



Sedi associate:

CAT - via Chambéry, 105 Aosta - Tel. 0165/262134 Fax 0165/236527

CAT - via Mons. Alliod, 5 Saint-Vincent - Tel. 0166/513590 Fax 0166/537366

Programma preventivo di Gestione progetto, organizzazione di impresa - 5B IT – AS 2019-2020 Picchiottino Roberto (ITP: Naccarato Gianluca)

Obiettivi generali e competenze

Orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell'ambiente e del territorio; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi. Conoscere i principali strumenti per la gestione di impresa e dei progetti. Stimolare la propensione ad avviare imprese e conoscerne le criticità in un ambiente protetto e non rischioso. Imparare l'imprenditorialità facendo. Stimolare il lavoro di gruppo e la suddivisione rispettosa, efficiente ed equa degli incarichi nel gruppo classe. Confrontarsi con il mondo esterno alla scuola attraverso l'interazione con aziende, cooperative, e professionisti. Favorire la nascita di un ecosistema interdisciplinare che coinvolge tutti i docenti e tutte le discipline. In particolare, con la creazione di una cooperativa scolastica si vuole offrire agli studenti una attività laboratoriale reale nella quale gli stessi operano come persone giuridiche legalmente riconosciute e ricoprono ruoli con determinati compiti e responsabilità. Affrontare le problematiche della proprietà intellettuale e la tutela di idee e brevetti con casi concreti. Acquisire una maggiore propensione alla sperimentazione (anche a rischio di insuccesso) al fine di favorire un apprendimento significativo. Costruire un CV propedeutico all'ottenimento alle proprie aspettative lavorative. Incontrare e affrontare la maggior parte delle problematiche che possono sorgere in una azienda di piccole e medie dimensioni, sia come "lavoratore" che come titolare e responsabile.

Obiettivi minimi

- Conoscere e saper usare i principali applicativi per l'amministrazione aziendale. - Comprendere l'importanza delle votazioni e saper descrivere un sistema di votazione motivandone le procedure. - Comprendere l'importanza dei colori e dei loghi nel marketing. - comprendere i concetti che sono alla base della blockchain e le principali applicazioni. - saper creare un CV e relativa lettera di accompagnamento. - Conoscere le principali forme societarie. - Riconoscere l'importanza della privacy e le principali direttive del GDPR. - Saper lavorare in gruppo e partecipare attivamente alla vita della cooperativa simulata.

Cittadinanza e costituzione

Si lavora per migliorare lo spirito collaborativo e il lavoro di gruppo, la simulazione di una cooperativa scolastica dovrebbe consentire di affrontare le problematiche che hanno portato le società moderne ad unirsi in cooperativa:

“Una cooperativa è un'associazione autonoma di individui che si uniscono volontariamente per soddisfare i propri bisogni economici, sociali e culturali e le proprie aspirazioni attraverso la creazione di una società di proprietà comune e democraticamente controllata”¹

1 Tratto da: https://it.wikipedia.org/wiki/Movimento_cooperativo

Si studieranno strumenti per svolgere delle votazioni. Si parlerà del sistema legislativo e della gerarchia delle fonti e della legge sulla privacy (GDPR).

Creeremo un curriculum vitae e la lettera di presentazione.

Si parlerà di forme societarie e di fonti legislative.

Metodologia

Quando possibile si adotta il metodo di problema/soluzione. Si pone l'alunno davanti al problema e si chiede di risolverlo, dopo una adeguata riflessione si propone la soluzione che pertanto trova un terreno fertile al fine di ottenere una vera competenza spendibile in altri ambiti. Si vuole far lavorare i ragazzi rendendoli artefici del processo educativo mediante tecniche di brain storming e lavoro di gruppo. La creazione di una cooperativa scolastica dovrebbe consentire loro di vivere le problematiche della gestione di una organizzazione in tutte le sue fasi, si confida pertanto che le stesse vengano assimilate dagli alunni in modo indelebile e costruttivo.

Strumenti e materiali

Penna USB con OS GNU/Debian installato con i principali software e con tutti gli strumenti utilizzati durante le lezioni. Un ruolo importante viene dato alla ricerca di materiale e alla sua rielaborazione anche sotto forma di esercitazione per casa. In alcuni casi potranno essere utilizzate delle dispense fornite dall'insegnante. Un ruolo importante riguardante la valutazione e il recupero delle lacune viene svolto dal registro elettronico proposto dall'insegnante. Agli alunni viene fornita una coppia user/password per accedere a tali dati. Verrà valutata anche la partecipazione alla cooperativa scolastica.

Verifiche

Le verifiche in itinere vengono fatte valutando impegno, interesse, partecipazione e risultati ottenuti sia nella cooperativa scolastica che in lavoretti extra impresa da svolgersi a casa o in aula. Una componente importante per la valutazione viene ricavata dal lavoro svolto in autonomia a casa dagli alunni (preparazione di presentazioni, approfondimenti su software utili alle aziende, creazione del curriculum vitae). Per comprendere come avviene il processo di verifica è necessario distinguere i seguenti elementi: i giudizi, le valutazioni e i voti.

I giudizi

Vengono attribuiti il più spesso possibile, sia per segnalare lo svolgimento di un esercizio che per l'aver appreso un concetto. Sono espressi in una scala da 0 a 1 come da colonna "p" della tabella [paragrafo: Linee guida per determinare l'attribuzione dei punteggi].

In fase di report gli alunni e le famiglie avranno accesso al solo giudizio sintetico e non vedranno i valori numerici. Potranno pertanto vedere se ci sono insufficienze osservando i seguenti giudizi:

Punteggio %		Valutazione /10		Giudizio visualizzato
da	a	da	a	
0,00	0,25	2,0	4,0	Gravemente insufficiente
0,25	0,40	4,0	5,2	Insufficiente
0,40	0,50	5,2	6,0	Quasi sufficiente
0,50	0,60	6,0	6,8	Sufficiente
0,60	0,70	6,8	7,6	Discreto
0,70	0,85	7,6	8,8	Buono
0,85	1,00	8,8	10,0	Ottimo

Figura 1: Relazione tra scale di valutazione

Le valutazioni

Sono le medie dei vari giudizi radunati per modulo.

Valutazioni e giudizi dovranno essere accessibili agli alunni, alle famiglie e al docente. Gli alunni potranno utilizzarle per partecipare attivamente al processo di recupero e approfondimento, le famiglie potranno prendere spunti per controllare e contenere l'alunno il docente dovrà aggiornarle regolarmente.

I voti

Sono i classici indicatori formali che vengono memorizzati sul registro elettronico ufficiale della scuola. Sono gli unici che contano e vengono attribuiti in modo da far funzionare al meglio lo spirito del processo valutativo qui descritto.

La valutazione finale

Quanto compare sulla pagella è esclusiva competenza del consiglio di classe.

Criteria di valutazione

L'insegnamento e la valutazione hanno come obiettivo di far ottenere all'alunno, per ogni modulo, una competenza inconscia in merito agli argomenti trattati.

Al fine di proporre al consiglio di classe la valutazione finale l'insegnante può applicare la seguente regola: "1) se esistono valutazioni non classificate o insufficienti: si esegue la media delle valutazioni di ogni modulo, si approssima per eccesso e si sottrae il numero di moduli non classificati o insufficienti. Se si ottiene 6 o maggiore allora questa sarà la valutazione proposta, in caso contrario ne sarà probabilmente proposta una insufficiente o non classificata. 2) se non esistono insufficienze o non classificati, la valutazione proposta oscillerà intorno alla media delle valutazioni".

Linee guida per determinare l'attribuzione dei punteggi

La tabella seguente indica le linee guida adottate per attribuire i giudizi. Si noti che punteggi molto elevati possono essere attribuiti anche per indicare il recupero di precedenti giudizi molto insufficienti (al fine di consentire e agevolare il recupero).

Valutazione	p	Significato	Livello di competenza
2	0	Prestazione non data o rifiuto alla valutazione da parte dell'alunno	Incompetenza inconscia. Non sa di non sapere. Ignora completamente.
4	0,25	L'alunno non ha compreso i concetti.	Incompetenza conscia. Sa di non sapere.
5		L'alunno comprende la consegna, comprende i concetti ma non riesce a formulare la risposta.	
6	0,5	L'alunno sa esprimere, anche se aiutato, il concetto che ha compreso.	Competenza conscia. Sa di sapere.
7		L'alunno sa applicare il concetto.	
8	0,75	L'alunno sa elaborare il concetto.	Competenza inconscia. Sa senza rendersene conto.
9		L'alunno sa generalizzare il concetto.	
10	1	L'alunno arriva a qualcosa di originale.	

Griglie di valutazione

La valutazione verrà effettuata tenendo conto dei seguenti criteri, opportunamente pesati a seconda delle circostanze e del tipo di prova, in base alle indicazioni ministeriali:

- Padronanza delle conoscenze disciplinari relative ai nuclei tematici oggetto della prova e caratterizzante/i

l'indirizzo di studi;

- Padronanza delle competenze tecnico-professionali specifiche di indirizzo rispetto agli obiettivi della prova, con particolare riferimento all'analisi e comprensione dei casi e/o delle situazioni problematiche proposte e alle metodologie/scelte effettuate/procedimenti utilizzati nella loro risoluzione;

- Completezza nello svolgimento della traccia, coerenza/correttezza dei risultati e degli elaborati tecnici e/o tecnico grafici prodotti;

- Capacità di argomentare, di collegare e di sintetizzare le informazioni in modo chiaro ed esauriente, utilizzando con pertinenza i diversi linguaggi tecnici specifici.

Obiettivi specifici di apprendimento

Modulo	Contenuti e competenze	Periodo
Software. Applicativi	Modello esercizi assegnati e documenti in writer. Foglio di calcolo e vari strumenti per la realizzazione di documenti. Capacità di documentare e partecipazione ai progetti di classe. Linguaggio markdown e generazione della documentazione in formati differenti (pdf, html, odt). Doxygen per la generazione di documentazione tecnica di un progetto software. Git: software di controllo versione distribuito utilizzabile sia da interfaccia a riga di comando che con interfaccia grafica e/o sito github.com.	Sep 2019
Applicativi. Project Management	Panoramica sui software di project management. Diagrammi di GANTT. Applicazioni stand alone, web. Altri software per il lavoro in azienda: foglio di calcolo, editor di testi e "stampa in serie" ...	Sep 2019
Economia. Simulazione di azienda e progetti	Creazione di una cooperativa scolastica e simulazione dei ruoli utili al fine di pensare, progettare, realizzare e commercializzare un prodotto innovativo. Presumibilmente il progetto occuperà la classe fino alla fine dell'anno.	Sep 2019
Applicativi. Grafica	La grafica, i loghi, i colori e le relazioni con emozioni e marketing.	Oct 2019
Economia. Strategie e paradigmi.	Paradigmi di produzione industriale. Breve percorso storico.	Oct 2019
root. Informatica	Il metodo Schulze: sistema di valutazione dei voti. Simulazione con foglio di calcolo e utilizzo per scelte aziendali in merito a cariche e decisioni.	Oct 2019
Economia. Passare dall'idea al mercato	Tecniche di gestione delle assemblee: 6 cappelli per pensare. Le basi per la creazione di un business plan atto a descrivere un progetto sia per la pianificazione e gestione aziendale che per la comunicazione esterna, in particolare verso potenziali finanziatori o investitori.	Oct 2019
Software. Blockchain e smart contract	Introduzione alla blockchain, POW, POS.	Oct 2019
Software. Blockchain e	Blockchain: smart contract. DAO, ICO e whitepaper.	Oct 2019

Modulo	Contenuti e competenze	Periodo
smart contract		
Applicativi. Mappe mentali e diagrammi	Software per la creazione di mappe, plug-it e add-on di freeplane. Esportazione di una mappa in vari formati.	Nov 2019
Matematica.. Statistica	La statistica necessaria per realizzare un sondaggio. Realizzazione di un sondaggio utile per l'azienda/cooperativa.	Dec 2019
Economia. Passare dall'idea al mercato	Creazione di un curriculum vitae modello europeo, gestione dei dati in xml e formato pdf. Lettera di accompagnamento. Strategie nella ricerca di un lavoro.	Dec 2019
Economia. Passare dall'idea al mercato	Le basi per la sostenibilità finanziaria di un progetto. Opportunità di finanziamento, costo e prezzo, budget e analisi finanziaria.	Jan 2020
Economia. Passare dall'idea al mercato	Le fonti del diritto. GDPR (General Data Protection Regulation): incombenza o opportunità? Le società nel diritto italiano, le principali opportunità e le differenze. Forme societarie e responsabilità dei soci.	Feb 2020

Picchiottino Roberto, 01/11/19
