



Experiencial learning: the business game as instrument for laboratory didactics

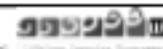
Alberto F. De Toni

This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Agenda

- L'apprendimento nella storia
- Try and learn
- Apprendere per cambiare
- L'approccio sistemico per il cambiamento
- Il Business Game come strumento di apprendimento
- Conclusioni



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Meet Agenda

- L'apprendimento nella storia
- Try and learn
- Apprendere per cambiare
- L'approccio sistemico per il cambiamento
- Il Business Game come strumento di apprendimento
- Conclusioni

Meet Essere in classe versus apprendimento

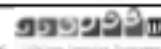


Meet Apprendimento by Galileo Galilei



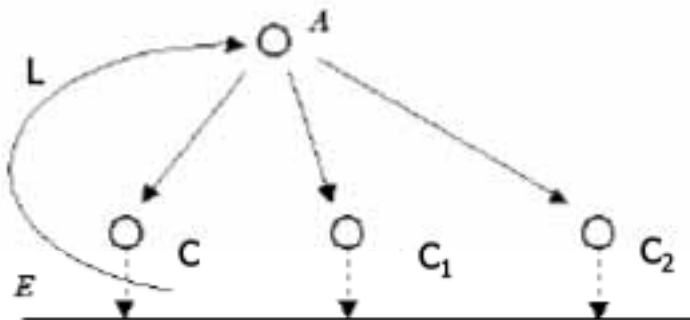
Galileo Galilei (1564-1642)

Meet Il metodo scientifico by Galileo Galilei



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Meet Apprendimento by Albert Einstein



Albert Einstein
(1879 – 1955)

E: Experience – the real world
L: Creative Leap
A: Axiom
C: Consequences of axiom

Meet Apprendimento by Piaget & Bateson

Deriva dall'azione (Piaget)
e procede per tentativi (Bateson)



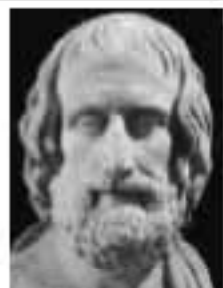
Jean Piaget
(1896 – 1980)



Gregory Bateson
(1904 – 1980)

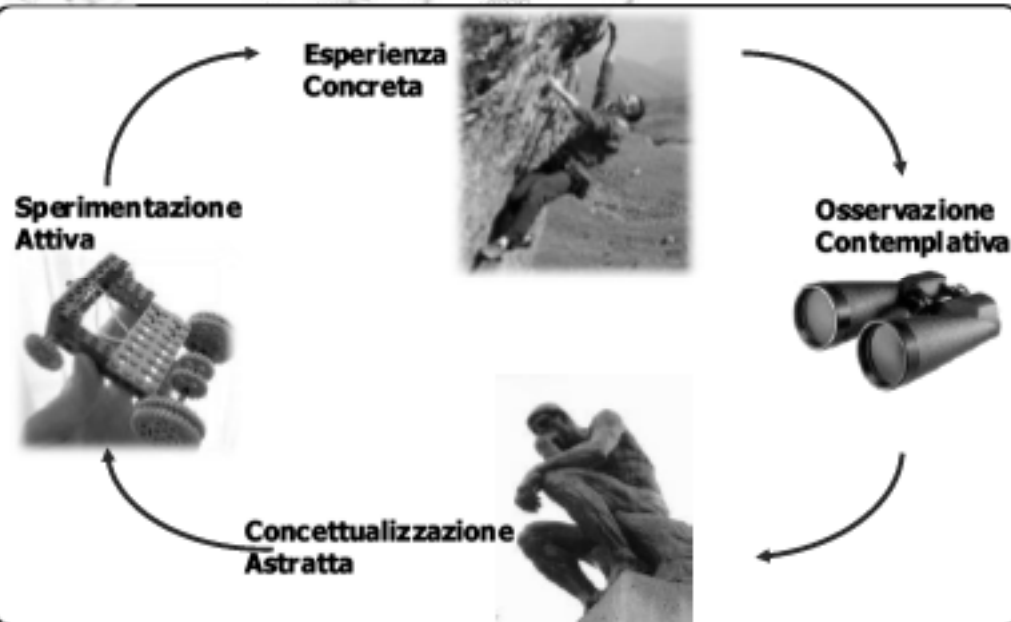
Meet Apprendimento by Euripide

Il pensiero successivo è
immancabilmente più saggio

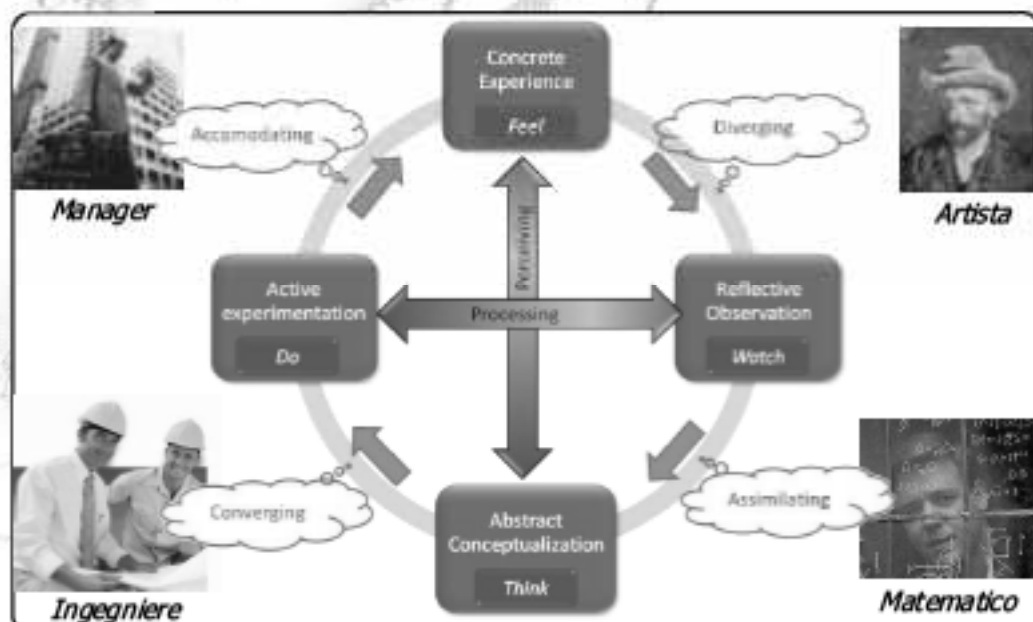


Euripide
(480-406 a.C.)

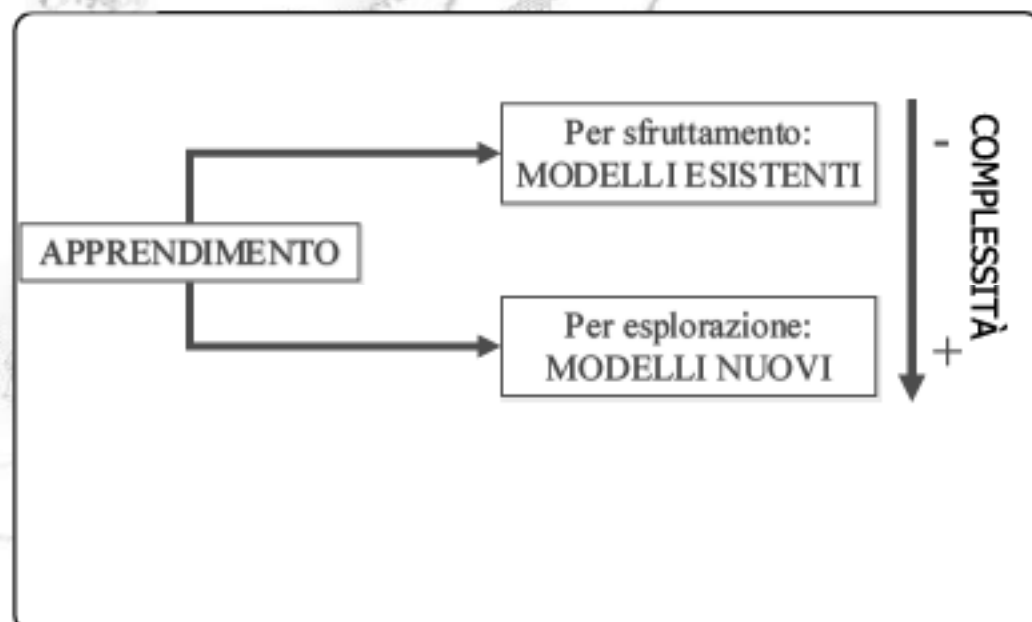
Meet Il ciclo di apprendimento di Kolb (1974)



M Meet Gli stili di apprendimento di Kolb (1974)



M Meet Classi di apprendimento



Pensiero versus azione

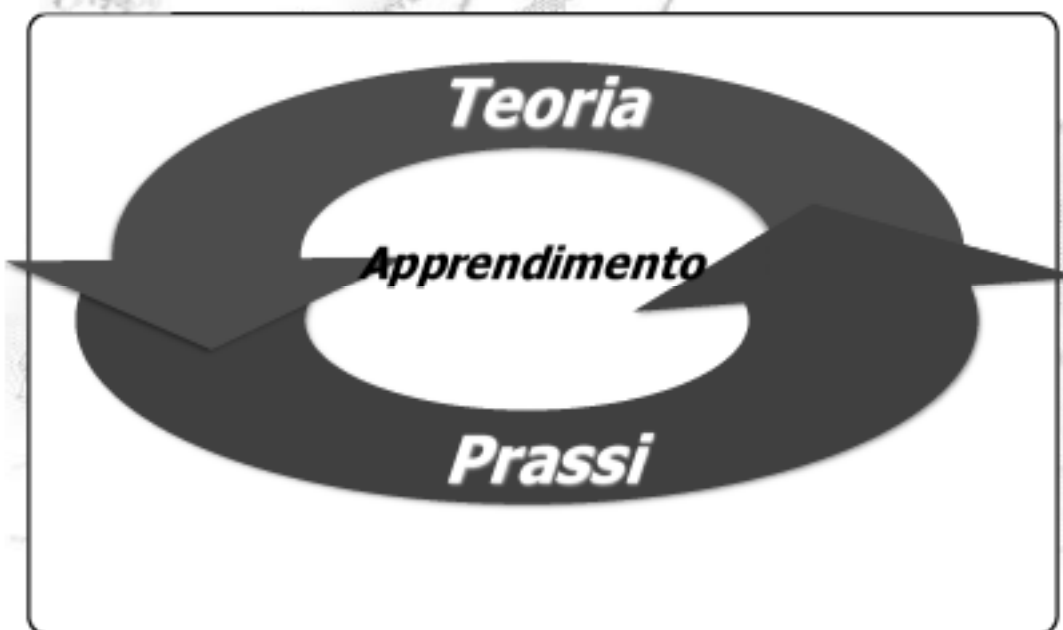
Pensiero e azione non si pongono in un rapporto di mezzo-fine, ma si configurano entrambi come mezzo di un'unica finalità: l'apprendimento dinamico



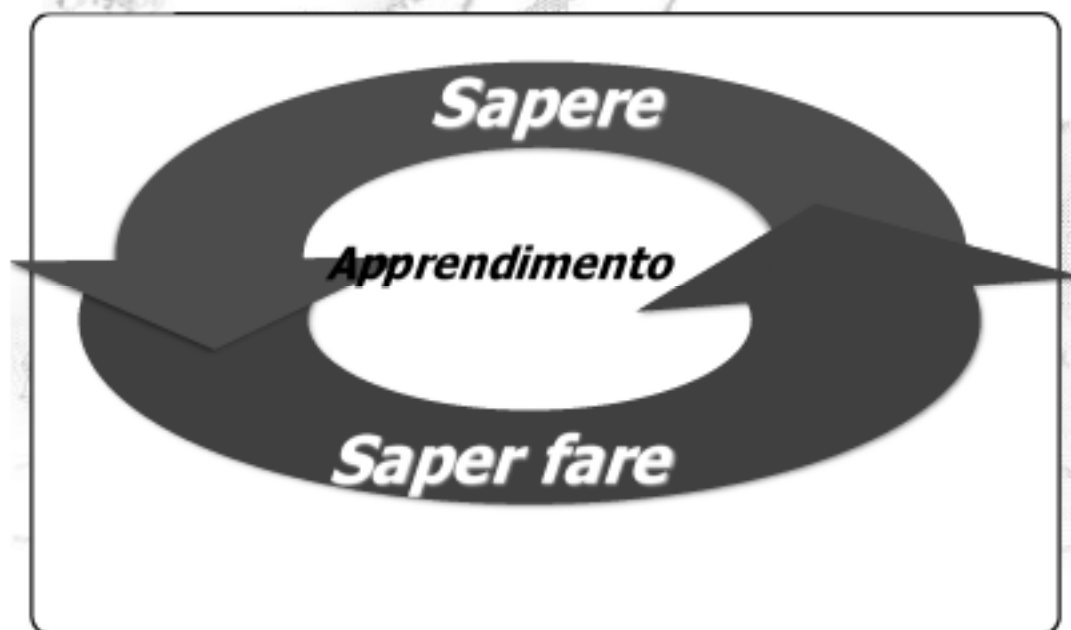
Approccio deduttivo versus approccio induttivo



Meet Teoria versus prassi



Meet Sapere versus saper fare



Attività intellettuali versus attività pratiche

Attività intellettuali

Apprendimento

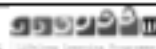
Attività pratiche



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Agenda

- L'apprendimento nella storia
- Try and learn
- Apprendere per cambiare
- L'approccio sistemico per il cambiamento
- Il Business Game come strumento di apprendimento
- Conclusioni



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



La strada che non conosci

Per raggiungere il
punto che non conosci,
devi prendere la strada
che non conosci.



San Giovanni della Croce, 1542-1591,
da "La notte oscura dell'anima"



Try & learn by Beckett

Prova ancora
Sbaglia ancora
Sbaglia meno



Samuel Beckett
(1906-1989)

Meet Che cosa vogliamo e cosa siamo

Un mondo al "sicuro" da errori
(*fail-safe world*)



Un mondo di errori "sicuri"
(safe to fail world)



Meet Dobbiamo ammettere i nostri errori





L'apprendimento è basati sugli errori



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

23



Agenda

- L'apprendimento nella storia
- Try and learn
- Apprendere per cambiare
- L'approccio sistemico per il cambiamento
- Il Business Game come strumento di apprendimento
- Conclusioni



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

24



Il fascino del cambiamento



**Solo il
cambiamento è
eterno, perpetuo,
immortale.**

Arthur Schopenhauer
(1788 – 1860) Filosofo tedesco



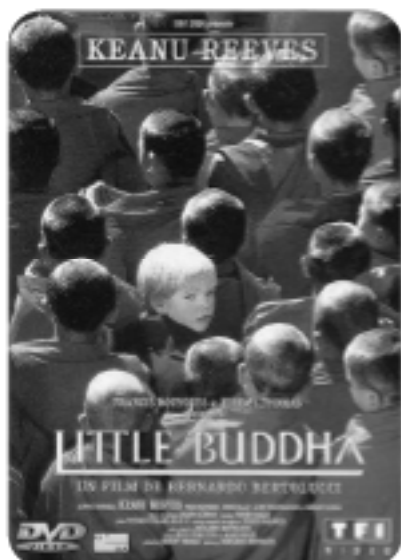
La metafora della talpa e della civetta



Georg Wilhelm Friedrich Hegel
(1770 – 1831) Filosofo tedesco



Apprendere è cambiare



***Piccolo Buddha* (1994)**
Bernardo Bertolucci

Little Buddha (1994)
Gordon McGill



Insegnamento versus apprendimento



Mpet Insegnante: dal comando alla costruzione
 Studente: da subordinato a self-leader



Mpet Aree dell'apprendimento

- Conoscenza (sapere)
- Abilità (saper fare)
- Comportamenti (saper essere)

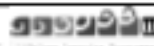


Education and Culture DG

Training and Mobility of Experts Programme



Education and Culture DG



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

I fattori chiave dell'apprendimento

La CHIAVE quindi è quella di imparare dall'esperienza, in modo attivo e collaborativo, mettendo in pratica concetti, modelli, teorie e tecniche apprese in precedenza, in modo continuativo, per imparare a risolvere problemi, a prendere decisioni e a lavorare in gruppo.



Agenda

- L'apprendimento nella storia
- Try and learn
- Apprendere per cambiare
- L'approccio sistemico per il cambiamento
- Il Business Game come strumento di apprendimento
- Conclusioni



Un'azienda è una macchina non banale



MACCHINE BANALI

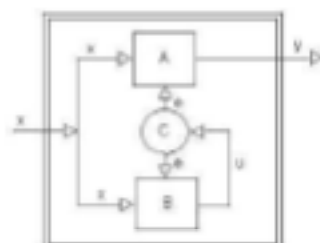
Stesso input → stesso output

Determinate sinteticamente

Indipendenti dalla storia

Determinabili analiticamente

Prevedibili



MACCHINE NON BANALI

Stesso input di prima, non necessariamente stesso output

Determinate sinteticamente

Dipendenti dalla storia

Indeterminabili analiticamente

Imprevedibili

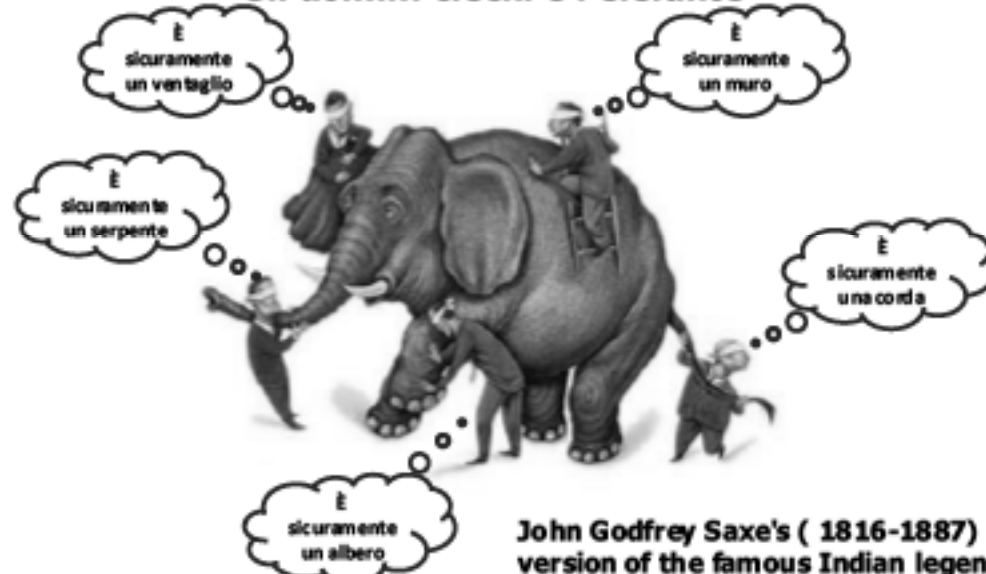
(communication) reflects the view only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

33



L'importanza di una visione sistemica

Gli uomini ciechi e l'elefante



**John Godfrey Saxe's (1816-1887)
version of the famous Indian legend**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the view only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

34

L'approccio sistemico by Buddha



Nessuna cosa esiste mai
interamente da sola;
ogni cosa è in relazione
con ogni altra cosa

Buddha (558 a.C. - 478 a.C.)

Indeterminazione dello stato e prestazioni

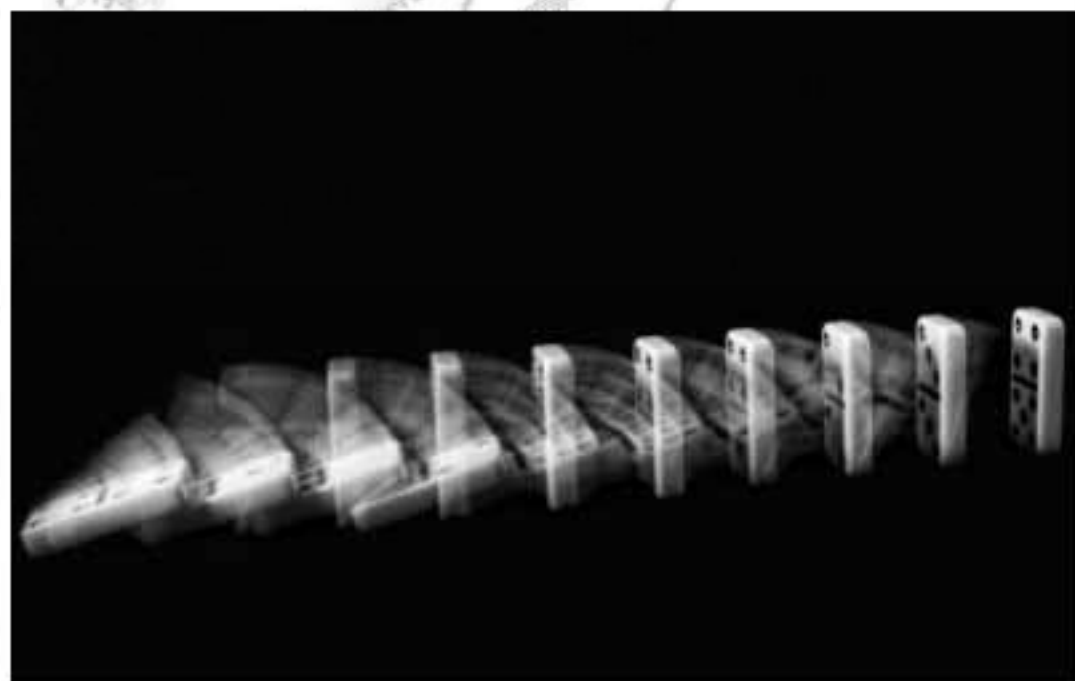




Essere capaci di iniziare un'azione

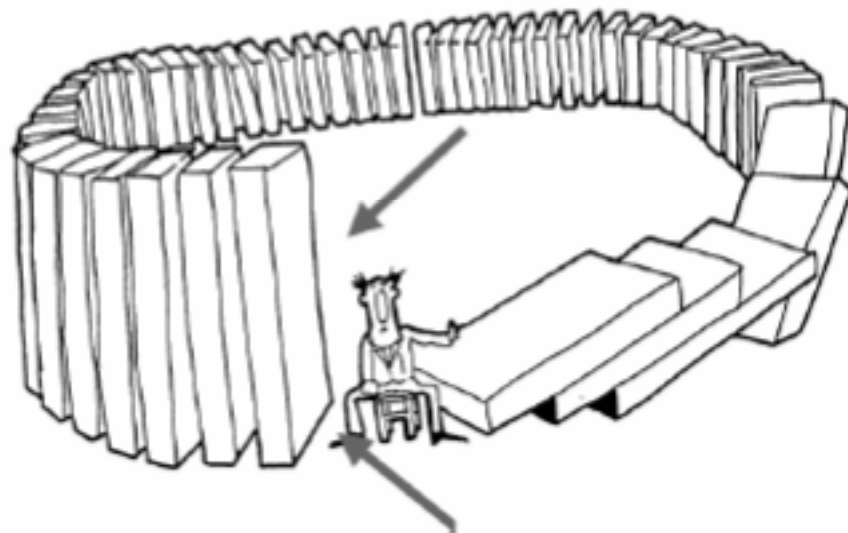


Pronti a cogliere l'effetto domino nascosto





Attenzione alla sincronicità degli eventi!



Agenda

- L'apprendimento nella storia
- Try and learn
- Apprendere per cambiare
- L'approccio sistemico per il cambiamento
- Il Business Game come strumento di apprendimento
- Conclusioni

Mpet Cos'è un business game?

Un Business Game è un metodo didattico che prevede un'esperienza di simulazione in un ambiente competitivo sufficientemente aderente alla realtà che immerge gli studenti (i giocatori) in un contesto aziendale virtuale in cui devono prendere alcune decisioni manageriali finalizzate all'ottenimento dei migliori risultati possibili dal punto di vista economico-gestionale.



Mpet Classificazione dei metodi didattici

Area di Apprendimento Tipo di Apprendimento	Conoscenze	Abilità	Comportamenti
Esperienza Concreta (EC)		<input type="checkbox"/> Incidents <input type="checkbox"/> Brain-Storming	<input type="checkbox"/> T-Group
Osservazione e Riflessione (OR)	<input type="checkbox"/> Seminar <input type="checkbox"/> Chat		<input type="checkbox"/> In-Basket
Concettualizzazione Astratta (CA)	<input type="checkbox"/> Lezioni <input type="checkbox"/> Cd-Rom <input type="checkbox"/> Videoconferenze		
Sperimentazione Attiva (EA)	<input type="checkbox"/> Esercitazioni <input type="checkbox"/> Aule Virtuali	<input type="checkbox"/> Simulazioni <input type="checkbox"/> Microworlds <input type="checkbox"/> Casi	<input type="checkbox"/> Role-Playing

Fonte: Pepe (1981)



Classificazione dei metodi didattici

Area di Apprendimento Tipo di Apprendimento	Conoscenze	Abilità	Comportamenti
Esperienza Concreta (EC)		<input type="checkbox"/> Incidents <input type="checkbox"/> Brain-Storming	<input type="checkbox"/> T-Group
Osservazione e Riflessione (OR)	<input type="checkbox"/> Seminar <input type="checkbox"/> Chat		<input type="checkbox"/> In-Basket
Concettualizzazione Astratta (CA)	<input type="checkbox"/> Lezioni <input type="checkbox"/> Cd-Rom <input type="checkbox"/> Videoconferenze		
Sperimentazione Attiva (EA)	Business Game		

Fonte: Pepe (1981)



Utilizzo dei business game nella formazione



Mpet Apprendimento e coinvolgimento



Mpet Obiettivi formativi dei business game

- Sviluppo delle **soft skill** dei partecipanti (leadership, team-working,...)
- Affinamento delle **capacità decisionali** in termini di tempestività ed efficacia delle scelte adottate
- Presa di **confidenza** con situazioni di **rischio e incertezza**
- Apprendimento di tecniche di **gestione di impresa**
- Miglior **orientamento all'approccio strategico** e la **comprensione delle problematiche delle diverse funzioni aziendali**

Meet Dove si usano i Business Game

In ambito accademico per gli **studenti universitari**



In ambito post-accademico per preparare i **neolaureati** all'ingresso nel mondo lavorativo aziendale



In ambito aziendale per preparare o aggiornare il personale già inserito in un contesto lavorativo aziendale: **quadri, dirigenti, top manager**



Meet Il circolo virtuoso...

● **PLAN** (*discussione sullo scenario*)

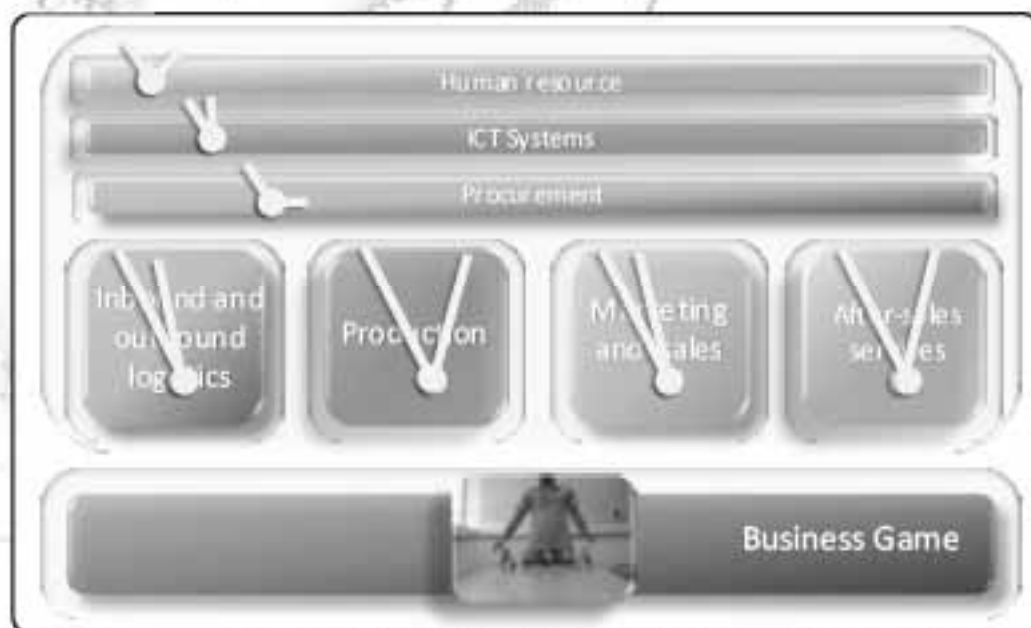
● **DO** (*inserimento delle leve*)

● **CHECK** (*analisi dei risultati*)

● **ACT** (*azioni correttive*)



Meet Apprendere a gestire



Meet Risultato del Business game



Meet Agenda

- L'apprendimento nella storia
- Try and learn
- Apprendere per cambiare
- L'approccio sistemico per il cambiamento
- Il Business Game come strumento di apprendimento
- Conclusioni

Meet Osare cambiare



L'attimo fuggente(1989)
Peter Weir

Meet Siamo pronti?

***Ogni cosa è pronta,
se anche i nostri
cuori lo sono.***

(Shakespeare, 1599)



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

5353



Grazie per l'attenzione

This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.