

EROI DI IMPRESA

www.eroidimpresa.it

Eroi di Impresa è un progetto di edutainment per insegnare nelle scuole la cultura d'impresa nell'era della web economy con la modalità del gioco a quiz. Il format ideato dalle società Happy Minds Srl e Panebarco s.a.s (società con sede a Ravenna) è stato realizzato a partire dal 2014 in diverse scuole dei comuni della Bassa Romagna e sinora ha coinvolto circa 1000 studenti e 43 aziende della provincia di Ravenna.

Per la prima volta nella primavera del 2016 è stato realizzato come progetto dell'alternanza scuola lavoro. Eroi di Impresa è un format che porta in classe la cultura di impresa attraverso una lezione interattiva realizzata da consulenti di direzione di impresa esperti di tematiche di management, marketing e comunicazione. Ogni lezione è seguita da un gioco quiz in cui gli studenti riuniti in squadre di 5-6 ragazzi si sfidano sui contenuti della lezione. Il gioco a quiz è seguito da visite aziendali e project work su temi di innovazione di impresa. Nelle esperienze sinora fatte il format si conclude con la presentazione dei progetti realizzati dagli studenti e la premiazione dei migliori tre progetti valutati da una giuria di imprenditori e consulenti.



a. Lezione: cosa imparano i ragazzi con Eroi di Impresa

La lezione di impresa, ideata e condotta in modo da stimolare attenzione e curiosità negli studenti, mira a trasferire i seguenti argomenti e concetti che poi vengono approfonditi durante la fase di project work:

- Concetti fondamentali di economia aziendale: soggetti giuridici, organizzazione aziendale, mercato
- Principi base del marketing
- Modelli di business
- Sharing Economy
- Business plan, analisi swot, obiettivi, piano economico, indicatori di risultato
- Centralità del cliente, evoluzione della figura del consumatore (prosumer, consum-attore)
- Significato e uso di loghi e brand
- Marketing non convenzionale: guerrilla marketing, packaging, gamification
- Storytelling aziendale
- Comunicazione aziendale
- Il ruolo delle startup nello sviluppo economico
- Glossario minimo dell'innovazione aziendale
- Cosa si intende oggi per Impresa 4.0
- Dati e informazioni su nuove professioni e "vecchi mestieri".

Il format è stato sperimentato in istituti molto diversi fra loro: istituti commerciali dove gli studenti hanno già dimestichezza con alcuni temi della cultura di impresa (in particolare ragioneria, diritto, controllo di gestione, budgeting, marketing, etc) e altri istituti come licei classici e scientifici dove l'argomento impresa per gli studenti è una novità assoluta.



b. Il Gioco Quiz Eroi di impresa

Il gioco quiz si svolge dopo la lezione: gli studenti partecipano al gioco raggruppandosi in 4 squadre. Vince chi totalizza più punti che il software attribuisce su due criteri: correttezza della risposta e tempo impiegato per rispondere. I contenuti del gioco quiz si basano sui contenuti della lezione. Le domande sono accompagnate da contributi multimediali (foto o filmati) e contribuiscono a favorire e rafforzare il processo di apprendimento degli studenti riproponendo i contenuti della lezione sotto forma di quesiti, riflessioni e confronti. Il gioco quiz si svolge grazie a un software progettato ad hoc con cui si interagisce grazie a 4 consolle wireless dotate di pulsanti colorati che devono essere azionati dagli studenti per rispondere correttamente alle domande che presentano sempre 4 opzioni di risposta.



C. Visita alle imprese e project work

Dopo il gioco quiz vengono presentate agli studenti due aziende che gli studenti potranno visitare per acquisire le informazioni necessarie al project work. Le aziende, che saranno precedentemente preparate ad accogliere gli studenti, racconteranno la loro organizzazione e aziendale, e sulla base delle domande che faranno gli studenti esporranno eventuali criticità e bisogni. Su tali basi gli studenti, in un percorso di studio a casa e in classe assistito dai professori e dai consulenti, elaboreranno dei progetti di innovazione e sviluppo aziendale su un tema a loro scelta: marketing, comunicazione, organizzazione interna, formazione, etc.

I project work redatti su slide o altri supporti multimediali saranno presentati in classe alla presenza di professori, imprenditori e consulenti.



d. Visita didattica

Si consiglia di completare il percorso formativo Eroi di impresa con una visita degli studenti in un Coworkig o Fablab dove i ragazzi possano vedere con i loro occhi come stanno cambiando i luoghi di lavoro, le professioni e le modalità del fare impresa.

CONTATTI

Lidia Marongiu, CEO Happy Minds Srl

l.marongiu@happyminds.it 3357402475 www.happyminds.it

Marianna Panebarco, Direttore Generale Panebarco Sas

marianna@panebarco.it 3383693558 www.panebarco.it