



I.I.S.S. "LAPORTA/FALCONE-BORSELLINO"

Sede centrale: Viale Don Tonino Bello snc – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561117

Sede staccata: Viale Don Bosco, 48 – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561095

Codice Fiscale: 93140040754 – Codice Ufficio: UFJ5EL – Codice IPA: iisslfb

E-Mail: leis04900g@istruzione.it - pec: leis04900g@pec.istruzione.it



**Ai genitori degli alunni dell'Istituto
LORO SEDI**

Oggetto: Lettera informativa ai genitori - Avviso pubblico 2775 – Progetti per il potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità.

Gentili genitori, con nota prot. n. AODGEFID/27034 del 21/08/2019, il MIUR ha finanziato per l'Istituto IISS "Laporta/Falcone-Borsellino" il Progetto - **"La scuola: che impresa"** 10.2.5A-FSEPON-PU-2019-236 - destinato alle alunne e agli alunni dell'Istituto, promosso e deliberato dagli organi collegiali, finalizzato al potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità. Puntare sull'educazione all'imprenditorialità significa offrire alla comunità studentesca gli strumenti per sviluppare un approccio proattivo e le competenze affinché questo possa tradursi in percorsi di crescita individuali e collettivi. Sviluppare l'autonomia e lo spirito d'iniziativa delle studentesse e degli studenti rappresenta una dimensione fondamentale nel loro percorso di crescita e per le loro prospettive lavorative future. Le azioni sono, pertanto, volte a fornire agli studenti percorsi di educazione all'imprenditorialità, all'imprenditorialità e all'autoimpiego, con particolare riferimento a:

- conoscenza delle opportunità e delle modalità del "fare impresa", con attenzione alla forma classica, sociale, cooperativa e loro articolazioni;
- promozione della cultura d'impresa, con particolare attenzione allo sviluppo dello spirito d'iniziativa, della propensione al rischio, dell'educazione al fallimento e al successo e alla consapevolezza della responsabilità sociale degli attori economici;
- competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale in opportunità d'impresa attraverso tutte le sue fasi;
- sviluppo delle capacità di lavoro in squadra, di pianificazione e comunicazione.

Il carattere innovativo del progetto sta, innanzitutto, nella metodologia adottata: le lezioni saranno principalmente laboratori creativi in cui l'approccio di apprendimento sarà basato sul fare e sullo sperimentare valorizzando e rafforzando le conoscenze e le competenze trasversali dei partecipanti nonché le loro attitudini. Gli alunni, con lo stimolo e la guida di docenti esperti e, grazie alla collaborazione tra di essi, saranno portati a prendere delle iniziative e a svolgere attività che, dall'analisi di problemi reali e dalla progettazione e formalizzazione di una soluzione, porteranno ad un risultato concreto, un prodotto tangibile, esito del proprio operare.

Descrizione dettagliata dei singoli moduli:

Titolo modulo: **IMPRENDITIVITA', IMPRENDITORIALITA', IMPRESA**

Descrizione modulo (30 ore)

Il modulo prevede di diffondere in una prima fase l'educazione all'imprenditorialità e all'imprenditività, competenze sempre più richieste e apprezzate dal mondo del lavoro e ad alta intensità di conoscenza, in quanto lo scenario competitivo e i paradigmi di governo e gestione delle imprese innovative sono notevolmente mutati. Tramite azioni di didattica attiva i corsisti acquisiranno conoscenze sulle opportunità e modalità di "fare impresa", sulle tecniche per la ricerca attiva del lavoro e sulla gestione delle risorse umane. Saranno attenzionate le possibili forme giuridiche con le quali si può svolgere l'attività, nonché i soggetti che devono/possono essere coinvolti nella fase di studio e di avviamento dell'idea imprenditoriale. In una seconda fase i corsisti inizieranno a sviluppare non solo un'idea imprenditoriale, ma anche la propria imprenditività.

Titolo modulo: **LA MIA IDEA D'IMPRESA**

Descrizione modulo (30 ore)

Il modulo prevede il percorso dal problema al programma. Attraverso gli elaboratori elettronici è possibile risolvere problemi di qualunque natura purché, dopo averne individuato le caratteristiche salienti, si possa stabilire un procedimento atto a renderlo comprensibile all'elaboratore. Si tratta quindi di arrivare alla creazione di una "particolare" impresa esperta nella individuazione di problemi posti da ipotetici clienti e nella realizzazione di programmi da commercializzare. Attraverso l'analisi del problema, la descrizione dell'algoritmo, la verifica della correttezza dell'algoritmo, la codifica dell'algoritmo nel linguaggio di programmazione si arriverà alla realizzazione del programma con successiva verifica o test dello stesso da immettere sul mercato sia per l'utilizzo di tipo applicativo sia per l'utilizzo di tipo firmware per controllare apparecchiature hardware.

Titolo modulo: **BUSINESS GAME: LA MIA IMPRESA**

Descrizione modulo (30 ore)

Il modulo prevede, attraverso il metodo del role playing, l'effettuazione di attività d'impresa simulando la costituzione di startup aventi per oggetto sociale la commercializzazione online di prodotti specifici. I corsisti, in una prima fase, saranno avvicinati al mondo dell'imprenditoria per comprendere quanto sia importante, per lo sviluppo del nostro territorio, "creare lavoro" dando vita a nuove realtà aziendali innovative, start up, da collocare nel mercato globale. In una seconda fase i corsisti, divisi in due/tre squadre, daranno vita al business game elaborando il loro piano d'impresa comprendente il progetto di marketing, il progetto del sistema di e-commerce per l'azienda, lo studio dell'organizzazione produttiva e di commercializzazione del prodotto/servizio.

Certo della Vostra condivisione della proposta formativa sostenuta, invio a tutti cordiali saluti.

F.to Il Dirigente Scolastico
Prof. Andrea VALERINI