Scuola secondaria II grado

Percorso 5: **L'IMPRENDITORIALITÀ**

PAGINA PRINCIPALE

L'IMPRENDITORIALITÀ

Durata indicativa: 1,5 – 2 ore

Questo percorso didattico si propone come esperienza di educazione all'imprenditorialità per gli studenti delle scuole superiori di II grado, con l'obiettivo di far comprendere la necessità di una cultura d'impresa e stimolare un rapporto attivo tra i ragazzi e la realtà economica e produttiva del territorio.

Attraverso le testimonianze di imprenditori affermati, i video esplicativi sulla funzione dei diversi strumenti finanziari per la creazione d'impresa e i giochi *ad hoc* emerge l'importanza cruciale dell'imprenditorialità quale fattore chiave per la competitività.

Il percorso didattico ha inizio nella **SALA CAPIRE** del Museo con la visione dei filmati caricati sul **Totem INVESTIMENTO**.

Il primo video ***Come l'investimento in azioni influisce sull'economia?*** chiarisce in che modo le imprese raccolgono il capitale necessario a finanziare le proprie attività e a realizzare nuovi investimenti. Attraverso l'emissione di azioni una società raccoglie "capitale di rischio", ovvero la parte di capitale conferita da chi partecipa direttamente al rischio dell'impresa: i soci.

A seguire, la **video-pillola *Rischio*** spiega il concetto di rischio economico, vale a dire 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 una società 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.

Il video successivo ***Qual è l'impatto dell'investimento in obbligazioni?*** definisce le obbligazioni come forme di prestito che permettono a chi le emette di avere capitale che può essere usato per nuovi investimenti. Le obbligazioni societarie sono titoli obbligazionari emessi da società pubbliche o private allo scopo di finanziare la costruzione di nuove infrastrutture o l'acquisto di nuovi macchinari o l'espansione dell'attività commerciale. Quando si acquista un'obbligazione, si presta denaro alla società che l'ha emessa, in cambio la società promette di restituire il denaro ad una data di scadenza specificata. Fino a quel momento, paga all'obbligazionista un tasso di interesse dichiarato. Diversamente dalle azioni, le obbligazioni non comportano una situazione giuridica di proprietà nella società emittente.

Segue la **video-pillola *Capitale umano***, concetto sviluppato da Adam Smith. 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. Da sottolineare è infine l'importanza di formare e preservare il capitale umano, evitando fenomeni come l'attuale fuga di cervelli.

Il percorso didattico prosegue con l'intervista ***Il risparmio e l'impresa*** a Bruno 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. Cucinelli racconta la sua storia imprenditoriale, fortemente caratterizzata dall'attenzione alla *corporate social responsibility* (responsabilità sociale d'impresa), un approccio alla gestione aziendale che mira al miglioramento delle performance economiche, del benessere dei propri dipendenti e dei luoghi di lavoro.

La visita procede con 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 ad 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 questi si rivolgano a lui.

Nella **SALA SOGNARE** è possibile assistere ad uno spezzone del film **Il gioiellino** basato sulla vicenda del caso Parmalat.

Il percorso didattico termina nella **SALA SPERIMENTARE** del Museo dove gli studenti avranno la possibilità di mettersi alla prova con due giochi di ruolo **Family Manager** e **Debby and friends**.

Nel primo viene chiesto al giocatore di fare le veci di Mr. o Mrs. Rich che, dovendosi assentare, cerca un sostituto che si occupi della gestione delle proprie risorse. Il suo compito sarà quello di accontentare le richieste di parenti e amici utilizzando forme di pagamento diverse (contanti, carte di credito con i relativi vantaggi e svantaggi) tenendo conto del fatto che possibili eventi positivi o negativi possono alterare la quantità di risorse economiche a disposizione.

La seconda applicazione permette al giocatore di aiutare Debby, un personaggio virtuale che vuole avviare un'attività imprenditoriale. Rispondendo alle domande che Debby pone, il giocatore potrà aiutarla a prendere le decisioni importanti e allo stesso tempo riflettere sul concetto del risparmio come fonte principale di finanziamento di un progetto imprenditoriale.

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

Attività preliminari:

Prima della visita al Museo si può approfondire come nasce un'impresa, che cos'è un *business plan* oppure analizzare alcuni casi di imprenditori famosi.

Attività di follow-up:

Una volta concluso il percorso al Museo, è possibile visitare la CCIAA (Camera di Commercio, Industria, Artigianato e Agricoltura) di Torino oppure analizzare i bilanci di alcune società.

Si può leggere in classe la biografia di Steve Jobs.

E' inoltre possibile visionare la collana delle 10 video-pillole EDUPOP sulle parole più usate nel linguaggio Dell'economia e della finanza.

(http://www.museodelrisparmio.it/scriptWeb20/vetrina/runtime_wcm/include/jsp/museodelrisparmio/ita/area-scuole/pillole-video.jsp).

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

- **ASSE STORICO SOCIALE:** comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto tra aree geografiche e culturali; orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
- **CITTADINANZA:** imparare ad imparare; individuare collegamenti e relazioni; acquisire ed interpretare la relazione.

TRIENNIO

- **MATEMATICA:** acquisire concetti di matematica finanziaria e attuariale.
- **STORIA:** comprendere l'evoluzione storica dei sistemi economici e finanziari.
- **DIRITTO:** apprendere la nozione civilistica di "imprenditore"; conoscere la disciplina civilistica dei titoli di credito; riconoscere le caratteristiche del contratto di società; apprendere le caratteristiche tipiche delle società di persone e di capitali; riconoscere la funzionalità dei diversi tipi di società rispetto alle dimensioni.
- **ECONOMIA:** comprendere la funzione dell'impresa nei sistemi economici capitalistici, la funzione della produzione di ricchezza e la funzione dell'investimento; riconoscere i diversi strumenti finanziari con i quali finanziare gli investimenti.

SUPPORTI

BIENNIO

SALA CAPIRE

- Video 3D Totem INVESTIMENTO *Come l'investimento in azioni influisce sull'economia?* (Durata: 00'31")
- Video-pillola Edupop *Rischio*
- Video 3D Totem INVESTIMENTO *Qual è l'impatto dell'investimento in obbligazioni sull'economia?* (Durata: 00'36")
- Video-pillola Edupop *Capitale umano*
- Intervista "possibile" all'imprenditore Bruno Cucinelli nel Totem RISPARMIO *Il risparmio e l'impresa* (Durata: 05'12")

SALA SOGNARE

- Film *Il gioiellino* (Durata: 04'29")

SALA SPERIMENTARE

- Gioco di ruolo *Family Manager*
- Applicazione *Debby and friends*

TRIENNIO

SALA CAPIRE

- Video 3D Totem INVESTIMENTO *Come l'investimento in azioni influisce sull'economia?* (Durata: 00'31")
- Video-pillola Edupop *Rischio*
- Video 3D Totem INVESTIMENTO *Qual è l'impatto dell'investimento in obbligazioni sull'economia?* (Durata: 00'36")
- Video-pillola Edupop *Capitale umano*
- Intervista "possibile" all'imprenditore Bruno Cucinelli nel Totem RISPARMIO *Il risparmio e l'impresa* (Durata: 05'12")

- Intervista “possibile” all’imprenditore Paul J. Ferri nel Totem RISPARMIO ***Il ruolo del Venture Capital per finanziare idee innovative*** (Durata: 07’52’’)

SALA SOGNARE

- Film ***Il gioiellino*** (Durata: 04’29’’)

SALA SPERIMENTARE

- Gioco di ruolo ***Family Manager***
- Applicazione ***Debby and friends***

APPROFONDIMENTI

LIBRI:

- G. Beahm, *Siate affamati, siate folli. Steve Jobs in parole sue*, Rizzoli ETAS, 2011.
- Walter Isaacson, *Steve Jobs*, Mondadori, 2011.

SITI:

- www.to.camcom.it/ (sito della Camera di Commercio, Industria, Artigianato e Agricoltura) di Torino)