

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO "ECOEDUGAME: Conoscere l'Economia giocando"

OBIETTIVO	TIPOLOGIA	DURATA	VARIE
<p><i>Il valore formativo del Progetto mira all'acquisizione delle "competenze"</i></p> <p><i>- dell'area professionale: consolidare le conoscenze, e competenze nelle aree economico-giuridiche; comprendere la realtà imprenditoriale, definendo scelte di natura economico-finanziaria in una "impresa ideale", in ambiente simulato e con l'utilizzo del software educativo specifico; orientare nelle scelte universitarie professionali e di vita.</i></p> <p><i>- degli assi culturali: padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</i></p> <p><i>- di cittadinanza: presentarsi in maniera adeguata al contesto e alla tipologia degli interlocutori e gestire le relazioni con chiarezza, affidabilità e responsabilità nel rispetto delle regole.</i></p>	<p><i>Il Progetto "ECOEDUGAME: Conoscere l'Economia giocando" prevede, in una prima parte, incontri di formazione presso la Scuola.</i></p> <p><i>In una seconda parte il Progetto si svilupperà attraverso la Piattaforma di Alternanza del Liceo "Easy Opus", mediante l'utilizzo del software denominato Balance-sheet Economics Toolkit (BET). Esso rappresenta lo strumento informatico di base che permette di apprendere l'economia attraverso la gestione patrimoniale e finanziaria di un'impresa, secondo la teoria dinamica ipotizzata dall'economista americano Hyman P.Minsky.</i></p> <p><i>In ogni impresa "ideale" di produzione viene ipotizzata una data struttura patrimoniale: attivo di bilancio finanziato con capitale proprio e di debito. All'attivo corrisponde una certa "capacità produttiva" e gli studenti saranno chiamati ad effettuare scelte di convenienza che possano massimizzare il profitto dell'imprenditore, in condizioni di equilibrio finanziario.</i></p>	<p><i>La durata del Progetto è di n. 20 ore, che si sviluppano secondo le seguenti modalità:</i></p> <p><i>- n. 2 incontri formativi presso il Liceo nelle seguenti date</i> <i>07/03/2017 - Ore 14.30 / 17:30</i> <i>21/03/2017 - Ore 14.30 / 17:30</i></p> <p><i>- n. 12 ore di attività on-line sulla Piattaforma Easy Opus del Liceo.</i></p>	<p><i>Il Progetto è valido ai fini dell'Alternanza Scuola-Lavoro e, pertanto il numero delle ore rientra nel "Plafond" delle 200 ore complessive, che ogni alunno deve effettuare per l'Alternanza, nell'arco del Triennio, secondo quanto la Normativa prevede per i Licei. (Legge n. 107 del 13/07/2015)</i></p>