

Unità didattica

L’Economia aziendale attraverso le arti performative

Innovazione e didattica inclusiva in scena

di Monica Di Prospero

FINALITÀ

È possibile il connubio fra lezione tradizionale e laboratoriale-esperienziale attraverso un approccio che unisce la didattica dell’Economia aziendale alle arti performative?

La risposta è sì.

La metodologia innovativa, inclusiva e coinvolgente sperimentata con efficacia e illustrata di seguito come prima applicazione del metodo rappresenta un punto di partenza destinato ad evolversi e ad ampliarsi per adattarsi ad altre tematiche e a svariati contesti didattici. Il suo valore aggiunto risiede nella capacità di consentire alle studentesse e agli studenti, nessuno escluso, l’apprendimento di una disciplina prettamente tecnica, almeno nei suoi nuclei essenziali, favorendo al contempo la scoperta del suo lato più umanistico e sviluppando competenze trasversali e linguistiche.

INNOVATIVITÀ DEL PROGETTO

Questa metodologia rappresenta un approccio pedagogico originale e stimolante che valorizza le diverse forme di intelligenza e di talenti presenti all’ interno del gruppo classe. L’ approccio proposto è volutamente flessibile e adattabile, evidenziando l’ampio spazio lasciato alla creatività del docente e alla partecipazione attiva delle studentesse e degli studenti. Infine, il metodo proposto si conforma alle recenti normative nazionali ed europee per la promozione dell’innovazione didattica e delle competenze chiave per l’apprendimento permanente.

IMPATTO ATTESO

Le studentesse e gli studenti acquisiscono competenze tecniche, linguistiche, digitali, trasversali e artistiche che li preparano ad affrontare le sfide del mondo contemporaneo in modo responsabile, consapevole, creativo, scoprendo e valorizzando i propri talenti per ‘fare la differenza attraverso le differenze’.

OBIETTIVI E COMPETENZE

L’obiettivo principale di questa metodologia è **integrare approcci tradizionali e innovativi** per favorire un apprendimento attivo, inclusivo e coinvolgente.

Attraverso l’uso del Cooperative Learning, del Role playing, del Teatro d’impresa non professionale e della metodologia CLIL, le studentesse e gli studenti possono migliorare la comprensione dei

contenuti disciplinari e sviluppare competenze linguistiche, trasversali, digitali e artistiche, fra le quali:

- **comunicazione nella madrelingua:** sviluppare la capacità di esprimere concetti e idee in modo chiaro e adeguato al contesto;
- **comunicazione in lingua straniera:** utilizzare la lingua inglese come strumento per comunicare contenuti economici e aziendali;
- **imparare ad imparare:** acquisire strategie per affrontare nuove sfide in modo autonomo e proattivo;
- **competenze digitali:** utilizzare strumenti informatici per realizzare presentazioni efficaci e materiali multimediali;
- **competenze sociali e civiche:** collaborare e rispettare ruoli e responsabilità all'interno di un gruppo;
- **spirito di iniziativa e imprenditorialità:** sviluppare la capacità di ideare, pianificare e realizzare progetti concreti;
- **consapevolezza ed espressione culturale:** utilizzare le arti performative come mezzo per esplorare e comunicare valori aziendali.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Disciplinari

- Integrare la teoria aziendale con esperienze pratiche e interdisciplinari, favorendo un apprendimento dinamico e partecipativo.
- Preparare le studentesse e gli studenti al mondo del lavoro attraverso lo sviluppo di competenze aggiornate e spendibili.

Comunicativi

- Promuovere l'uso e la comprensione dei linguaggi tecnici specifici dell'Economia aziendale.
- Utilizzare la lingua inglese come strumento per veicolare contenuti disciplinari, potenziando la competenza comunicativa in contesti professionali.

Educativi

- Valorizzare il talento individuale e le potenzialità creative delle studentesse e degli studenti.
- Promuovere l'autonomia, la responsabilità e la fiducia attraverso il coinvolgimento attivo e cooperativo.

SUSSIDI DIDATTICI

- **Materiali didattici:** libro di testo, articoli di approfondimento, mappe concettuali fornite dall'insegnante.
- **Strumenti digitali:** PC e software per realizzare presentazioni, montaggio video e creazione di materiali multimediali.
- **Supporti audio-visivi:** videocamere, microfoni e attrezzature per la registrazione e il montaggio del cortometraggio.
- **Materiale scenografico:** oggetti di scena, costumi e accessori per le performance teatrali.
- **Risorse linguistiche:** vocabolari tecnici bilingue e materiali CLIL per l'inglese business.

- **Piattaforme collaborative e spazi digitali:** applicazioni per la condivisione dei materiali e la gestione delle attività di gruppo (es.: Google Classroom, Drive, Zoom).

METODO

- **Lezione frontale:** introduzione e approfondimento dei concetti teorici.
- **Analisi e sintesi:** studio di mappe concettuali per organizzare le informazioni in modo chiaro e sistematico.
- **Condivisione e riflessione:** discussione in classe per confrontare le idee e chiarire eventuali dubbi.
- **Metodologia CLIL in inglese:** apprendimento della terminologia tecnica aziendale in lingua straniera.
- **Cooperative Learning:** creazione collaborativa di presentazioni multimediali, favorendo la pratica della lingua inglese e l'uso di strumenti digitali.
- **Role playing:** interpretazione dei ruoli aziendali assegnati per simulare contesti reali e sviluppare soft skills.
- **Teatro d'impresa non professionale:** messa in scena del copione e produzione del cortometraggio come esito finale.

FASI DEL PROGETTO

Musical inclusivo per l'Economia aziendale

1. Elaborazione dell'idea

Il progetto può essere paragonato a un'orchestra in cui ogni studentessa e studente svolge un ruolo unico ma indispensabile. L'obiettivo è integrare conoscenze disciplinari, linguistiche e trasversali, stimolando creatività e collaborazione all'interno del gruppo classe.

2. Progettazione e coinvolgimento

Il docente predisponde una scheda progettuale da sottoporre al Collegio Docenti, che include obiettivi, fasi, risorse necessarie e modalità di valutazione.

3. Attività creative e coinvolgimento pratico

Le studentesse e gli studenti, organizzati in gruppi eterogenei, lavorano alla esecuzione del copione e alla messa in scena, combinando tecniche teatrali, storytelling e presentazioni digitali. Le attività verranno definite in base alle competenze, ai talenti e agli interessi dei partecipanti, includendo eventualmente coreografie ed altre forme espressive, garantendo partecipazione attiva da parte di tutti ed inclusività.

4. Valutazione e monitoraggio

Il progresso sarà monitorato tramite strumenti come il Diagramma di Gantt, adattando i tempi e i contenuti in base all'andamento del progetto. La valutazione finale includerà le competenze disciplinari, linguistiche e trasversali sviluppate e acquisite durante il percorso.

5. Chiusura e riflessione

Alla fine del percorso, le studentesse e gli studenti rifletteranno sull'esperienza vissuta e sui risultati raggiunti, valorizzando il metodo come strumento di crescita personale e professionale.

CONCLUSIONE

Il metodo presentato in questa UDA, basato sulla combinazione di lezione tradizionale, Cooperative Learning, Role playing, metodologia CLIL in inglese e Teatro d'impresa non professionale, promuove l'apprendimento di competenze disciplinari, linguistiche, trasversali e artistiche in modo inclusivo e lascia spazio ad ulteriori sviluppi ed adattamenti.

Il progetto proposto si presta ad affrontare tematiche complesse e attuali dell'Economia aziendale con un approccio inclusivo ed innovativo. Inoltre, l'uso dello storytelling e della simulazione aziendale permette alle studentesse e agli studenti di riflettere su aspetti valoriali e in particolare sulla responsabilità sociale in contesti professionali, favorendo lo sviluppo delle soft skills, dell'attitudine imprenditoriale e l'apprezzamento anche della parte più umanistica dell'Economia aziendale.