

**PROGETTO: MANAGEMENT GAME**

**PRINCIPI ISPIRATORI: Una scuola che progetta  
Una scuola aperta alla collaborazione  
Una scuola aperta sul territorio  
Una scuola che valorizza l'eccellenza**

**PRIORITÀ: Aumentare il successo scolastico degli studenti  
Implementare l'autonomia di studio**

<b>OBIETTIVO DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Favorire il gusto del porsi problemi e ricercarne una soluzione.</li><li>• Favorire il confronto con altri studenti di altre classi e di altre scuole.</li><li>• Imparare a scoprire il gruppo come risorsa e lavorare in equipe.</li><li>• Incrementare il livello di competenze logico-matematiche e l'utilizzo di nuovi tool nel campo economico.</li><li>• Prendere contatti con associazioni di settore.</li></ul>
-------------------------------	---

<b>SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tutti gli studenti delle classi quarte dell'Istituto, opportunamente formati all'utilizzo di un software di simulazione aziendale, suddivisi in gruppo.</li><li>• Corsi di preparazione e materiali propedeutici.</li><li>• Presentazione del progetto alle classi.</li></ul>
--	---

<b>INDICATORE DEL RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Risultati della graduatoria di merito.</li><li>• Eventuale superamento della fase d'Istituto e passaggio alla fase successiva.</li></ul>
---	--

<b>STRATEGIE DI MIGLIORAMENTO PER IL RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Suscitare negli studenti il desiderio di formazione ed approfondimento in preparazione alla gara.</li><li>• Valorizzare il progetto in fase di presentazione.</li></ul>
--	---

<b>RISORSE UMANE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docenti interni.</li><li>• Studenti.</li><li>• Studenti di altre scuole.</li><li>• Rappresentante AIB.</li></ul>
----------------------	--