



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > BUILD SKILLS 3.0

BUILD SKILLS 3.0

Nome della scuola: IS CARLO DELL'ACQUA

Paese: ITALIA

Regione: LOMBARDIA


Città: LEGNANO

Link al Video di presentazione: <https://drive.google.com/file/d/10YqAPYPMDnz0hyfgdGPT4JxLwu1EE>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Build skills 3.0 è l'attività laboratoriale inclusa nel percorso "Cooperazione Aziendale" e parte del percorso PCTO d'Is... di un survey che chiede "Quale valore attribui alla partecipazione" (1 poco importante - 5 molto) e "Valuta il tuo grado di partecipazione" (1 basso - 5 alto). Da questo emerge che il 70% ha competenza 5, il 30% 4. • la presenza costante della competenza. Questi dati spingono all'idea di una simulazione realizzata traendo ispirazione dalle regole del gioco SHIPING (SBS) che realizza pacchi da spedire. L'obiettivo è avvicinare all'impresa, spingendo i ragazzi a riflettere sul dentro e del fuori l'impresa, siano funzioni di base e provare quali sono le declinazioni possibili in contesti differenti • provare l'importanza del "cooperare" in un'attività scuola. • riconoscere con un maggiore coinvolgimento e efficacemente. La simulazione, articolata in 3 fasi, si svolge una volta. L'obiettivo è quello di realizzare pacchi da spedire del prototipo. I pacchi sono dei post it, cui viene assegnata la destinazione, di peso e totale. Le caratteristiche da realizzare velocemente possibile, in autonomia, con attenzione alla qualità, svolgendo il proprio lavoro al meglio, mettendo in gioco, in ogni momento le competenze rilevate durante lo svolgimento dell'attività. I ragazzi provano che la cooperazione con condivisione e lavoro in processo, assicura maggiore produttività, e che gli studenti realizzano i grafici degli esiti dei risultati con un BAR CHART. La realizzazione, estremamente coinvolgente, conduce gli studenti - lungo una discussione - ad elevarsi (quasi) ad impresa 4.0, implementando...

quest'ultima ottenuta con la proiezione in tempo reale, o quasi, dei grafici che contribuirebbero a creare una maggiore sintonia verso l'obiettivo e quindi produttività. L'attività si chiude con un debriefing qualitativo e quantitativo, da cui emerge una maggiore consapevolezza: -che conduce ad una maggiore criticità in sede di autovalutazione -del funzionamento del processo produttivo e del valore della condivisione, nelle imprese e a scuola. -di come le interazioni umane influiscono sull'efficacia e di quali sono gli "ingredienti" da formare per imparare a condividere Si riflette sulla progettazione di altri 2 round, uno che preveda la possibilità per il cliente di dare feedback working progress e un secondo che introduca la condivisione delle informazioni (BUIL SKILLS 4.0).

Allegati:  [presentazione PPT](#) ^[1]

 [Scheda progettazione completa con link](#) ^[2]

Disciplina/e Insegnata:
ECONOMIA AZIENDALE

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/build-skills-30>

Collegamenti

[1] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/build_skills_3.0_0.pdf

[2] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/build_skills_3.0_-_progettazione_con_link_0.doc