

# Pratica didattica della Prof. Armando Persico

## 1. Chi è Armando Persico?

Armando Persico è professore di Economia Aziendale. Dopo la laurea in Economia e Commercio e alcuni anni di lavoro come commercialista affiancata ad attività di insegnamento, nel 2000 ha deciso di dedicarsi completamente all'insegnamento.

Per 23 anni ha lavorato all'Istituto Imiberg di Bergamo, per poi passare alla Fondazione ITS Jobsacademy, dove si è occupato di Entrepreneurship e Rapporti internazionali.

Dal 2019, oltre continuare l'esperienza di insegnamento dell'Imprenditorialità, si occupa di innovare i programmi di educazione all'impreditorialità di Junior Achievement in Italia e in Europa, contribuendo allo sviluppo di progetti in grado di valorizzare il territorio e le realtà locali grazie alla centralità della scuola.

## 2. Le problematiche nella Scuola

Armando sviluppa la sua pratica didattica dal 1997, dopo aver riscontrato durante la sua esperienza, vari problemi all'interno del sistema Scuola in Italia.

- Gli studenti italiani sentono la necessità di un approccio pratico, non hanno più la stessa passione che li motivava a studiare.
- I ragazzi hanno bisogno di una motivazione pratica per studiare, non basta più il solo prestigio o la convinzione che in futuro ciò che si apprende potrà servire.
- Le lezioni frontali e teoriche non permettono di sviluppare competenze interdisciplinari e sono limitanti per la valutazione di uno studente.
- Lo studio sui libri tende a dimenticarsi, mentre lo studio «pratico» rimane.
- Le lezioni «classiche» limitano la creatività dello studente.

Partendo da queste osservazioni Armando crea la sua pratica, frutto di anni di esperienza e di lavoro sinergico con gli studenti.

## 3. La pratica didattica

Armando decide di “piegare” l'economia aziendale, verso una modalità di apprendimento tramite il “learning-by-doing” utilizzando l'educazione all'impreditorialità che consente alla persona di apprendere con una modalità dinamica. Questo parte dalla convinzione che quando uno studente fa esperienza di un approccio/concetto, poi abbia la possibilità di interiorizzare l'apprendimento.

C'è una transizione dall'insegnamento, “essere segno” di qualcosa che rimanda alla realtà, (atteggiamento tipico dell'insegnante che trasferisce le proprie conoscenze), all'apprendimento, la modalità attraverso la quale faccio mio e mi approprio del concetto che la realtà mi presenta.

La pratica didattica di Armando si basa su 3 punti principali:

1. L'economia si avvicina all'imprenditorialità con un metodo "learning-by-doing", contribuendo a un ribaltamento da conoscenza della materia a competenza nella materia.
2. Le lezioni sono interdisciplinari e volte a sviluppare più competenze.
3. L'alunno deve abituarsi a fare i conti con la realtà, a cercare una soluzione ai problemi, a guardare a un bisogno e trovare una risposta.

La pratica dell'educazione all'imprenditorialità si sviluppa negli anni per risolvere un grande problema comune: un approccio troppo cattedratico all'insegnamento, che provoca la mancanza di concretezza. Quest'ultimo in realtà è un elemento fondamentale, infatti, si impara solo facendo proprio l'oggetto dell'imparare, cioè entrando in rapporto totale con esso.

In primis, la pratica didattica vuole un cambiamento da parte dell'insegnante che trova un nuovo modo di stare di fronte al proprio studente e di trasmettergli le conoscenze.

Viene dato spazio alla creatività degli studenti, che sono spronati a pensare ad una situazione di bisogno, i cosiddetti «stati di insoddisfazione», ai quali dare una risposta. Sono problemi o situazioni di bisogno che circondano gli studenti e le persone che stanno intorno a loro. Questa attività, rispecchia quella dell'imprenditore, ed è per questo che si parla di "educazione all'imprenditorialità". La pratica però, non è impostata affinché i ragazzi diventino imprenditori, ma perché si abituino a rispondere a un bisogno e trovare una soluzione a un problema.

Genitori, personale scolastico, insegnanti, dirigente scolastico, sono fondamentali in questa pratica didattica, perché questi stakeholder che gravitano intorno all'attività, avendo consapevolezza degli obiettivi di un percorso di questo tipo, possono essere considerati "facilitatori" (non solutori, non devono risolvere il problema, ma affiancare i ragazzi!).

Per poter implementare la pratica, non è necessario preparare la lezione da pagina a pagina o su un libro, ma è necessario farsi guidare dagli studenti che aiutano nella creazione della lezione con la loro creatività. C'è quindi un ribaltamento del concetto di lezione: i ragazzi sono i veri protagonisti del percorso.

Delineiamo adesso le fasi della pratica. Ne troviamo 6:

1. Cercare uno stato di insoddisfazione: i ragazzi cercano un problema/individuano un bisogno.
2. Formazione dei gruppi e identificazione del prototipo: i ragazzi si riuniscono in gruppi e iniziano a identificare prodotti o servizi che possano risolvere/affrontare il bisogno di sopra.
3. Validazione: i ragazzi cercano di capire come il mercato reagisce alla loro idea di servizio/prodotto.
4. Individuazione di persone in grado di aiutare nella realizzazione del progetto: i ragazzi devono interfacciarsi con più persone, affinché queste possano aiutare nello sviluppo del progetto.
5. Struttura del progetto: i ragazzi delineano il progetto in termini di competitor, costi, prezzo di vendita, marketing etc.
6. Realizzazione e commercializzazione (misura minore): quest'ultima fase consente agli alunni di mettersi in gioco all'interno del mercato, seppur piccolo.

Al termine di questo percorso, c'è la possibilità, assieme a Junior Achievement di vivere un momento competitivo a livello territoriale, nazionale e internazionale. Si tratta di una competizione, non

finalizzata ad aprire un'attività imprenditoriale o essere finanziati, ma con uno scopo tutto educativo. C'è un contest dove ci si può confrontare con il lavoro fatto dagli altri. Tutti devono sostenere un pitch, redigere un report, sostenere un'audizione con imprenditori, professionisti e manager d'azienda che incontrano i ragazzi e giudicano il loro lavoro (non in termini di valutazione finale), dando dei feedback costruttivi ed educativi che generano un ritorno negli studenti, in termini di miglioramento.

Molte volte c'è resistenza nei confronti di questa pratica da parte di alcuni insegnanti, questo perché è insito nella nostra cultura dare molta importanza al voto, come valutazione del "prodotto finito". In questa pratica, invece, l'obiettivo non è il voto, quanto risolvere un problema, affrontare insieme una dinamica, assumersi un rischio.

L'esperienza di Armando, ci insegna che, nonostante sia complicato e lungo il processo di implementazione della pratica, poi gli studenti imparano a sentirsi valorizzati indipendentemente dalla resa scolastica e gli insegnanti imparano a guardare lo studente in un contesto diverso. Questo circolo virtuoso crea benefici che si notano soprattutto quando si torna ad una modalità d'insegnamento "normale".

Nelle scuole del nord Europa, questa pratica didattica è in realtà un sistema istituzionalizzato, dove all'interno degli istituti troviamo il "centro per l'imprenditorialità", un luogo fisico che permette il ritrovo per gli studenti che scelgono di fare questo percorso. Qui gli alunni trovano sia strumenti per lavorare con le tecniche tipiche dello sviluppo di idee creative, sia colleghi che hanno il compito di accompagnarli e facilitarne il lavoro, dando le tecniche utili a proseguire nella loro attività.

### 3.1 Punti di forza e criticità

I benefici dell'implementazione di questa pratica didattica sono molti:

- I ragazzi hanno un atteggiamento positivo e sono motivati allo studio della disciplina.
- L'insegnante riesce a conoscere meglio i suoi alunni e alunne. Non ci si basa solo sui risultati scolastici, ma si guarda oltre, così da avere una visione a 360 gradi.
- Viene valorizzata l'identità di ogni studente, indipendentemente dalla resa scolastica.
- Lo studente viene spronato a trovare soluzioni ai problemi, che si traduce in un accompagnamento verso l'autonomia dello stesso.
- Lo studente impara a conoscere se stesso e qualità che non sapeva di possedere. Tra le competenze che si acquisiscono: abilità nell'affrontare e risolvere problemi (problem solving), lavorare per obiettivi e non per compartimenti stagni, capacità di adattarsi ai cambiamenti, leadership, resistenza allo stress, gestione del fallimento, sviluppare atteggiamenti positivi e propositivi come la fiducia in sé e nelle proprie capacità, etc.
- La pratica è applicabile a più indirizzi di scuola secondaria (non solo agli istituti tecnici).

Ci possono essere però anche dei punti di criticità all'interno di questa pratica:

- La pratica trova resistenza/diffidenza da parte dei professori più «tradizionali».
- La pratica ha bisogno di uno sforzo maggiore da parte del professore che non può limitarsi a preparare la lezione sui libri, ma dovrà farsi guidare dalla creatività degli alunni.
- La pratica implica un percorso lungo, di almeno un anno, per vedere i risultati.

### 3.2 Risultati e opportunità

I risultati dell'implementazione della pratica danno sicuramente conforto: tutti possono raggiungere buoni risultati. Inoltre, le opportunità che la pratica didattica può apportare non solo nella vita dei discenti ma anche in tutti gli altri attori della Scuola e della società sono molteplici:

- Può diventare uno strumento per sviluppare un'idea imprenditoriale che si concretizza nel futuro.
- Sviluppa un senso di appartenenza ad un gruppo, il gruppo di lavoro oggi; la comunità un domani.
- Si generano situazioni WIN-WIN, dove tutti trovano benefici: alunni, genitori, società.
- L'educazione all'imprenditorialità permette un approccio reale alla concretezza di tutti i giorni.
- Acquisire tutte quelle attitudini, competenze e capacità trasversali meglio conosciute come "soft skill", competenze che possono essere utili, non solo all'interno della Scuola, ma in qualsiasi contesto della vita.

### 4. Esempi pratici

Ecco un esempio che ci aiuta a capire l'efficacia della pratica didattica.

Un alunno balbuziente, che aveva difficoltà nell'esprimersi, quando è stato chiamato a parlare in pubblico, non ha avuto alcun tipo di problema. Così si è scoperto che la balbuzie in realtà era una situazione che poteva essere superata. Questo perché l'alunno stava parlando di un progetto suo e si è andato a risolvere il suo problema, perché quando una persona impara una cosa, non la dimentica più.

Di seguito, riportiamo un esempio di applicazione della pratica ad un problema reale, riscontrato da una studentessa: nelle giornate piovose, riponendo l'ombrello in macchina sui sedili posteriori, questi si bagnavano.

Dall'individuazione di questo problema, i ragazzi in gruppo hanno creato un sacco di yuta (ancora in fase embrionale), il cosiddetto prototipo, che consentiva di evitare la problematica enucleata.

Nella fase successiva, c'è stata la validazione, dove i ragazzi sono stati portati a riflettere e a fare ricerca sull'utilità effettiva di quest'oggetto sul mercato, facendo anche interviste. È proprio in questa fase che è emersa la trasversalità della pratica, dove sono intervenute più materie (matematica, statistica, etc.).

Arrivati a questo punto c'era bisogno di qualcuno che potesse aiutare nella realizzazione del prodotto, sono stati individuati degli artigiani per poter creare il sacco di yuta portaombrelli. In questa fase i ragazzi si sono interfacciati con più persone, mandando e-mail e facendo telefonate, usando un linguaggio diverso da quello utilizzato a Scuola e quindi rafforzando la competenza di interfacciarsi con persone diverse.

Qui sono subentrati poi, gli aspetti di calcolo dei costi, modalità di raggiungimento di breaking point, prezzo di vendita, competitor, che hanno allargato le capacità di ricerca degli studenti.

In fase finale c'è stata quindi, l'effettiva realizzazione del prodotto e la sua commercializzazione (in misura minore).

Tra gli strumenti e le attività utilizzabili per implementare la pratica abbiamo davvero molte possibilità. Ecco alcuni esempi:

- Team working
- Relazione con persone provenienti da diversi background. Artigiani, imprenditori, ecc.
- Public speaking (presentazioni progetto)
- Brainstorming
- Incontri con imprenditori

## 5. Accorgimenti generali

- Genitori, professori e stakeholder del progetto ideato dall'alunno non devono essere i solutori dei problemi, ma devono essere una guida che accompagni i ragazzi in un percorso di crescita e formazione.
- Il concetto di lezione viene «ribaltato» perché i ragazzi sono i protagonisti del percorso, le lezioni non saranno preparate sui libri, ma guidate dalla creatività dei ragazzi.
- L'obiettivo della pratica non è il voto, ma risolvere un problema, affrontare insieme una dinamica, assumersi un rischio.
- Il fine del progetto educativo è quello di costituire una realtà imprenditoriale funzionante nella sua struttura. Lo scopo, però, non è far soldi, il lavoro è sempre orientato all'apprendimento.