



**PROGRAMMA DI APPRENDIMENTO PERMANENTE (2007-2013)
PROGRAMMA SETTORIALE LEONARDO DA VINCI
PROGETTI MULTILATERALI DI TRASFERIMENTO
DELL'INNOVAZIONE**

**PROGETTO M.E.E.T. - *Management E-learning Experience for
Training secondary school's students***

*Convenzione n. LLP-LDV-TOI-10-IT-560
CUP G72F10000100006*

Il progetto M.E.E.T. è promosso nell'ambito del Programma di Apprendimento Permanente 2007-2013 - Programma settoriale Leonardo da Vinci - Trasferimento di innovazione.

La crisi finanziaria ha evidenziato il ruolo fondamentale assunto dall'istruzione e formazione nel promuovere l'occupabilità e nell'affrontare le sfide imposte dalla competitività globale. Alla luce di ciò, il progetto pone come tema centrale l'adattamento, il trasferimento e l'implementazione nel contesto dell'educazione e formazione dello strumento innovativo chiamato *Business Game (BG)*.

Il software Business Game è stato progettato e sviluppato, nell'arco di undici anni, da un team di esperti coordinati dal Prof. Alberto Felice De Toni, Preside della Facoltà di Ingegneria dell'Università di Udine e Presidente della Commissione per la riforma del sistema italiano di istruzione e formazione tecnica. Si tratta di uno strumento ampiamente testato ed utilizzato in questi anni all'interno di corsi universitari (6-7 livello EQF).

Il Business Game è un gioco, basato su un processo di simulazione di una competizione tra imprese virtuali che operano in un mercato competitivo, che coinvolge uno o più giocatori i quali devono raggiungere un obiettivo comune. Ciascuna squadra rappresenta la Direzione di un'impresa ed è chiamata a prendere delle specifiche decisioni strategiche ed operative sul mercato.

Le ragioni del progetto

Il progetto M.E.E.T. ha come punto di partenza l'individuazione e l'analisi di tre tipi di bisogni fondamentali che sono rispettivamente legati alla tipologia di prodotto, alle riforme dei sistemi dell'istruzione e formazione in atto in diversi Stati Membri e ai criteri di qualità da tenere in considerazione nella fase di trasferimento del Business Game.

Nel dettaglio le tre tipologie di bisogni sono:

- l'esigenza che lo strumento innovativo elaborato tenga conto di tre aspetti: a) focalizzarsi su chi apprende b) essere basato su una metodologia sviluppata per risolvere problemi reali e quindi per sollecitare nei partecipanti le skill creative c) utilizzare le ICT per definire un approccio personalizzato all'apprendimento
- la necessità che i programmi di formazione e i curricula vengano rielaborati nell'ottica di una chiara identificazione dei risultati di apprendimento che dovranno essere associati ai livelli EQF, essere riconoscibili e raggruppati in unità alle quali attribuire dei punti di credito ECVET. In virtù di ciò, il progetto si pone anche l'obiettivo di elaborare uno strumento di supporto, ovvero una guida per il formatore, che spieghi l'utilizzo del prodotto BG, con particolare attenzione all'applicazione dello stesso in termini di unità e risultati di apprendimento, associati ad uno specifico livello EQF
- l'importanza di creare dei prodotti che rispondano agli standard di qualità e ai criteri identificati da EQARF (European Quality Assurance Reference Framework)

Gli obiettivi del progetto

Il progetto M.E.E.T. individua tre macro obiettivi, di seguito esplicitati, che si riferiscono alle necessità sistemiche e ai bisogni specifici segnalati al punto precedente:

- progettare e sviluppare uno *strumento innovativo ed accattivante* che consenta allo studente di imparare come si gestisce una piccola impresa, a testare strategie e tattiche in modo da vincere la competizione; il BG è infatti un gioco di ruolo che è stato specificatamente progettato per persone giovani che può essere usato dalle scuole superiori per adattare i percorsi di formazione alle esigenze delle aziende ed aiutare gli studenti ad affrontare un ambiente di lavoro reale: lo studente infatti "impersona" il ruolo di un soggetto che vuole aprire una propria impresa e lanciare un prodotto sul mercato
- elaborare un *template/format in linea con i dispositivi europei*, dal momento che il BG non è un semplice gioco, ma diventerà un'unità per l'apprendimento, da presentare assieme alla guida di supporto che descriverà i risultati d'apprendimento in termini di

KSC (*knowledge, skills, competencies*); nella fase di testing, alcuni corsi di formazione nei paesi partner verranno utilizzati come esempio per attribuire i crediti alle unità

- garantire che i prodotti innovativi elaborati nel progetto rispettino *gli standard di qualità* e garantiscano *il coinvolgimento attivo dello studente*; infatti l'approccio didattico del BG verrà adattato per l'insegnamento rivolto a studenti degli istituti secondari al fine di aiutarli ad acquisire le seguenti competenze: decision making, problem solving e lavoro in gruppo. Generalmente, con i metodi di insegnamento tradizionali, è l'insegnante che trasferisce la conoscenza allo studente; il BG invece è un modello pedagogico-didattico basato sull'esperienza: lo studente non è un soggetto passivo, ma attivo e collabora con l'insegnante e gli altri studenti.

I beneficiari

Nel breve periodo i beneficiari del progetto saranno:

- studenti ed operatori dei Paesi Partner (Italia, Francia e Portogallo) che saranno direttamente coinvolti nella traduzione e nell'adattamento del prodotto
- tutti i partner e gli stakeholder che prenderanno parte alla fase di testing
- attori che operano nei settori legati al business e all'amministrazione.

Nel lungo periodo i soggetti che otterranno dei benefici dai risultati di progetto saranno:

- studenti - 4° e 5° livello EQF
- individui che desiderano riqualificarsi ed aggiornarsi
- formatori: avranno un ruolo fondamentale dal momento che utilizzeranno lo strumento BG strutturato in unità di apprendimento durante le loro lezioni o qualora ci fosse la necessità di organizzare e programmare esperienze di mobilità all'estero; successivamente gli stessi formatori saranno coinvolti nella fase di comunicazione e pubblicizzazione
- decisori politici che potranno considerare il BG come una "*best practice*" da applicare in vari settori e contesti, per promuovere ed incoraggiare l'imprenditorialità.

Il tipo di trasferimento

Il progetto M.E.E.T., come già anticipato nell'introduzione, appartiene alla tipologia di progetti Leonardo da Vinci - Trasferimento di innovazione.

La metodologia seguita nel trasferimento dei risultati si basa su un iter processuale così articolato:

- prospettiva settoriale: il trasferimento avverrà su due livelli; inizialmente il prodotto BG verrà trasferito dal settore della formazione accademica (6-7 livello EQF) a quello dell'istruzione secondaria e post secondaria (4-5 livello EQF). Successivamente il BG verrà trasferito dal settore relativo al *management* e all'*information technology* a quello del *business*
- prospettiva geografica: il trasferimento avverrà su due livelli; all'inizio il prodotto verrà tradotto e testato a livello nazionale in Francia, Portogallo e Paesi Bassi; in seguito i Paesi dell'Europa dell'Est coinvolti nel progetto, testeranno il prodotto in lingua inglese al fine di verificare una futura sostenibilità e una possibile traduzione dello stesso nelle loro lingue nazionali. L'approccio didattico terrà conto della prospettiva sia dello studente sia dell'insegnante, al fine di migliorare ed incoraggiare il processo dell'apprendimento. Nella fase finale il prodotto verrà testato e pubblicizzato su un numero più ampio di destinatari
- altri aspetti: altri due aspetti devono essere tenuti in considerazione nella fase del trasferimento; in primis, i beneficiari avranno la possibilità di utilizzare un prodotto multilingua; successivamente, il BG dovrà risultare in linea con gli standard stabiliti dai dispositivi europei e i criteri di qualità identificati da EQARF.

I risultati di progetto

I risultati attesi, coerentemente con gli obiettivi sopra indicati, sono rappresentati da:

- Pubblicazione "*The Business Game Handbook*" suddivisa in otto capitoli
 1. "I fabbisogni dei beneficiari coinvolti in percorsi di apprendimento riferiti al 4-5 livello EQF"
 2. "Il format EQF e i criteri pedagogici applicati"
 3. "Le caratteristiche di un prodotto multimediale per l'apprendimento"
 4. "Supporto alla fase di testing"
 5. "Guida per l'utilizzo"
 6. "Osservazioni sulla fase di testing"
 7. "Esempi di unità espresse in risultati d'apprendimento in base ad un specifico percorso formativo"
 8. "Risultati della fase pilota"
- Versione in italiano ed inglese del software Business Game
- Versione in francese, olandese e portoghese del software Business Game

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Linee guida per installare il software Business Game
- Versione finale del software Business Game nelle lingue nazionali dei Paesi partner
- Materiali relativi alla disseminazione
- Piattaforma del progetto (sezione pubblica e riservata) www.meet-project.eu
- Brochure informative rivolte agli studenti e ai formatori
- Report di monitoraggio e valutazione.

Disseminazione e pubblicizzazione

La strategia di disseminazione è funzionale a raggiungere i seguenti obiettivi:

- trasferire il Business Game ai corsi di formazione di 4-5 livello EQF e collegare questi ultimi alle riforme in atto nei sistemi nazionali I eFP
- accrescere l'impatto dello strumento Business Game attraverso il coinvolgimento di formatori, studenti e decisori politici
- promuovere l'uso del BG nei contesti di apprendimento non formali ed informali.

Al fine di raggiungere questi obiettivi, le azioni ed attività previste dalla strategia di disseminazione dovranno soddisfare due requisiti fondamentali:

- il coinvolgimento dei differenti target group – formatori, utilizzatori, decisori politici – in base a condizioni specifiche
- la promozione di un piano di comunicazione dettagliato in merito al prodotto e alle opportunità che fornisce.

Inizialmente le organizzazioni partner direttamente coinvolte nella proposta, dovranno coinvolgere tutti gli individui che sono interessati alle tematiche di progetto; successivamente, il prodotto e gli altri risultati di progetto verranno presentati ai decisori politici, al fine di ottenerne un riconoscimento formale.

La piattaforma di progetto e i siti web istituzionali delle organizzazioni partner rappresenteranno i mezzi attraverso i quali veicolare le informazioni sul progetto.

Partner

Oltre al promotore del progetto, l'Istituto di Istruzione Superiore "L. Luzzatti" di Venezia - Mestre, e ai partner italiani che hanno collaborato attivamente alla stesura della proposta, l'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto e l'azienda "The Business Game", fanno parte del partenariato anche le seguenti organizzazioni operanti in alcuni importanti Stati Membri dell'Unione Europea:

- ESTONIA Laane - Viru College

- FRANCIA
 - Centre régional de documentation pédagogique Bourgogne - Réseau CERTA
 - Centre Régional pour le développement local, la formation et l'insertion des Jeunes

- ITALIA EDUFORM - Palermo

- PAESI BASSI
 - KCH International
 - Stg. ROC West-Brabant I

- POLONIA Zaklad Doskonalenia Zawodowego W Kielcach

- PORTOGALLO
 - Associacao para a Promocao do Multimedia e da Sociedade Digital
 - Centro de Formacao Profissional para o Comercio e Afins

- ROMANIA Economic College "Maria Teiuleanu" PI TESTI

- SLOVENIA Gospodarska Zbornica Slovenije Center Za Poslovno Usposaljanje.