

Scuola secondaria II grado

Percorso 6: IDEE E INNOVAZIONE

PAGINA PRINCIPALE

IDEE E INNOVAZIONE

Durata indicativa: 1.5 ore

Questo percorso didattico pone l'accento sui concetti di capitale umano e di investimento. L'obiettivo è di offrire agli studenti, per mezzo di interviste a startupper e imprenditori affermati, una panoramica sul mondo dell'impresa innovativa, al contempo avvicinandoli alla complessa realtà della gestione aziendale tramite un tutorial e un videogioco che hanno per oggetto la costruzione di un business plan.

Il percorso ha inizio nella **sala CONOSCERE**, con la proiezione della **video-intervista "L'importanza delle idee"**: tre giovani startupper raccontano la loro esperienza nell'avviare un'impresa innovativa ad alto contenuto tecnologico, ripercorrendo le tappe del loro cammino tra difficoltà ed entusiasmo, accomunati da una grande passione.

Vengono quindi proiettate le video-pillole **"Cosa è il capitale umano?"** e **"Che cosa è il rischio?"**, due concetti strettamente connessi alle giovani imprese innovative.

Quello di capitale umano è un concetto sviluppato da Adam Smith, economista scozzese del '700. Il capitale umano, nell'ottica dell'impresa, è rappresentato dagli uomini e dalle donne che vi lavorano e dall'insieme delle loro competenze. Le conoscenze da sole non bastano, vanno anche alimentate da una formazione continua, messe in pratica e integrate da buone capacità relazionali. Nel caso delle start up, le persone sono un elemento determinante: servono competenze trasversali e team capaci di adattarsi ai veloci e continui cambiamenti della tecnologia e del mercato.

Il rischio, in ambito economico, è l'eventualità che una certa azione o attività intrapresa generi una perdita o un evento indesiderato. Il rischio economico di un'azienda è legato al rapporto tra costi e ricavi: lo scopo di un'impresa è ottenere profitti, ma l'esito è solo parzialmente prevedibile. Come contenere il rischio? Diversificando, cioè combinando investimenti caratterizzati da un diverso grado di rischio.

Le start up, proponendo beni e servizi innovativi, si espongono a rischi elevati: il prodotto potrebbe non incontrare il gradimento del mercato, non essere replicabile su scala globale, ecc...

Il percorso prosegue nella **sala CAPIRE** con la visione dei filmati caricati nel totem INVESTIMENTO.

Si comincia con il **Tutorial "Cosa è un Business Plan"**, ovvero il documento più importante che un imprenditore o un manager redigono per presentare il progetto di sviluppo di un'impresa. Il business plan deve descrivere l'idea e la sua realizzazione, illustrando tutti gli aspetti della strategia aziendale (riguardo al prodotto, al mercato, al marketing, alle persone), anche nell'ottica di convincere i potenziali investitori a finanziare il progetto.

Segue l'intervista **"Il ruolo del Venture Capital per finanziare idee innovative"** a **Paul J. Ferri**, fondatore della Matrix Partners, una delle più importanti società di venture capital al mondo. Il venture capital consiste nell'apporto di capitale di rischio da parte di un investitore per finanziare l'avvio o la crescita di un'attività in settori a elevato potenziale di sviluppo. I venture capitalist investono in idee imprenditoriali particolarmente innovative e società nelle prime fasi di vita, soprattutto in ambiti tecnologici. Ferri spiega come l'obiettivo della sua società sia quello di individuare idee innovative e persone di talento prima che queste si rivolgano a lui.

Il video successivo è l'intervista **"Il risparmio e l'impresa"** a **Brunello Cucinelli**, imprenditore del settore tessile da sempre attento alla valorizzazione del capitale umano e ambientale, tanto da ricevere prestigiosi

riconoscimenti per il suo modello di impresa. Alla base del suo successo imprenditoriale ritroviamo un'innovazione di prodotto: Cucinelli, infatti, è stato il primo a proporre cashmere colorato. Innovativa è anche la sua storia imprenditoriale, fortemente caratterizzata dall'attenzione alla corporate social responsibility (responsabilità sociale d'impresa) e da un approccio alla gestione aziendale che mira al miglioramento delle performance economiche, del benessere dei propri dipendenti e dei luoghi di lavoro.

Il percorso termina nella **sala SPERIMENTARE**, in cui gli studenti hanno l'occasione di giocare con **"Debbi & friends"**, un'applicazione in modalità trivial.

Rispondendo a una serie di domande è possibile aiutare Debbi a prendere decisioni per lei importanti. Nella prima parte, Debbi valuta come affrontare la spesa dell'acquisto di un computer, scegliendo se chiedere un prestito, usare i propri risparmi o farsi anticipare la somma necessaria dai genitori. Nella seconda parte, le scelte sono più complesse e riguardano la possibilità di avviare un'attività imprenditoriale. Non è facile: il coraggio non basta, è necessario saper valutare i flussi di entrate e uscite future, cioè preparare un business plan.

La finalità è quella di indurre l'utente a riflettere sull'uso del risparmio come prima fonte di finanziamento dell'attività imprenditoriale.

SUPPORTI

SALA CONOSCERE

- "L'importanza delle idee" - *Durata: 5'44"*
- "Cosa è il capitale umano?" (Edupop) - *Durata: 2'50"*
- "Che cosa è il rischio?" (Edupop) - *Durata: 2'43"*

SALA CAPIRE

- "Cosa è un Business plan" - *Durata: 5'25"*
- "Il ruolo del Venture Capital per finanziare idee innovative" (Paul J. Ferri) - *Durata: 7'52"*
- "Il risparmio e l'impresa" (Brunello Cucinelli) - *Durata: 5'12"*

SALA SPERIMENTARE

- Gioco "Debbi & friends"

Le discipline coinvolte per il biennio sono riconducibili agli assi matematico, storico sociale e dei linguaggi; per il triennio sono Matematica ed Economia.

Attività preliminari:

Per inquadrare il tema delle start up innovative, si può fare riferimento ai contenuti che il Ministero dello Sviluppo Economico rende disponibili sul suo portale:

<http://www.sviluppoeconomico.gov.it/index.php/it/impresa/competitivita-e-nuove-imprese/start-up-innovative>.

Attività di follow-up:

Regstrandosi gratuitamente al portale <https://www.officineformative.it/> è possibile accedere a una serie di moduli formativi on line per acquisire le competenze necessarie a trasformare un'idea in una start up.

La Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio (FEDUF) bandisce annualmente il concorso "Che impresa ragazzi", in cui gli studenti delle superiori sono chiamati a preparare un business plan collettivo.

OBIETTIVI DIDATTICI

Per rendere più agevole la programmazione indichiamo alcuni obiettivi didattici correlati al percorso e ai materiali presenti nel Museo:

BIENNIO

- **ASSE MATEMATICO:** utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico rappresentandole anche sotto forma grafica.
- **ASSE DEI LINGUAGGI:** produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
- **CITTADINANZA:** imparare ad imparare; individuare collegamenti e relazioni; acquisire ed interpretare la relazione.
- **ECONOMIA:** comprendere i concetti di rischio economico e di capitale umano; comprendere le caratteristiche delle giovani imprese innovative; conoscere gli elementi essenziali del business plan.

APPROFONDIMENTI

LIBRI:

- *“Creare modelli di business. Un manuale pratico ed efficace per ispirare chi deve creare o innovare un modello di business”*, Alexander Osterwalder, Edizioni FAG, Milano, 2012.
- *“Start up vincenti. Dall’idea al successo”*, Jason Baptiste, Hoepli, 2012.
- *“Siate affamati, siate folli. Steve Jobs in parole sue”*, G. Beahm, Rizzoli ETAS, 2011.

SITI:

- <http://www.sviluppoeconomico.gov.it/index.php/it/impresa/competitivita-e-nuove-imprese/start-up-innovative> - sezione del sito del Ministero dello Sviluppo Economico dedicato alle start up
- <https://www.officineformative.it/> - moduli formativi on line per passare dall’idea all’impresa
- <http://www.feduf.it/feduf-content/votibp2017/> - sito del concorso “Che Impresa Ragazzi”