo del progetto prevede i seguenti impegni:

- nomina del Referente della Valutazione per effetto della definitività della graduatoria
 - 31 gennaio 2020
- adempimento dei doveri di pubblicità mediante disponibilizzazione delle documentalità nel sito WEB, sull'albo ONLINE e in Amministrazione Trasparente
- costituzione ed insediamento del GOP allargato al Referente della Valutazione come commissione con numero dispari di membri
- riunione del GOP allargato per
 - ✓ la redazione della GRADUATORIA provvisoria dei TUTOR
 - ✓ la redazione del Bando per gli ESPERTI in primi ESPERTI INTERNI e in seconda istanza per ESPERTI ESERNI
 - 31 gennaio 2020
- emissione del Bando per gli ESPERTI INTERNI
 - 31 gennaio 2020 - 1 febbraio 2020
- emissione graduatoria DEFINITIVA per il ruolo di TUTOR
 - 7 febbraio 2020
- emissione graduatoria PROVVISORIA per eventuali candidati al ruolo di ESPERTI INTERNI
 - 7 febbraio 2020
- decisione su ricorsi avversi a graduatoria PROVVISORIA per eventuali candidati al ruolo di ESPERTI INTERNI
 - 14 febbraio 2020
- emissione di eventuale graduatoria DEFINITIVA per il ruolo di ESPERTI INTERNI

- 14 febbraio 2020
- emissione eventuale – in assenza di candidature di esperti interni - del Bando per gli ESPERTI ESTERNI in caso di assenza di candidati interni o in caso di giudizio di inabilità a svolgere il detto ruolo per i candidati interni che si sono presentati
 - 7 febbraio 2020
- emissione eventuale – in assenza di esperti interni selezionabili- del Bando per gli ESPERTI ESTERNI in caso di assenza di candidati interni
 - 14 febbraio 2020
- emissione graduatoria PROVVISORIA per eventuali candidati al ruolo di ESPERTI ESTERNI
 - eventualmente al massimo il 22 febbraio 2020 a meno di ricorsi
 - eventualmente al massimo il 29 febbraio 2020 a meno di ricorsi
- decisione su ricorsi avversi a graduatoria PROVVISORIA per eventuali candidati al ruolo di ESPERTI ESTERNI
 - eventualmente al massimo il 22 febbraio 2020
 - eventualmente al massimo il 29 febbraio 2020
- emissione di eventuale graduatoria DEFINITIVA per il ruolo di ESPERTI ESTERNI
 - eventualmente al massimo il 7 marzo 2020
 - eventualmente al massimo il 14 marzo 2020
- produzione di nomine per il ruolo di ESPERTI ESTERNI
 - eventualmente al massimo il 7 marzo 2020
 - eventualmente al massimo il 14 marzo 2020
- riunione del GOP allargato (DS, DSGA, Referente della valutazione, TUTOR ed ESPERTO di ciascun modulo) finalizzato a:
 - ✓ definizione delle procedure della piattaforma GPU per i tutor e gli esperti
 - ✓ definizione della articolazione del progetto i ciascun modulo
 - ✓ definizione del calendario delle lezioni
 - ✓ definizione delle modalità di comunicazione alle famiglie degli studenti coinvolti di avvio dei MODULI
 - ✓ eventualmente al massimo il 24 febbraio 2020
 - ✓ eventualmente al massimo il 2 marzo 2020
- pubblicazione del calendario dei moduli
 - ✓ eventualmente al massimo il 24 febbraio 2020
 - ✓ eventualmente al massimo il 2 marzo 2020
- avvio dei moduli
 - ✓ il 13 marzo 2020 (moduli GESMUNDO) per ogni venerdì fino al termine
 - ✓ il 16 marzo 2020 (modulo MORO –FIORE) per ogni lunedì fino al termine

La seduta viene tolta alle ore **18:30**

Il DSGA

Gianluca GESMUNDO

Gestore amministrativo contabile di supporto

Il Dirigente Scolastico
Domenico COSMAI
Direzione e Coordinamento