



  **DIPARTIMENTO  
DI SCIENZE AZIENDALI  
MANAGEMENT  
& INNOVATION SYSTEMS**

 **PCTO @**

 **DISA-MIS** 

 **YQUBIQUO** 



I Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento del DISA-MIS sono progettati in coerenza al modelli di orientamento scelti dall'Ateneo.

Proponiamo percorsi completi di orientamento attivo (dal III al V anno) finalizzati a sviluppare la cultura dell'economia e del management attraverso l'introduzione della didattica attiva, orientativa e multimediale nella Scuola e nell'Università italiana. Al fine di favorire la scoperta delle vocazioni individuali, così come l'individuazione e lo sviluppo delle competenze maggiormente strategiche per l'attuale contesto lavorativo, il modello DISA-MIS opera in stretta collaborazione sia con gli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore che con gli *stakeholder* strategici operanti sul territorio. Nel modello DISA-MIS, l'orientamento è inteso come percorso che dura l'intero arco della vita, nell'ambito del quale la scelta formativa rappresenta punto di partenza e nodo strategico. Compito dell'Università, della Scuola, delle Istituzioni e del mondo produttivo è supportare i giovani studenti nell'acquisire il bagaglio di competenze, disciplinari e trasversali, essenziali per lo sviluppo personale e professionale.

Trattasi di percorsi laboratoriali finalizzati a stimolare lo sviluppo della cultura aziendale già negli studenti del terzo anno proseguendo con quelli del quarto e quinto anno. Gli strumenti a supporto della metodologia utilizzata - di seguito sintetizzati - sono molteplici e si caratterizzano per essere basati su dinamiche di co-creazione con i diversi *stakeholder*:

- didattica attiva, *project work* e *team working*;
- *peer to peer education* realizzata attraverso il coinvolgimento di studenti universitari impegnati nel ruolo di tutor;
- utilizzo sistematico dei linguaggi espressivi multimediali;
- utilizzo e del gioco/concorso a fini educativi (*gaming*);

La finalità precipua del modello DISA-MIS è contribuire alla costruzione dell'identità e individualità dello studente nonché al suo progetto di vita e di lavoro.

Il percorso di costruzione dell'Identità dello Studente si compone di tre fasi progressive:

- Identità di base: Identità dello Studente con l'Ateneo (*Campus Identity*)
- Identità Scientifica: Identità dello Studente con il Dipartimento (*Department Identity*)
- Identità Lavorativa: Identità dello Studente con il Network del Dipartimento (*Network Identity*).



### Laboratori/Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento progettati per l'anno 2022

In coerenza con la politica di Dipartimento e, al fine di rafforzare la coerenza tra offerta didattica ed esigenze emergenti del mondo del lavoro, le iniziative laboratoriali si rivolgono ad un network di istituti scolastici selezionato sulla base dell'affinità con gli obiettivi formativi e i profili professionali formati dai CdS.

Di seguito sono descritti i laboratori per l'anno solare 2022.

<b><i>Impresa chiama, Università e Scuola rispondono: Innoviamo rispettando</i></b>	
Responsabili scientifici	Prof.sse Bice Della Piana e Gabriella Piscopo
N. ore	20
Contenuto	<p>Il laboratorio prevede un'esperienza di formazione e progettazione esperienziale che nasce da una sfida di innovazione lanciata dalle aziende partner. Gli studenti coinvolti, grazie al supporto metodologico e disciplinare dell'Università e della Scuola, sono chiamati a formulare e implementare le strategie di risposta più efficaci. L'apprendimento stimolato ricade in tre diversi ambiti: 1) formazione in ambiente universitario; 2) formazione in azienda; 3) formazione in aula scolastica attraverso il <i>learning by doing</i> guidato dai tutor scolastici con competenze coerenti con le sfide lanciate dalle imprese.</p> <p>Gli studenti impareranno a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- definire le strategie di innovazione di prodotto, di processo e/o organizzative richieste delle aziende;</li><li>- individuare le modalità operative di selezione dei dati dal punto di vista informatico;</li><li>- comprendere il valore dell'informazione quantitativa e qualitativa in azienda;</li><li>- valorizzare la loro capacità di lavorare in <i>team</i> perfezionando le abilità comunicative.</li></ul>



**Laboratorio di leadership e intelligenza culturale**

Responsabile scientifico	Prof.sse Bice Della Piana e Gabriella Piscopo
N. ore	20
Contenuto	<p>Il laboratorio presenta agli studenti il modello delle intelligenze multiple (Gardner, 1983) e si propone di sviluppare le principali ed emergenti soft skills (intelligenza culturale, <i>decision making</i>, <i>problem solving</i>, negoziazione, comunicazione e <i>team work</i>) richieste dall'attuale contesto lavorativo, caratterizzato da complessità e cambiamento continuo. Particolare enfasi sarà posta sull'intelligenza culturale intesa come capacità propria di un individuo di "funzionare" efficacemente in contesti caratterizzati da diversità culturale. Attraverso il rafforzamento delle dimensioni metacognitive, cognitive, motivazionali e comportamentali, gli studenti impareranno ad individuare la strategia di interazione più consona in ambienti multiculturali. Attraverso un'alternanza aula/campo, lezioni frontali con sessioni di <i>interactive learning</i> e apprendimento esperienziale, saranno analizzate e sviluppate le principali abilità per una leadership efficace e globale.</p>



<b>Quality Management &amp; Corporate Social Responsibility</b>	
Responsabile scientifico	Prof.ssa Ornella Malandrino
N. ore	20
Contenuto	<p>Il laboratorio si propone di presentare agli studenti le tematiche legate alla qualità e alla responsabilità sociale. In particolare, i partecipanti comprenderanno il funzionamento del cosiddetto Sistema Qualità osservando come lo stesso impatta su numerosi aspetti della vita aziendale (la scelta delle materie prime, la formulazione delle strategie aziendali, il disegno dei processi di trasformazione, la progettazione della struttura organizzativa, l'individuazione di politiche orientate al rispetto dell'ambiente, la comunicazione sociale). Il laboratorio, inoltre, mira a sviluppare competenze specialistiche attraverso l'utilizzo del <i>gaming</i>. In particolare, a supporto della formazione esperienziale, sarà utilizzato un videogioco progettato con "Scratch", linguaggio di programmazione che permette di creare narrazioni interattive, animazioni, giochi, musica, arte.</p>