

PROTOCOLLO DI INTESA TRA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA (USR) con sede legale in Via Pola 11 – 20124 Milano, C.F. 97254200153 nella persona del Direttore Generale Dott.ssa Delia Campanelli

COMITATO REGIONALE GIOVANI IMPRENDITORI DI CONFINDUSTRIA LOMBARDIA con sede legale in Via Pantano, 9 - 20122 Milano - C.F. 80113030151 nella persona del Presidente Federico Ghidini

PREMESSO CHE

un capitale umano d'eccellenza è alla base della capacità di un territorio di essere competitivo. Il capitale umano si costruisce attraverso l'istruzione scolastica e la formazione in aula da un lato e la formazione sul campo, sul posto di lavoro, seguendo due diversi ma sinergici percorsi di apprendimento e di accumulo;

il potenziamento di modelli formativi basati sul principio del *learning by doing* trova puntuale riscontro nella legge 13 luglio 2015, n. 107, che ha previsto l'alternanza scuola-lavoro come parte integrante e obbligatoria del curriculum di tutti gli indirizzi di studio dell'istruzione secondaria di secondo grado, al fine di incrementare per gli studenti le occasioni di orientamento e le opportunità di un contatto anticipato con le dinamiche dei contesti produttivi e del mercato del lavoro;

le esperienze realizzate sul territorio lombardo hanno consolidato un modello di alternanza scuola-lavoro coerente con le indicazioni contenute nelle linee guida ministeriali in materia, che si fonda sul principio della didattica per competenze, che è comprensivo di periodi di tirocinio in azienda, ma anche di azioni propedeutiche all'ingresso in azienda, quali ad esempio le simulazioni d'impresa.

CONSIDERATO CHE

è interesse delle parti firmatarie, ognuna per il proprio ambito di competenza, sviluppare una collaborazione sempre più proficua promuovendo l'alternanza scuola-lavoro come esperienza lavorativa volta all'acquisizione di competenze trasversali e professionali;

è interesse delle parti firmatarie intervenire sui giovani fornendo finestre orientative sul mondo del lavoro e sulle sue potenzialità;

SI CONVIENE QUANTO SEGUE

Art. 1- Finalità e obiettivi

Le parti firmatarie, ciascuna nell'ambito delle proprie competenze, sostengono le attività del progetto "Management Game" durante l'anno scolastico 2016/2017, un torneo di simulazione d'impresa realizzato su tutto il territorio lombardo.

Art. 2- Modalità e strumenti

Al fine di garantire la realizzazione di quanto convenuto nel presente protocollo d'intesa e illustrato più in dettaglio nella scheda allegata, le parti firmatarie si avvarranno del supporto operativo e della collaborazione dei Gruppi Giovani appartenenti alle Associazioni territoriali aderenti a Confindustria Lombardia. Come riportato nella scheda allegata, il Progetto Management Game è sviluppato in collaborazione con BTS Italy, che gestisce il simulatore d'impresa.

Art. 3 - Durata

Il presente protocollo ha durata annuale e potrà essere rinnovato previa intesa tra le parti, che potranno altresì modificarlo di comune accordo per renderlo maggiormente compatibile con gli obiettivi condivisi e le ipotesi di miglioramento che emergeranno durante le fasi esecutive.

Milano, Li 22-2-2017

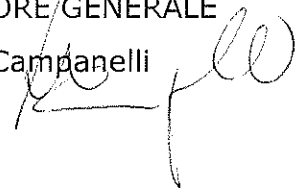
IL PRESIDENTE

Federico Ghidini



IL DIRETTORE GENERALE

Delia Campanelli



Progetto “MANAGEMENT GAME” a.s. 2016/2017

Gruppo Giovani Imprenditori di Confindustria Lombardia

Il **MANAGEMENT GAME** è un progetto promosso dal Comitato Regionale dei Giovani Imprenditori di Confindustria Lombardia, realizzato attraverso le associazioni territoriali lombarde e sviluppato in collaborazione con **BTS Italy**¹.

Avvalendosi di uno dei più sofisticati e completi simulatori di impresa disponibili, il **MANAGEMENT GAME** consiste in un appassionante torneo a squadre in cui gli studenti delle Scuole Secondarie di Secondo Livello si trovano alla guida di un'azienda e devono prendere decisioni strategiche nelle sfere del marketing e della customer care, della produzione, della finanza, dell'organizzazione del lavoro nonché della programmazione e controllo dei risultati aziendali.

Alle scuole il MANAGEMENT GAME viene offerto gratuitamente e il costo del simulatore e il coordinamento complessivo tramite BTS Italy è a carico delle singole territoriali dei Gruppi Giovani Imprenditori aderenti a Confindustria Lombardia.

Edizione 2016-2017: cosa cambia

Con l'edizione 2016-2017 la formula del MANAGEMENT GAME verrà applicata ad un **simulatore nell'ambito farmaceutico**: si tratta di una scelta che influenzerà sia il contesto aziendale, sia quello esterno, e che consentirà di introdurre elementi sfidanti e innovativi all'interno del gioco.

Altra importante novità della nuova edizione del *game* riguarderà la possibilità di coinvolgere gli studenti del **3° e 4° anno di tutti gli indirizzi scolastici delle scuole secondarie di secondo grado**.

Tale scelta nasce dall'ascolto delle esigenze delle scuole che da anni collaborano con i Giovani Imprenditori sul territorio e risponde alla necessità di fornire una più ampia libertà di scelta alle scuole che intendono **inserire l'attività del Management Game all'interno della propria programmazione triennale di Alternanza scuola-lavoro** (diventata obbligatoria a partire dall'a.s. 2015-2016) senza avere il vincolo di una partecipazione riservata alle classi quarte.

¹ BTS è una società globale di servizi professionali con sede a Stoccolma, con circa 500 professionisti in 32 uffici situati in sei continenti e 21 Paesi. Da oltre 30 anni progettano esperienze d'apprendimento ingaggianti che hanno un profondo e duraturo impatto sulle persone, sulle loro carriere e sulle aziende che rappresentano. BTS eroga una vasta gamma di servizi che sviluppano diversi ambiti manageriali: Strategy Execution, Business Acumen, Leadership Development, Innovation e Sales Trasformation. A partire dal mese di luglio, Cesim Italia – storico partner del Management Game - e Lebu sono entrati a far parte del gruppo BTS.

L'alternanza scuola-lavoro

Coerentemente con il **modello di alternanza scuola-lavoro** definito negli anni dall'Ufficio Scolastico Regionale in stretta collaborazione con il sistema confindustriale lombardo, anche l'attività svolta nell'ambito del Management Game verrà ricondotta ad una puntuale **acquisizione di competenze** da parte degli studenti coinvolti.

A titolo esemplificativo, suggeriamo alcune delle competenze che potranno essere oggetto di valutazione durante l'attività del Management Game:

- Accetta e prende in carico compiti nuovi o aggiuntivi, riorganizzando le proprie attività in base alle nuove esigenze
- Accetta la ripartizione del lavoro e le attività assegnate dal team leader, collaborando con gli altri addetti per il raggiungimento dei risultati previsti
- Affronta i problemi e le situazioni di emergenza mantenendo autocontrollo e chiedendo aiuto e supporto quando è necessario
- Aggiorna le proprie conoscenze e competenze
- Analizza e valuta criticamente il proprio lavoro e i risultati ottenuti, ricercando le ragioni degli eventuali errori o insuccessi
- Collabora con gli altri membri del team al conseguimento degli obiettivi aziendali
- Documenta le attività svolte secondo le procedure previste, segnalando i problemi riscontrati e le soluzioni individuate
- Effettua scelte responsabili in base ai dati rilevati
- Definisce il posizionamento di mercato del prodotto/servizio
- Reperisce (anche sul web) e verifica informazioni relative ai requisiti di prodotto e di processo

Tutti gli istituti che intendano qualificare il Progetto quale attività di alternanza scuola-lavoro saranno chiamati a effettuare la co-progettazione scuola-azienda/associazione partendo dalle competenze individuate sulla piattaforma dell'Ufficio Scolastico Regionale (<http://www.alternanzascuolalavoro.it/>) ma con la possibilità di personalizzare ulteriori competenze sulla base dell'indirizzo di studio e dell'anno (terzo o quarto).

Caratteristiche del gioco

Il gioco si svolge in **tre fasi**:

- **Fase di preparazione al gioco:** mezza giornata formativa. Nel corso dell'incontro verranno illustrati i contenuti didattici e gli aspetti tecnici del gioco; i Giovani Imprenditori risponderanno alle domande di ragazzi e professori e simuleranno una giocata per fare vedere il funzionamento del portale. **Totale: 4 ore**
- **Fase di istituto** (prima giocata) che prevede la competizione tra le diverse squadre di ciascun istituto. **Totale: 3 ore**
- **Finale provinciale** (seconda giocata) che prevede la competizione tra le squadre che hanno vinto la fase di istituto all'interno di ciascuna provincia. **Totale: 3 ore**
- **Finale regionale** (terza giocata) che prevede la competizione tra le squadre che hanno vinto le finali provinciali. **Totale: 3 ore**

Ogni studente coinvolto sarà dunque impegnato da un minimo di 7 ad un massimo di 13 ore. Ogni istituto potrà inoltre incrementare tale monte ore realizzando specifiche iniziative legate alle attività del progetto o riconoscendo come ore di alternanza le giocate individuali che gli studenti realizzeranno in preparazione al torneo.

Ogni scuola aderente deve nominare un **docente referente**, che sarà abbinato ad un Giovane Imprenditore della territoriale di riferimento.

Ogni scuola dovrà inoltre disporre di un ambiente idoneo (uno o più laboratori di informatica per assicurare l'utilizzo esclusivo di una postazione PC ad ogni squadra partecipante) per permettere che il gioco si svolga, nella fase di Istituto, in contemporanea per tutte le squadre. Resta responsabilità della scuola mettere a disposizione sufficiente personale ATA e docenti in relazione al numero di laboratori e di studenti partecipanti, in modo di assicurare l'assistenza tecnica e la sorveglianza per tutta la durata della fase di gioco.

Raccordandosi con Confindustria Lombardia, la **territoriale di Confindustria** a cui faranno riferimento le scuole partecipanti a fine Management game rilascerà a ciascun partecipante un attestato indicante il numero di ore impiegate nel progetto. A tutti i partecipanti alla fase finale provinciale sarà poi consegnato un attestato e verranno premiati i membri della prima squadra classificata.