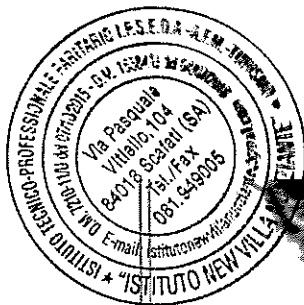




La Nostra Azienda

Unità di Apprendimento Interdisciplinare per la Classe III

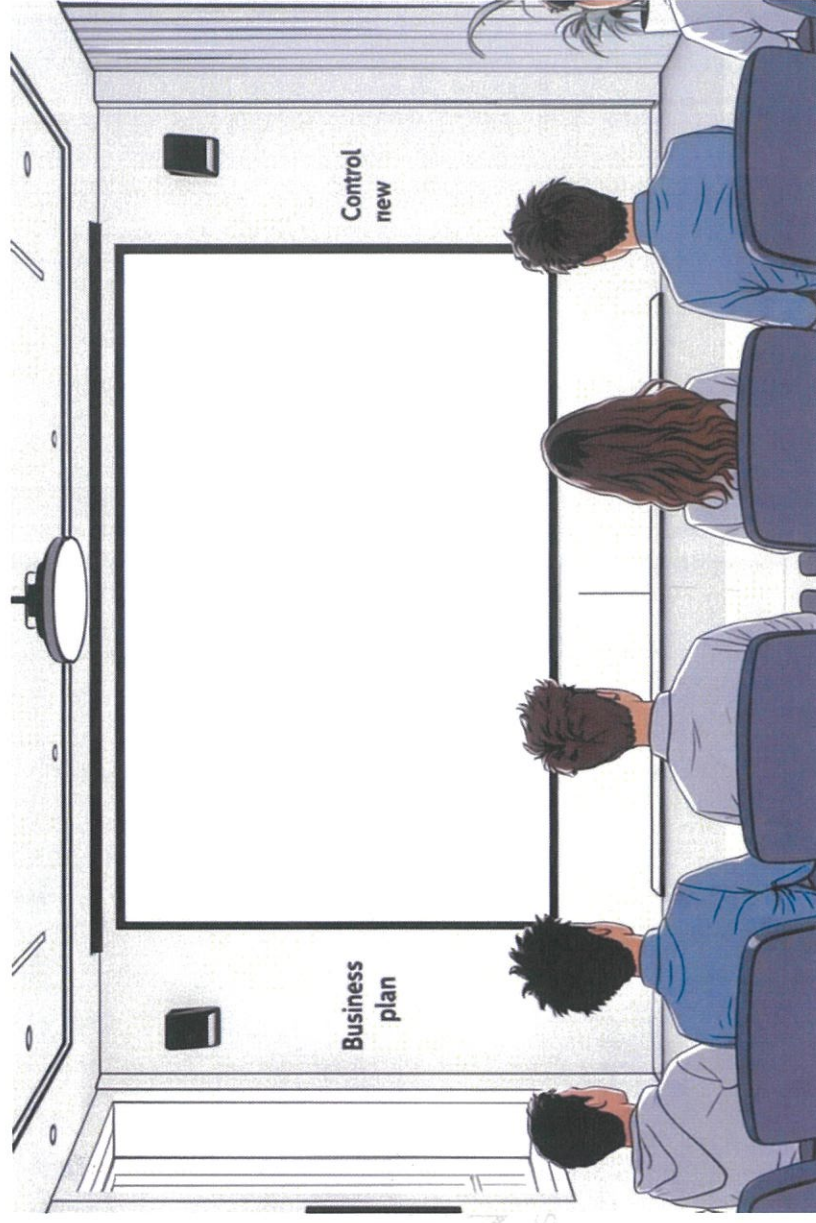
– Indirizzo AFM

Anno Scolastico 2025/2026 · Periodo: Febbraio – Maggio

Obiettivi formativi e prodotto finale

Obiettivi dell'UdA

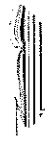
- Ideare, progettare e simulare la costituzione di un'impresa in forma societaria
- Integrare competenze disciplinari in un contesto operativo realistico
- Sviluppare spirito d'iniziativa, lavoro di gruppo e cittadinanza attiva
- Potenziare competenze digitali e comunicative in ambito multilingue



Prodotto finale: dossier aziendale completo (business plan, atto costitutivo, sito web, pitch in italiano, inglese e spagnolo) presentato in un evento simulato di fronte a una commissione di docenti.

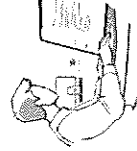
Insegnamenti coinvolti: Sapere, Saper Fare, Saper Essere

Ogni disciplina contribuisce con un quadro integrato di conoscenze, abilità e atteggiamenti.



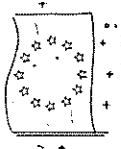
Italiano / Storia

Sapere: linguaggio formale, contesto storico-economico.
Saper fare: redigere relazioni e analisi di contesto.
Saper essere: consapevolezza culturale



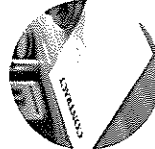
Informatica

Sapere: strumenti digitali, web design.
Saper fare: creare sito web e presentazioni multimediali.
Saper essere: creatività digitale responsabile.



Educazione Civica

Sapere: Costituzione, legalità d'impresa.
Saper fare: analizzare diritti e doveri dell'imprenditore.
Saper essere: responsabilità civica.



Diritto / Ec. Politica

Sapere: forme giuridiche, mercato.
Saper fare: redigere atto costitutivo, analisi di mercato.
Saper essere: etica imprenditoriale.



Matematica

Sapere: statistica, funzioni economiche.
Saper fare: elaborare grafici e previsioni.
Saper essere: rigore logico-analitico.



Spagnolo / Inglese

Sapere: lessico commerciale L2/L3.
Saper fare: redigere corrispondenza e pitch multilingue.
Saper essere: apertura interculturale.

Economia Aziendale

Sapere: bilancio, pianificazione. **Saper fare:** redigere business plan. **Saper essere:** visione strategica.

Scienze Motorie

Sapere: team building, comunicazione non verbale. **Saper fare:** gestire dinamiche di gruppo. **Saper essere:** cooperazione.

Attività Alternativa

Sapere: etica del lavoro, sostenibilità. **Saper fare:** elaborare la carta dei valori aziendali. **Saper essere:** inclusione.



CAPITOLO 3

Competenze chiave di cittadinanza europee

Competenze trasversali agli assi culturali promosse dall'UdA, in linea con la Raccomandazione del Consiglio UE 2018.



Alfabetica funzionale

Comunicare in modo efficace in contesti formali e professionali



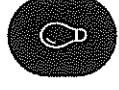
Multilinguistica

Operare in inglese e spagnolo in ambito commerciale



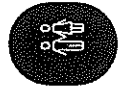
Matematica e digitale

Analizzare dati, usare strumenti tecnologici con consapevolezza



Imprenditoriale

Spirito d'iniziativa, creatività e gestione del rischio



Sociale e civica

Collaborare, rispettare regole, partecipare attivamente



Imparare a imparare

Autovalutazione, riflessione metacognitiva e autonomia



CAPITOLO 4

Competenze target per asse culturale

Obiettivi specifici declinati sui quattro assi del curriculum.



Asse Linguistico-Letterario

Padroneggiare registri comunicativi formali; produrre testi argomentativi e professionali in L1, L2 e L3



Asse Storico-Sociale

Collocare l'impresa nel contesto giuridico-economico; comprendere diritti, doveri e sostenibilità



Asse Scientifico-Tecnologico

Utilizzare strumenti digitali per progettare, comunicare e collaborare; creare contenuti web



Asse Matematico

Applicare modelli statistici e funzioni economiche a previsioni finanziarie e analisi di break-even

Attività degli studenti

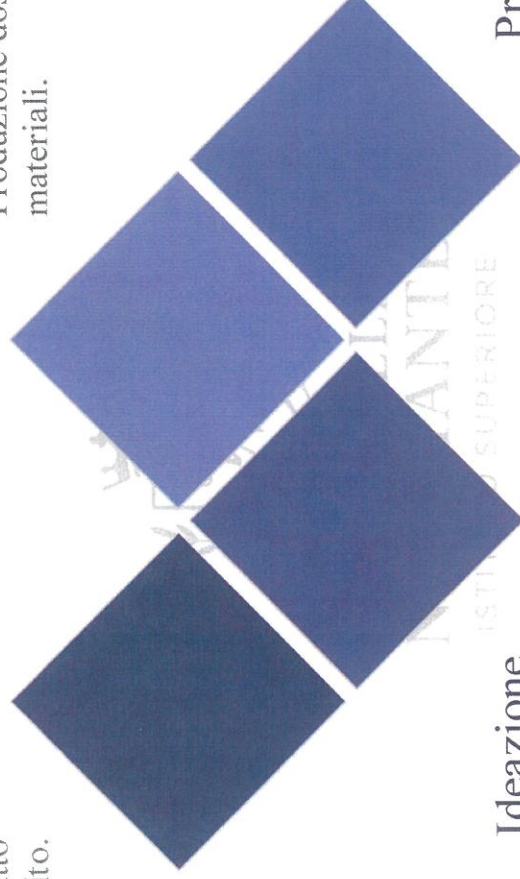


Progettazione

Redazione business plan, atto costitutivo, sito.

Realizzazione

Produzione dossier multilingue e materiali.



Ideazione

Brainstorming e analisi SWOT dell'idea.

Presentazione

Pitch finale pubblico.

Gli studenti, organizzati in gruppi-azienda di 4-5 componenti, attraversano tutte le fasi del ciclo imprenditoriale: dalla generazione dell'idea alla presentazione pubblica del progetto.

Contesto di lavoro e tempistiche

L'UdA si sviluppa da **febbraio a maggio**, articolata in quattro macro-fasi distribuite nelle ore curricolari delle discipline coinvolte.

Febbraio

Lancio e ideazione: Presentazione UdA, formazione gruppi, brainstorming, analisi SWOT, prima ricerca di mercato

Aprile

Realizzazione: Completamento dossier, traduzione in inglese e spagnolo, sviluppo sito web, prove pitch

1

2

3

4

Marzo

Progettazione: Redazione atto costitutivo, scelta forma giuridica, business plan, bozza sito web

Maggio

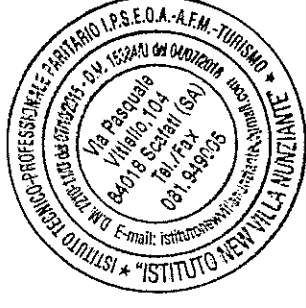
Presentazione: Pitch finale, valutazione collegiale, autovalutazione e riflessione metacognitiva

Contesto operativo

Aula, laboratorio informatico, spazi per il lavoro cooperativo

Monte ore stimato

Circa **40-50 ore** complessive, distribuite tra le discipline in base al contributo specifico di ciascuna





CAPITOLO 7

Metodologie, strumenti e valutazione

Metodologie didattiche

- Cooperative Learning
Gruppi con ruoli definiti e responsabilità condivise
- Problem-Based Learning
Situazione-problema reale come motore dell'apprendimento
- Flipped Classroom
Materiali in anticipo, laboratorio in aula
- Learning by Doing
Simulazione d'impresa e apprendimento esperienziale



1

Strumenti

Google Workspace, Canva, software di contabilità simulata, piattaforme web (WordPress, Google Sites), LIM

2

Criteri di valutazione

Rubrica analitica su: completezza del dossier, correttezza disciplinare, qualità del pitch, competenze trasversali

3

Autovalutazione

Diario di bordo, scheda di autovalutazione per competenze, peer review tra gruppi con griglia condivisa

