

*Concorso Nazionale per le Scuole:
Il Project Management per lo sviluppo delle Competenze Chiave di Cittadinanza, l'apprendimento
permanente, l'imprenditorialità e l'Alternanza Scuola Lavoro*

1. Motivazione e obiettivo dell'iniziativa

La missione, che l'Istituto Italiano di Project Management (in seguito ISIPM) si è dato con la definizione di questa iniziativa, è quella di contribuire al progetto di trasmettere e sviluppare le *competenze chiave e le buone pratiche di cittadinanza attiva* attraverso la diffusione della disciplina del Project Management di cui ISIPM ha come scopo primario dal principio della sua fondazione (Ottobre 2005), promuovendo la crescita e lo sviluppo della cultura del Project Management fra tutti gli stakeholder del settore nei loro differenti ruoli: clienti, fornitori, sponsor, consulenti, ecc., attraverso processi basati sull'applicazione delle migliori conoscenze oggi acquisite a livello internazionale e nazionale.

2. Il nostro contesto di riferimento

La necessità di portare, alle generazioni del 21° secolo, nuovi strumenti ed una maggiore consapevolezza delle proprie capacità e competenze si è fatta strada nel nostro continente nel dicembre 2006, quando il Parlamento Europeo emanava una raccomandazione (2006/962/CE) relativa alle “*competenze chiave per l'apprendimento permanente*” a cui i paesi membri avrebbero dovuto rispondere producendo una rinnovata offerta formativa che recepisce il nuovo quadro strategico di riferimento. Ebbene, nell'Agosto 2007, il Ministero della Pubblica Istruzione diffondeva la “Normativa Italiana dal 2007 per il nuovo obbligo di istruzione” in cui il recepimento della raccomandazione europea si traduceva nell'obiettivo di far acquisire a tutti gli studenti, attraverso quattro assi culturali cardine (**asse dei linguaggi, asse matematico, asse scientifico-tecnologico, asse storico-sociale**) le seguenti “*competenze chiave di cittadinanza*”:

1. **Imparare ad imparare:** ogni giovane deve acquisire un proprio metodo di studio e di lavoro;
2. **Progettare:** ogni giovane deve essere capace di utilizzare le conoscenze apprese per darsi obiettivi significativi e realistici. Questo richiede la capacità di individuare priorità, valutare i vincoli e le possibilità esistenti, definire strategie di azione, fare progetti e verificarne i risultati;
3. **Comunicare:** ogni giovane deve poter comprendere messaggi di genere e complessità diversi nella varie forme comunicative e deve poter comunicare in modo efficace utilizzando i diversi linguaggi;
4. **Collaborare e partecipare:** ogni giovane deve saper interagire con gli altri comprendendone i diversi punti di vista;
5. **Agire in modo autonomo e responsabile:** ogni giovane deve saper riconoscere il valore delle regole e della responsabilità personale;
6. **Risolvere problemi:** ogni giovane deve saper affrontare situazioni problematiche e saper contribuire a risolverle;

7. **Individuare collegamenti e relazioni:** ogni giovane deve possedere strumenti che gli permettano di affrontare la complessità del vivere nella società globale del nostro tempo;
8. **Acquisire ed interpretare l'informazione:** ogni giovane deve poter acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.



Un aspetto interessante è la trasversalità di queste competenze che devono essere trasmesse da tutti gli assi culturali, che per noi si può tradurre nel fatto che devono essere conseguite sia da uno studente del liceo classico che scientifico che tecnico industriale, artistico etc.

ISIPM, trovando la stessa trasversalità nella disciplina del Project Management si è posta una domanda fondamentale:

Perché il Project management nella Scuola?

- *La Vita di Ognuno Di Noi E', In Parte, Fatta Di Progetti*
 - Un progetto non è altro che un impegno temporaneo intrapreso per creare un risultato specifico con caratteristiche di unicità. Numerosi esempi di progetti di vita: Matrimonio, Sviluppo di una carriera professionale, ...
- *Gli Studenti Sono Coinvolti in Progetti Già In Età Prescolare*
 - Es.: feste, lavori di gruppo, recite, progetti scolastici, ...
 - Ciò nonostante generalmente non vengono fornite loro tutte le competenze gestionali ed interpersonali necessarie per contribuire adeguatamente al loro successo.
- *Gli Insegnanti Gestiscono Progetti e Supportano gli Studenti*
 - Gli insegnanti gestiscono regolarmente progetti che non solo di natura strettamente formativa;
 - Il Project Management è per loro una competenza sempre più importante e possono essere le figure più adatte a trasferirlo ai loro studenti;

- Gli insegnanti però, spesso, non sono adeguatamente formati sulle conoscenze, le tecniche e gli strumenti di Project Management.
- *Perché Le Competenze Di Project Management Saranno Utili Per Qualunque Percorso Gli Studenti Vorranno Intraprendere*
 - PM nelle forze armate, PM in sanità, PM nella scuola, PM nell'organizzazione eventi, PM nel turismo, PM nell'ICT, PM nell'archeologia, PM per ingegneri, PM nella ricerca, PM nelle costruzioni, PM per geometri, PM nella formazione, PM dei progetti europei, PM per le banche, PM per lo sviluppo software, PM per gli eventi sportivi, PM per il cinema, PM...
- *Perché e' Coinvolgente!*
 - Nelle diverse sperimentazioni condotte da ISPIM dal 2010 ad oggi in diversi istituti scolastici:
 - gli studenti si dimostrano particolarmente attivi ed impegnati nell'apprendimento
 - gli studenti percepiscono di studiare "cose da grandi"
 - gli studenti hanno l'opportunità di lavorare su problemi reali
- *Perché di Fatto Lo Abbiamo Già Deciso*
 - Direttiva 2006/962/CE relativa alle **“competenze chiave per l'apprendimento permanente”** per una rinnovata offerta formativa nei Paesi membri **“...di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione”** (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio "Relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente", 2006).

3. Il contributo dell'Istituto Italiano di Project Management

La missione che si è data ISIPM è chiara:

“aiutare la scuola a strutturare percorsi formativi integrativi che portino gli studenti a raggiungere e padroneggiare consapevolmente tali competenze chiave di cittadinanza”.

Per raggiungere tale obiettivo, in un primo momento ISIPM si è cimentata nella “traduzione” delle competenze chiave di cittadinanza rispetto al linguaggio del Project Management di seguito descritta:

<p>“Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e vari modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.”</p>	<p>Imparare ad Imparare</p>	<p>I progetti sono per definizione unici, è quindi assolutamente necessario utilizzare le proprie competenze ed esperienze passate adattandole al contesto in esame. Una delle sfide principali del PM è apprendere dai progetti passati.</p>
--	--	---

<p>“Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.”</p>	<p>Progettare</p>	<p>È la definizione di progetto! L’orientamento al risultato è uno degli elementi di conoscenza. Definizione della strategia di progetto analisi alternative. Triplo vincolo (tempi-costi-qualità). Individuazione attività critiche. Controllo dell’avanzamento ed analisi delle prestazioni</p>
<p>“Comprendere messaggi di genere e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi mediante diversi supporti”</p>	<p>Comunicare</p>	<p>La comunicazione è uno degli elementi di conoscenza! Il project manager è soprattutto un comunicatore Il Piano della comunicazione è uno dei principali deliverable di project management</p>
<p>“Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all’apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.”</p>	<p>Collaborare e Partecipare</p>	<p>Il progetto è un lavoro di team! Team building e team working, motivazione, negoziazione e conflitti e crisi sono elementi di conoscenza di base. Sono previsti momenti di condivisione dell’apprendimento (ad es. le lesson learned)</p>
<p>“Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni, riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità”</p>	<p>Agire in modo autonomo e responsabile</p>	<p>Definizione delle responsabilità (matrice delle responsabilità) mediante l’identificazione di deliverable chiari e misurabili che diventano lo strumento di verifica del risultato dei singoli; L’etica è uno degli elementi di conoscenza base di PM!</p>
<p>“Affrontare situazioni problematiche, costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline”</p>	<p>Risolvere i problemi</p>	<p>Il problem solving è uno degli elementi di conoscenza base di PM! Misura dell’impatto (tempi-costi-qualità) Ripianificazione e verifica delle ipotesi</p>
<p>“Individuare e rappresentare, elaborando argomenti coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica”</p>	<p>Individuare collegamenti e relazioni</p>	<p>Matrice di analisi degli stakeholder Reticolo di progetto e approccio sistemico Tecnica di analisi probabilistica (ad es. PERT per la durata probabilistica del progetto e l’analisi dei rischi)</p>
<p>“Acquisire ed interpretare criticamente l’informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l’attendibilità e l’utilità, distinguendo tra fatti ed opinioni”</p>	<p>Acquisire ed interpretare l’informazione</p>	<p>Orientamento ai risultati misurabili (deliverable di progetto) Comprensione della situazione basata sull’analisi dei dati</p>

Tabella: Competenze Chiave di Cittadinanza Vs Project Management

Tra i successivi tentativi di divulgazione del Project Management nella scuola, c’è stata anche la partecipazione di ISIPM alla consultazione nazionale de “La buona Scuola” con la proposta

denominata “Project... Azione!!”, rispetto alla quale, sempre ISIPM, vuole dare seguito all’iniziativa con le proprie forze attraverso questo concorso.

4. Il contributo del Project management: una nuova competenza

Siamo partiti dalle competenze chiave di cittadinanza ed abbiamo visto come esse convergono all’interno della aree di conoscenza di PM in modo naturale. Da un’attenta analisi della mappatura e delle metodologie di PM a disposizione è emersa la possibilità di costruire una ulteriore attitudine che può svilupparsi attraverso una delle più importanti e difficili buone pratiche di PM ... le lezioni Apprese.

Puntare sulle “Lessons Learned” come elemento portante per lo sviluppo di una nuova competenza chiave per la collettività... in poche parole, Generare/Originare Conoscenza della Realtà (“Making Reality Knowledge”).

“Ogni giovane deve essere in grado di accogliere capire ed integrare le esperienze altrui alle proprie, originando nuovi collegamenti, considerazioni, opinioni, al fine di ottenere una nuova comprensione e consapevolezza condivisa della realtà”.

Ovviamente, questo spunto pretende una analisi più approfondita per poter arrivare ad una definizione assoluta, ma siamo sicuri del notevole apporto che quest’ulteriore competenza possa dare alla nuova generazione di Cittadini Europei!