



Provincia Regionale di Palermo

CABINA DI REGIA PER I FONDI COMUNITARI E PROGRAMMAZIONE STRATEGICA

PROGETTO NATUROPOLY

il simulation game per un nuovo approccio educativo
alla cittadinanza europea e allo sviluppo sostenibile

Descrizione delle Attività

Ideazione, sviluppo e progettazione:
Ing. Filippo Cangialosi

Versione aggiornata al 15.2.2007

1. IDENTIFICAZIONE

1.1. TITOLO DEL PROGETTO

NATUROPOLY: il simulation game per un nuovo approccio educativo alla cittadinanza europea e allo sviluppo sostenibile

1.2. SINTESI DEL PROGETTO

Naturopoly è un progetto innovativo di educazione alla cittadinanza europea e allo sviluppo sostenibile che integra la formazione tradizionale, formale, con quella informale e non formale per coinvolgere i giovani che frequentano la scuola superiore.

Lo scopo del progetto è quello di offrire a giovani studenti di istituti superiori europei di lingua italiana (età 16-17 anni) un percorso formativo sulla cittadinanza europea (che cosa è l'Unione Europea e le sue istituzioni, le politiche europee) e sullo sviluppo sostenibile (protezione e valorizzazione delle aree protette e/o di interesse naturalistico)

Il processo formativo permetterà di sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, di sviluppare la consapevolezza di "cittadino europeo", di valorizzare il patrimonio naturale e culturale del territorio e di utilizzarlo per creare nuove opportunità di sviluppo economico sostenibile.

Il progetto utilizza il simulation game come modello di educazione e di coinvolgimento dei giovani. Nel simulation game i giovani sono chiamati a rappresentare, da un lato, gli interessi economici di un'azienda multinazionale operante nel campo dell'ambiente e, dall'altro, gli interessi della cittadinanza che vive nel territorio e degli enti pubblici preposti a fare rispettare le leggi e i vincoli per la salvaguardia e la fruizione del patrimonio naturale. Attraverso la simulazione della vita della "azienda Naturopoly" gli studenti apprenderanno i principi base per creare un'impresa o per cercare nuove opportunità di lavoro imprenditoriale.

I ragazzi saranno impegnati in molte attività secondo il modello IGiFaPe: Impara, Gioca, Fai e Pensa:

- Impara: momenti di formazione strutturata. Il ruolo del docente e del discente è ben definito.
- Gioca: momenti di formazione informale. Il discente è coinvolto in role play con il docente.
- Fai: il discente ricopre il ruolo dettato dal Simulation Game.
- Pensa: momenti di ripensamento e maturazione di quanto si è appreso.

I responsabili del progetto forniranno ai partecipanti informazioni tecniche attraverso l'impiego di giochi di ruolo affinché possano realizzare gli obiettivi loro dati e per un migliore apprendimento e coinvolgimento non mancheranno i momenti di riflessione ed analisi di quanto si è appreso o di quanto si è sperimentato nei rapporti con il gruppo. La fase preparatoria del progetto si svolge a distanza utilizzando una piattaforma di webmeeting e di e-learning ed altri strumenti informatici dell'ICT; l'evento centrale della durata di 5 giorni si svolge in forma residenziale a Palermo, mentre la fase di analisi e follow-up si svolge a distanza.

Al progetto partecipano n. 2 Istituti scolastici della provincia di Palermo, scelti in base alla loro disponibilità a partecipare al progetto, all'esperienza in progetti comunitari e alla disponibilità a co-finanziare il progetto con mezzi e risorse umane.

Il progetto ha una dimensione transnazionale in quanto vi partecipano anche n. 2 Istituti scolastici con sede nei paesi membri dell'Unione Europea.

1.3. LINGUA

La lingua ufficiale del progetto è l'italiano. Per esigenze particolari o per una migliore gestione delle comunicazioni tra i partner potrà essere utilizzata la lingua inglese.

1.4. PARTNER 1 - PROPONENTE:

1.4.1. Rappresentate legale

| | | | |
|---|---|---|---|
| Denominazione giuridica completa del partner, nella lingua nazionale | PROVINCIA REGIONALE DI PALERMO | | |
| Acronimo del partner, se del caso | --- | | |
| Denominazione completa del partner, in inglese (traduzione ufficiale o informale) | PROVINCIA REGIONALE OF PALERMO | | |
| Codice del paese | IT | Codice della regione | ITA |
| Tipo di istituzione | Ente locale pubblico | | |
| Sito Web | http://www.provincia.palermo.it | | |
| Rappresentante legale dell'istituto: Nome Cognome | FRANCESCO MUSOTTO | Titolo (facoltativo) (ad esempio Prof., Dr, ecc.) | ON. |
| Dipartimento/unità | UNITA' DI PROGETTO "GESTIONE PROGETTI COMUNITARI" | | |
| Funzione ufficiale all'interno dell'istituto | PRESIDENTE | Sesse | <input type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/> M |
| Indirizzo legale dell'istituto Via e n. Codice postale e città Paese | VIA MAQUEDA, 100 90100 ITALIA | PALERMO | |
| Telefono (incluso il prefisso nazionale e locale) | (39)0916628504 | | |
| Fax (incluso il prefisso nazionale e locale) | (39)0916628914 | | |
| Indirizzo di posta elettronica (e-mail) | DIRETTORE.CABINADIREGIA@PROVINCIA.PALERMO.IT | | |

1.4.2. Coordinatore

| | | | |
|--|---|--|---|
| Coordinatore: Cognome: Nome: | CANGIALOSI FILIPPO | Titolo (facoltativo) (ad esempio Prof., Dr, ecc.) | ING. |
| Dipartimento/unità | UNITA' DI PROGETTO "GESTIONE PROGETTI COMUNITARI" | | |
| Funzione ufficiale all'interno dell'istituto | DIRETTORE | Sesso | <input type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/> M |
| Indirizzo per la <u>corrispondenza</u> Via Codice postale e città Paese e regione | VIA MAQUEDA, 100 90100 PALERMO ITALIA - SICILIA | | |
| Telefono (incluso il prefisso nazionale e locale) | +39 091 6628504 | | |
| Fax (incluso il prefisso nazionale e locale) | +39 091 / 6628914 | | |
| Indirizzo di posta elettronica (e-mail) | DIRETTORE.CABINADIREGIA@PROVINCIA.PALERMO.IT | | |

1.5. ALTRI PARTNER

Al progetto partecipano due tipi di partner:

1.5.1. Partner nazionali

Istituto n. 1

| | | | |
|--|---|---------------------------|--|
| Denominazione ufficiale dell'Istituzione | ISTITUTO MAGISTRALE STATLE REGINA MARGHERITA | | |
| Città | PALERMO | | |
| Nome del Referente | Ruolo: DOCENTE | Maschio () Femmina (X) | |
| | Cognome: PATTI | Nome: GLORIA | |
| Telefono (incluso prefisso) | + 39091328678 | | |
| Fax (incluso prefisso) | + 39091328678 | | |
| E-mail | reginamargheritapa@libero.it | | |
| Website | http://www.reginamargheritapa.it | | |

Istituto n. 2

| | | | |
|--|--|---------------------------|--|
| Denominazione ufficiale dell'Istituzione | I.P.S.S.A.R. "PIETRO PIAZZA" | | |
| Denominazione dell'Istituzione in italiano, se possibile | ISTITUTO PROFESSIONALE DI STATO PER I SERVIZI ALBERGHIERI E DELLA RISTORAZIONE "PIETRO PIAZZA" | | |
| Città | PALERMO | | |
| Nome del Referente | Ruolo: DOCENTE | Maschio () Femmina (X) | |
| | Cognome: FIORE | Nome: GRAZIA | |
| Telefono (incluso prefisso) | + 390916166590 - +393494133747 | | |

| | |
|------------------------|-------------------------|
| Fax (incluso prefisso) | + 390916175516 |
| E-mail | parh02000@istruzione.it |
| Website | http:// |

Gli Istituti scolastici della provincia di Palermo, sono stati scelti in base alla loro disponibilità a partecipare al progetto, all'esperienza in progetti comunitari e alla disponibilità a co-finanziare il progetto con mezzi e risorse umane.

1.5.2. Partner transnazionali

Il progetto ha una dimensione transnazionale in quanto vi partecipano **n. 2 Istituti scolastici con sede nei paesi membri dell'Unione Europea.**

Istituto n. 3

| | | |
|--|--|---|
| Denominazione ufficiale dell'Istituzione | Budapest Kőbányai Önkormányzat Szent László Gimnázium és Szakközépiskola | |
| Acronimo dell'Istituzione, se applicabile | Szent László Gimnázium | |
| Denominazione dell'Istituzione in italiano, se possibile | Liceo Szent László | |
| Città | Budapest (Ungheria) | |
| Nome del Referente | Ruolo: Dirigente scolastico Cognome: Sárkány | Maschio (<input checked="" type="checkbox"/>) Femmina (<input type="checkbox"/>) Nome: Péter |
| Telefono (incluso prefisso) | + 3618623599 | |
| Fax (incluso prefisso) | + 3612602264 | |
| E-mail | sarkpet@szlgbp.sulinet.hu | |
| Website | http://www.szlgbp.sulinet.hu | |

Istituto n. 4

| | | |
|--|--|---|
| Denominazione ufficiale dell'Istituzione | IV LICEUM OGÓLNOKSTALCACE im. KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ | |
| Acronimo dell'Istituzione, se applicabile | IV LO im. KEN | |
| Denominazione dell'Istituzione in italiano, se possibile | IV LICEO GENERALE DENOMINATO COMMISSIONE NAZIONALE DELL'EDUCAZIONE | |
| Città | BIELSKO-BIALA (POLONIA) | |
| Nome del Referente | Ruolo: DOCENTE Cognome: PIESTRAK | Maschio (<input type="checkbox"/>) Femmina (<input checked="" type="checkbox"/>) Nome: BERNADETA |
| | Ruolo: Direttore Cognome: Faber | Maschio (<input checked="" type="checkbox"/>) Femmina (<input type="checkbox"/>) Nome: Stanislaw |
| Telefono (incluso prefisso) | + 48338123911 | |

| | |
|------------------------|---|
| Fax (incluso prefisso) | + 4833123911 |
| E-mail | fabers@o2.pl - lo@lo4.setia.pl |
| Website | http:// www.lo4.setia.pl |

I partner sono stati scelti tra gli istituti superiori italiani all'estero o tra quelli stranieri con insegnamento della lingua italiana con cui la Provincia Regionale di Palermo ha già collaborato in altri progetti ("Starting in 25" ed "Educando") e alla disponibilità a co-finanziare il progetto con mezzi e risorse umane.

Questo criterio di scelta dei partner presenta numerosi vantaggi:

- Rafforzamento della rete di partenariato internazionale;
- Attivazione di una rete specifica di collaborazione con scuole straniere dove si insegna l'italiano;
- Possibilità di utilizzare l'italiano come lingua del progetto;
- Fare conoscere la provincia di Palermo all'estero.

2. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

2.1. FONDAMENTO E CONTESTO DEL PROGETTO

La Provincia Regionale di Palermo è un Ente pubblico territoriale autonomo che in attuazione dell'unità nazionale dei principi e delle norme della Costituzione e dello Statuto della Regione Siciliana in aderenza alle disposizioni dello statuto e dei suoi regolamenti, rappresenta, cura e coordina gli interessi della Comunità provinciale, promuovendone lo sviluppo culturale civile, sociale ed economico; si adopera per il miglioramento delle condizioni di vita della collettività amministrata, della qualità dell'ambiente e del raggiungimento di un assetto equilibrato del proprio territorio.

La Provincia Regionale di Palermo sostiene e favorisce la cultura, l'istruzione e la formazione con particolare riferimento ai giovani studenti.

Si è pensato di coinvolgere gli studenti mediante l'ideazione e realizzazione di un gioco di simulazione sull'educazione alla cittadinanza europea e allo sviluppo sostenibile con metodi non formali, utilizzando quindi metodologie di apprendimento cooperativo.

Il progetto si ispira ai seguenti principi del "Programma Gioventù, Istruzione e cultura, contenuti in "COMMISSIONE EUROPEA, GUIDA DELL'UTENTE" (Versione valida dal 1° gennaio 2003)

Il programma intende ottenere e mantenere un equilibrio tra evoluzione personale e attività collettiva in tutti i settori della società e persegue inoltre gli obiettivi seguenti:

- favorire l'integrazione dei giovani nella società e incoraggiarne lo spirito di iniziativa;
- aiutare i giovani ad acquisire conoscenze, capacità e competenze e a riconoscere il valore di tali esperienze;
- consentire ai giovani di esprimere liberamente il proprio senso di solidarietà in Europa e nel mondo e sostenere la lotta al razzismo e alla xenofobia;
- promuovere una migliore comprensione della varietà insita del nostro comune patrimonio culturale europeo e dei nostri valori fondamentali comuni;
- contribuire all'eliminazione di ogni forma di discriminazione e alla promozione dell'uguaglianza ad ogni livello della società;
- introdurre nei progetti una dimensione europea con ripercussioni positive sulle attività giovanili a livello locale.

La Provincia Regionale di Palermo è molto sensibile allo sviluppo di iniziative che possano favorire la diffusione della cultura europea e la cittadinanza europea attiva. Iniziative che coinvolgono i giovani, la cultura, la formazione professionale, l'ambiente e gli scambi di esperienze tra i giovani di diversi paesi europei.

La Provincia Regionale di Palermo ha già sviluppato molti progetti che coinvolgono i giovani e l'ambiente, sia a livello locale sia a livello europeo:

- Seminari di aggiornamento per gli insegnanti di educazione ambientale delle scuole della Provincia di Palermo (Action **Progetto Lotus 2000+** Programma Recitell);
- Progetto di educazione ambientale con metodi informali "**Terredamare**" per gli studenti della scuola secondaria;
- **Seminari tematici nelle scuole;**
- Educazione ambientale "**Il Giardino delle farfalle**";
- Progetto nelle scuole per l'adozione di aree degradate nell'ambito del progetto "**Puliamo il mondo**"

- **Progetto Educando** che ha lo scopo di sviluppare azioni che favoriscano la partecipazione degli studenti all'informazione e alla formazione sulla cultura dell'Unione Europea. I partner del progetto sono: Italia, Spagna, Finlandia, Lituania, Ungheria e Francia.
- **Progetto "Starting in 25"**: Il progetto "Starting in 25, the enlargement is for us" è un progetto rivolto ai giovani di età compresa fra i 14 e i 25 anni, con l'obiettivo di promuovere il sentimento e la cultura europea e far conoscere i nuovi Stati Membri che sono entrati a far parte dell'Unione Europea il 1° maggio 2004. Il leit motiv del progetto è proprio quello di far percepire ai giovani che l'allargamento è innanzitutto un beneficio, un'opportunità e che, l'Europa allargata è per loro. Questo nuovo inizio a 25 propone delle sfide, innanzitutto conoscitive, che possono poi diventare delle occasioni, di lavoro, di studio, di turismo, etc. Il progetto, promosso ed ideato dalla Provincia Regionale di Palermo in partenariato con 6 Partners istituzionali, ha inteso realizzare e sfruttare gli strumenti multimediali, come video giochi in cd, dvd, sito web, filmati, rispondendo all'idea che l'educazione non formale, basandosi su di un approccio non tradizionale, può oltre che promuovere una diversa modalità di apprendimento e conoscenza, contribuire a sviluppare la coscienza della tolleranza e della comprensione tra i popoli dell'Unione europea.

La Provincia Regionale di Palermo nel 2003 ha sviluppato un metodo innovativo per l'educazione dei giovani utilizzando metodi non-formali basati sulla metodologia del "simulation game" e del "role play". La metodologia del simulation game è stata presa in considerazione come metodo di formazione per l'educazione ambientale e lo sviluppo sostenibile, perché permette il coinvolgimento dei giovani e li mette a contatto con l'ambiente come risorsa da salvaguardare e sviluppare.

Con fondi del bilancio della Provincia Regionale di Palermo, la Cabina di Regia per i Fondi Comunitari ha già sviluppato alcuni dei prodotti necessari per il simulation game:

- Logo registrato Naturopoly
- Kit per gli insegnanti
- Kit per gli allievi partecipanti al gioco

2.2. OBIETTIVO DEL PROGETTO

Diffondere i principi della cittadinanza europea e dello sviluppo sostenibile tra i giovani studenti degli istituti di istruzione secondaria europei attraverso lo sviluppo di un "simulation game" web-based.

2.3. CATEGORIE DI PERSONE CHE FRUIRANNO DIRETTAMENTE DEI RISULTATI DEL PROGETTO O LI METTERANNO IN ATTO

Il progetto prevede il coinvolgimento di numerosi soggetti:

- Le scuole: i capi d'istituto, i docenti e gli studenti.
- Gli enti locali che operano nel territorio.

2.4. DURATA DEL PROGETTO

La durata prevista è di 5 mesi. Febbraio 2007 – Giugno 2007

2.5. RUOLO DEI PARTNER

2.5.1. Provincia Regionale di Palermo

La Provincia Regionale di Palermo:

- è responsabile e coordinatore del progetto
- gestisce il progetto
- mette a disposizione il modello Naturopoly (marchio registrato, sito web, Kit docenti e Kit allievi, DVD Educando, videogiochi, sito web www.educando.net)
- è responsabile della formazione (in aula e a distanza dei responsabili del progetto)
- mette a disposizione la piattaforma per e-learning / webmeeting
- gestisce il sito web del progetto / piattaforma e-learning / piattaforma web meeting
- organizza e sostiene finanziariamente l'organizzazione del meeting di lancio del progetto e del meeting conclusivo
- organizza e sostiene finanziariamente il gruppo di management del progetto

2.5.2. Scuole

Le scuole sono responsabili:

- della selezione dei giovani partecipanti (10-12 studenti)
- della formazione in aula
- dell'individuazione del loro responsabile di progetto
- della scelta di n. 2 tutor
- della selezione degli esperti
- della messa a disposizione delle strutture logistiche e delle attrezzature per partecipare al progetto
- della messa a disposizione dei giovani delle postazioni dotate di PC, del collegamento ADSL, della linea telefonica e fax per la partecipazione al progetto anche in orario pomeridiano
- della partecipazione ad eventuali riunioni preparatorie che si svolgeranno a Palermo
- della partecipazione all'evento di Palermo con la permanenza di circa 4-7 gg da parte degli studenti e dei tutor.
- della disseminazione dei risultati

2.6. SERVIZI PER I PARTNER

La Provincia Regionale di Palermo, per il tramite dell'Aggiudicataria, curerà l'organizzazione dei servizi di trasporto locale in occasione della visita dei partner per la "Riunione di lancio" del progetto e per la "Conferenza finale".

2.7. PIANO DI LAVORO

| Fase del progetto | Risultati: al termine di questa fase avremo realizzato/prodotto | Attività da intraprendere per realizzare questo risultato | Data di inizio e di completamento dell'attività | Partner /persone coinvolte |
|--|---|--|---|---|
| 1) Definizione, costituzione e formazione della struttura organizzativa | Al termine di questa fase avremo costituito ed opportunamente formato i gruppi di esperti che si occuperanno della gestione del progetto | Selezione e nomina degli esperti. Corso di formazione per tutto il personale coinvolto nel progetto. | Marzo 2007 | Tutti i partner del progetto e gli esperti |
| 3) Gestione del portale / e- learning / web meeting | Al termine di questa fase avremo definito: Gli obiettivi del portale I contenuti La tecnologia adottata per lo sviluppo del portale Gli obiettivi della piattaforma di elearning - webmeeting I contenuti | Analisi dei fabbisogni dei partner. Descrizione delle caratteristiche del portale e della piattaforma di e-learning. Contratto per acquisto della licenza d'uso. Formazione all'utilizzo | Marzo 2007 | Ente coordinatore. Scuole partecipanti. |
| 4) Progettazione del simulation game e formazione degli operatori. 1 meeting a Palermo | Al termine di questa fase avremo: definito il Team di Pilotaggio che gestirà il simulation game; progettato i dettagli del contenuto e delle regole del simulation game; sviluppato il KIT di istruzione per i docenti ed il KIT per i partecipanti; preparato il calendario degli eventi; formato tutto il Team di Pilotaggio. | Definizione degli obiettivi del simulation game; Progettazione dei contenuti; Stesura dei testi, Progettazione grafica dei kit di istruzione, Formazione dei membri del gruppo di pilotaggio | Marzo 2007 – 15 Aprile 2007 | Team di pilotaggio Esperti |

| | | | | |
|---------------------------------------|--|---|---|--|
| 5) Svolgimento del progetto a Palermo | Workshop dei gruppi di lavoro Al termine di questa fase ciascun giovane avrà acquisito competenze specifiche sulle materie trattate ed avrà sviluppato le capacità di lavorare in gruppo. | Organizzazione del Kick off meeting Organizzazione del Workshop dei gruppi di lavoro Erogazione dei moduli di formazione; Sviluppare le fasi del gioco | Periodo dal 15 aprile 2007 al 15 maggio | Team di pilotaggio Esperti |
| 8) Disseminazione dei risultati | Al termine di questa fase avremo diffuso i risultati del progetto | Relazione finale sul simulation game tenuta dai giovani partecipanti. Divulgazione dei risultati | Maggio - Giugno 2007 | Tutti i partner del progetto e gli esperti |

3. DESCRIZIONE DEL SIMULATION GAME

3.1. SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è l'educazione non formale dei partecipanti attraverso il loro coinvolgimento in un gioco di simulazione per sperimentare concretamente alcune esperienze lavorative e formative. La formazione riguarda i temi:

- cultura europea
- cittadinanza attiva
- sviluppo sostenibile (turismo, agricoltura e attività produttive)
- ambiente
- management
- patrimonio culturale
- cultura d'impresa
- nuove tecnologie dell'informatica e della comunicazione
- ecc.

3.2. SIMULATION GAME

Un Gioco di Simulazione è un gioco che ha regole, artefatti, passaggi, e risultati che rispecchiano gli elementi del mondo reale. Alcuni giochi di simulazione sono ad *alta fedeltà*: gli elementi del gioco rispecchiano gli elementi del mondo reale con un alto grado di autenticità. Ad esempio, un simulatore di volo utilizzato da una compagnia aerea è un esempio di simulazione ad alta fedeltà. Dall'altro lato, un gioco di simulazione a *bassa fedeltà* rispecchia solo pochi elementi del mondo reale in maniera sintetica ed astratta. Usare dei blocchi di legno per rappresentare la costruzione di un edificio è un'attività di simulazione a bassa fedeltà.

Le simulazioni ad alta fedeltà sono utili per l'addestramento su specifiche procedure e l'applicazione di certe conoscenze a situazioni simili. Le simulazioni a bassa fedeltà, invece, sono efficaci nell'addestramento su principi e applicazione di nuove conoscenze alle situazioni più varie.

Il Gioco di Simulazione (*Business Game*) è un'attività che *simula* una situazione reale al fine di imparare attraverso l'esperienza diretta (*learning by doing*).

I Giochi di Simulazione sono utilizzati nell'ambito della formazione manageriale da circa 40 anni e nascono come sviluppo delle simulazioni di tattica militare. Già nel 1950, le simulazioni erano, infatti, un elemento fondamentale della formazione degli ufficiali dell'esercito americano.

I Giochi di Simulazione sono caratterizzati da finalità formative e valutative. I principali obiettivi didattici riguardano l'affinamento delle capacità decisionali in termini di tempestività ed efficacia delle scelte adottate, la confidenza con situazioni di rischio ed incertezza, l'insegnamento di tecniche di gestione, l'integrazione tra le diverse funzioni aziendali e l'addestramento all'orientamento strategico.

Attraverso l'esperienza diretta il Gioco di Simulazione consente a chi vi partecipa, indipendentemente dal risultato raggiunto di lavorare concretamente sui seguenti valori aziendali:

- Strategia
- Marketing
- Contabilità e Finanza
- Organizzazione

- Produzione
- Logistica

I partecipanti possono sviluppare le seguenti conoscenze:

- Lavorare in gruppo
- Leadership
- Visione globale dell'azienda
- Analisi di diversi scenari
- Identificazione delle soluzioni
- Sviluppo di strategie aziendali

3.3. TEAM DI PILOTAGGIO

Il Team di Pilotaggio è costituito dagli esperti incaricati di gestire il Gioco di Simulazione. Il Team di Pilotaggio è costituito da:

- n. 1 Project Manager – Provincia Regionale di Palermo
- n. 1 Responsabile tecnico – scientifico del progetto – Provincia Regionale di Palermo
- n. 1 Collaboratore del Project Manager – Provincia Regionale di Palermo
- n. 1 Responsabile ICT - Provincia Regionale di Palermo
- n. 1 Esperto nella politica dell'UE – Provincia Regionale di Palermo
- n. 1 Esperto in metodologie di management – Provincia Regionale di Palermo
- n. 2 Tutor d'aula – Provincia Regionale di Palermo
- n. 8 Tutor - due per ogni partner

3.4. ARTICOLAZIONE DEL GIOCO

Il gioco si basa su un business case relativo alla gestione di un'impresa che opera nel settore dell'ambiente.

Il gioco è articolato in due parti. Ciascuna parte dovrà essere articolata in "Azioni" descritte secondo il seguente modello:

| Durata | Come | Chi | Impara | Gioca | Fai | Pensa | Deliverable |
|--------|------|-----|--------|-------|-----|-------|-------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

1. Durata prevista dell'attività
2. Modalità di svolgimento dell'attività: in aula, lezione, web-meeting, ecc.
3. Responsabile dell'attività
4. Impara: momenti di formazione strutturata. Il ruolo del docente e del discente è ben definito.
5. Gioca: momenti di formazione informale. Il discente è coinvolto in role play con il docente.
6. Fai: il discente ricopre il ruolo dettato dal SG.
7. Pensa: momenti di ripensamento e maturazione di quanto si è appreso.
8. Prodotto tangibile realizzato alla fine dell'attività

3.4.1. Parte I – Avvio del progetto

Il Gruppo di gestione del progetto all'inizio del progetto è responsabile della:

- Organizzazione della “Riunione di lancio” del progetto
- Stesura del regolamento del gioco
- Individuazione del tema del business game
- Preparazione scheda di presentazione del case study

3.4.2. Parte I - Sviluppo di una strategia locale (Progetto locale)

Attuazione della prima fase del simulation game denominata “Progetto locale”.

- Presentazione del business case
- Formazione dei gruppi di lavoro
- Approfondimento della legislazione locale in materia ambientale
- Preparazione modello business plan secondo lo schema semplificato OGSM (Obiettivo, Goals, Strategie e Misure).

Le scuole di ciascun paese rappresentano Naturopoly una azienda nazionale organizzata in tre reparti (Team Funzione) ciascuno con una funzione aziendale:

- Reparto Sviluppo nuove iniziative e Marketing
- Reparto Finanza e contabilità
- Reparto Amministrazione ed Affari legali

I tre reparti devono collaborare per sviluppare il business plan per l'avvio di un progetto imprenditoriale relativo all'ambiente, ad esempio: gestione di un'area protetta, attivazione di percorsi ecoturistici, creazione di sentieri per disabili, turismo enogastronomico, creazione di percorsi di educazione ambientale, gestione dei rifiuti, salvaguardia del territorio, ecc.

Il compito di ogni Team Funzione è quello di sviluppare una strategia usando lo strumento OGSM (Objectives, Goals, Strategies, Measures).

Nello sviluppo del business plan per l'avvio dell'iniziativa l'azienda deve considerare: il servizio o prodotto, la legislazione locale, i rapporti con gli Enti locali, i rapporti con la cittadinanza, l'analisi finanziaria.

| Team Funzione 1 | Team Funzione 2 | Team Funzione 3 |
|---|-------------------------------|--|
| Reparto Sviluppo nuove iniziative e Marketing | Reparto Finanza e contabilità | Reparto Amministrazione ed Affari legali |
| Team Enti Locali | | |
| Team Cittadinanza | | |

Ogni team sarà composto mediamente da 6-8 persone.

3.4.3. Parte II – Sviluppo di una strategia transnazionale (Progetto transnazionale)

Attuazione della seconda fase del simulation game denominata “Progetto transnazionale”.

Nella seconda parte del gioco Naturopoly diventa un'azienda multinazionale che vuole esportare il proprio business in altri paesi stranieri.

Per tale attività ogni Naturopoly [Paese] si avvale dell'aiuto e della collaborazione delle Consociate presenti nei paesi partner. Ciascuna consociata deve occuparsi di:

- identificare un'area geografica dove esportare il progetto,
- fornire tutte le informazioni relative all'area
- fornire le informazioni relative alla legislazione locale,
- verificare le necessità degli utenti locali,
- verificare la compatibilità del progetto con le esigenze del Team Enti locali e del Team Cittadinanza del loro paese.

Sotto queste condizioni tutti i Team lavorano per raggiungere un obiettivo comune di successo a livello europeo.

La seconda parte finisce con la stesura del business plan, la presentazione dell'iniziativa al Team Cittadinanza e Team Utenti, l'analisi del progetto.

| Team Funzione 1 | Team Funzione 2 | Team Funzione 3 |
|---|-------------------------------|--|
| Scuola n. 1, 2, 3, 4 | Scuola n. 1, 2, 3, 4 | Scuola n. 1, 2, 3, 4 |
| Reparto Sviluppo nuove iniziative e Marketing | Reparto Finanza e contabilità | Reparto Amministrazione ed Affari legali |
| Reparto Sviluppo nuove iniziative | Reparto Marketing | Reparto Finanza e contabilità |
| Team Enti Locali | | Scuola n. 1, 2, 3, 4 |
| Team Cittadinanza | | Scuola n. 1, 2, 3, 4 |

Ogni team sarà composto mediamente da 6-8 persone

3.5. ATTORI E RUOLI DEL GAME

3.5.1. Naturopoly

Naturopoly è una azienda operante nel settore dell'ambiente. Naturopoly è una multinazionale.

Il core business della Naturopoly è rappresentato da iniziative basate sulla gestione di problematiche ambientali, ad esempio la gestione delle aree protette con particolare riferimento alla creazione di servizi per la fruizione, il divertimento, il turismo verde, il turismo enogastronomico ed il turismo per anziani e disabili.

3.5.2. Team Funzioni

Nella prima parte del gioco i partecipanti sono suddivisi in tre reparti ciascuno con una funzione:

- Reparto Sviluppo nuove iniziative e Marketing
- Reparto Finanza e contabilità
- Reparto Amministrazione ed Affari legali

I membri del Team devono scegliere un Coordinatore ed attribuirsi i ruoli.

3.5.3. Consociate

Le consociate, denominate Naturopoly [Nome paese - Partner Transnazionale] sono le sedi internazionali della società. I membri del Team devono scegliere un Coordinatore ed attribuirsi i ruoli attraverso dei *game* sostenuti dagli animatori

3.5.4. Team Cittadinanza

Con il termine Cittadinanza si indica la popolazione e gli interessi locali di ogni paese. La Cittadinanza rappresenta gli interessi di sviluppo e fruizione del patrimonio locale. Vi è un Team Cittadinanza [Nome paese - Partner Transnazionale] per ogni paese Partner.

3.5.5. Team Enti Locali

Gli Enti Locali [Nome Paese] sono tutte le organizzazioni pubbliche che per legge sovrintendono alla conservazione e alla salvaguardia del territorio. Gli Enti Locali rilasciano autorizzazioni e nulla osta alle aziende che operano nel territorio, difendono gli interessi della collettività, pianificano e programmano le iniziative che interessano il territorio.

3.5.6. Argomenti di formazione

Durante il progetto i partecipanti riceveranno alcune nozioni su argomenti tecnici e manageriali. Nel seguito si riportano alcuni moduli relativi alla formazione. In fase esecutiva potranno essere integrati e/o meglio specificati.

- Come si crea un'impresa
- Capacità manageriali: Metodologie di presentazione scritta e orale, gestione del tempo, pianificazione, organizzazione riunione, ecc.
- Europa e cittadinanza attiva
- Sviluppo sostenibile
- Aree protette – legislazione ambientale

3.6. I MATERIALI PER IL SIMULATION GAME

La Provincia Regionale di Palermo ha già realizzato alcuni dei materiali informativi del progetto che potranno essere adattati per l'impiego durante il progetto. Un estratto di tali materiali è presentato in allegato (vedi allegato Materiali_Game.pdf).

3.7. LA PIATTAFORMA DI E-LEARNING

Il simulation game si svolgerà principalmente utilizzando una piattaforma internet che permette la realizzazione di riunioni virtuali:



la creazione di uno spazio virtuale condiviso, denominato ufficio:

Business Vision Consulting
 Christine Bataille (Home Logout) Search: Google Go

Home Conferencing Intranet Advisor Web Folders My Favorites cnn Friday, August 26, 2006

New Edit Folder Send Link Save Link Refresh

Documents (Group Documents)

Exchange files of all types in the Document Manager. Upload, edit, and manage these files directly from Windows Explorer when you set up a Web Folder for your intranet.

Search: Go Advanced Search

All Folders | Group Documents

Sort By: Title Show folders Delete Move

| <input type="checkbox"/> | Title | File | Size | Posted | Modified |
|--------------------------|-------------------|-------------------------------|---------|-----------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Client Proposals | | 1 item | | |
| <input type="checkbox"/> | Summary Docs | | 0 items | | |
| <input type="checkbox"/> | Marketing Plan | Launch Plan Details.ppt | 281.0 | Christine | Jul 22, 2005 5:29 |
| <input type="checkbox"/> | Pricing Matrix | Euro Pricing - FINAL.xls | 31.0 | Christine | Jul 22, 2005 5:25 |
| <input type="checkbox"/> | Product Features | Product Features Matrix.doc | 28.5 | Christine | Jul 22, 2005 5:29 |
| <input type="checkbox"/> | QuickStart Guide | QuickStart for New Edits2.doc | 522.0 | Christine | Jul 22, 2005 5:12 |
| <input type="checkbox"/> | Staff Meeting Min | PM_Staff_Meeting_Min.doc | 98.5 | Christine | Jul 22, 2005 5:33 |

L'Amministrazione metterà a disposizione un abbonamento di dodici mesi alla piattaforma www.webex.com che offre i seguenti servizi:

- n. 5 postazioni di webmeeting
- n. 10 postazioni di ufficio virtuale

la piattaforma di e-learning:

