



Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento

L'Istituto per le Tecnologie Didattiche è un istituto del Consiglio Nazionale delle Ricerche che opera nel settore delle metodologie e tecnologie per l'innovazione nella didattica ed è punto di riferimento riconosciuto a livello nazionale ed europeo per la realizzazione di iniziative in tale ambito.

Attraverso i propri Istituti, il CNR propone e realizza da tempo, in collaborazione con istituti scolastici di vario ordine e grado, percorsi formativi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (per dettagli https://www.CNR.it/it/cnr_alternanza_scuola_lavoro). L' ITD collabora con le istituzioni scolastiche all'attività di co-progettazione dei percorsi formativi. Le scuole interessate potranno contattarci scrivendo all'indirizzo PCTOPA@itd.cnr.it

Uno dei percorsi attivati negli ultimi anni e fruibile interamente on line, riguarda la "Formazione alla cultura di impresa basata sull'utilizzo di un Serious Game" (vedi scheda allegata). Altri percorsi potranno essere definiti in base alle esigenze delle scuole.



Il progetto “**Formazione alla cultura di impresa basata sull’utilizzo di un Serious Game**”, si basa prevalentemente sull’utilizzo dell’ambiente di simulazione uManager, ed è strutturato nelle seguenti fasi:

- ● **Fase 1 Orientamento** a cura della scuola
- ● **Fase 2 presentazione delle attività di alternanza e valutazione ex-ante dei discenti** (durata: 1 ora). La valutazione degli alunni sarà svolta attraverso la somministrazione di test volti a misurare le competenze trasversali che possono sottostare alle capacità imprenditoriali nonché le abilità di “pensiero critico” che sottendono ai processi logico-matematici e di problem solving. La somministrazione dei test non richiede alcuna registrazione degli utenti e i risultati verranno analizzati in forma anonima ed aggregata.
- ● **Fase 3 Attività di alternanza attraverso l’utilizzo di un ambiente di simulazione (serious game) denominato uManager**, (durata: 4 incontri di 2 ore ciascuno). Obiettivo è quello di costruire e gestire un villaggio turistico. Durante gli incontri gli studenti, si troveranno all’interno di un ambiente di simulazione in cui potranno gestire un’impresa virtuale e affrontando le problematiche tipiche di decision-making e problem-solving che l’attività manageriale richiede.

La possibilità di giocare in un ambiente simulato consente agli studenti di apprendere e migliorare le capacità di analisi e rappresentazione di una realtà che sarebbe altrimenti impossibile vivere.

In tal modo gli studenti potranno scoprire, in modo graduale, la complessità dei sistemi economici e finanziari necessari per portare avanti un’idea imprenditoriale.

I ricercatori dell’ITD garantiranno la supervisione delle attività durante tutto il periodo di svolgimento delle stesse. I docenti coinvolti saranno comunque formati sull’uso dell’ambiente simulato e seguiranno costantemente le attività dei loro alunni apportando approfondimenti sui contenuti studiati.

I risultati di gioco, aggregati in forma anonima, verranno analizzati per verificare l’efficacia del modello proposto.

Per ogni ulteriore informazione, si invita contattare l’Istituto all’indirizzo PCTOPA@itd.cnr.it