

“PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) – MISSIONE 4 “Istruzione e ricerca”

COMPONENTE 1 “Potenziamento dell’offerta dei servizi all’istruzione: dagli asili nido all’Università” INVESTIMENTO 1.6 “Orientamento attivo nella transizione scuola-università”

Progetto “ConsapevolMente” (2022 – 2026)

Dipartimento

Economia

Titolo del laboratorio

Decidere efficacemente e consapevolmente

Finalità

Fare esperienza di didattica disciplinare attiva, partecipativa e laboratoriale, orientata dalla metodologia di approccio del metodo scientifico.

Destinatari

Studenti degli ultimi tre anni degli Istituti secondari di 2° grado

Numero alunni coinvolti

Massimo 20/25 studenti per gruppo

Inizio attività: gennaio 2023

Fine attività : maggio 2023

Durata del laboratorio

6 ore

Modalità di erogazione

In presenza, orario da concordare con le scuole

Sede: presso l’Istituto scolastico e/o presso la sede del Dipartimento

Presso istituti scolastici

Abstract del laboratorio (max 400 caratteri)

I processi decisionali riguardano le nostre capacità di valutazione e scelta; all’interno di un ventaglio di opzioni diverse, una decisione efficace è quella che ci garantisce il miglior risultato possibile. Ogni giorno affrontiamo decisioni, alcune sono facili o automatiche mentre altre sono difficili e richiedono l’integrazione di tanti dati ed elementi.

Ma noi decidiamo facendo ricorso alle teorie economiche classiche della scelta razionale? Ben tre premi nobel, Nash, Kahneman e Thaler, hanno risposto di no integrando i risultati della ricerca psicologica e delle scienze economiche nella teoria delle decisioni.

Obiettivi

Potenziamento delle capacità decisionali degli studenti attraverso strategie di role-playing e tecniche di game play challenge

Metodologie, strumenti, sistemi di lavoro utilizzati

Il laboratorio prevede 3 unità di 2 ore. L'articolazione interna di ciascuna unità avviene nel seguente modo:

1. 30 minuti iniziali: presentazione di realtà, attraverso esempi e filmati in cui gli attori fanno delle scelte che tipicamente rimandano alle euristiche o agli errori classici (disponibilità, ancoraggio, mental accounting etc.)
2. 45 minuti centrali in cui gli studenti vengono divisi in 3 gruppi di 8 persone, scelgono i personaggi, si immergono nel ruolo e affrontano le scelte che sono state presentate in modo più efficace. Preparano inoltre una breve sintesi in cui descrivono le motivazioni della scelta
3. 45 minuti in cui i 3 gruppi in gioco mettono a confronto i risultati emersi dalle loro scelte. Il professore riconduce le scelte effettuate alle teorie decisionali basate sul prospetto.

Articolazione del Laboratorio

Il laboratorio si svolge in tre unità:

Nella prima vengono affrontate le euristiche più comuni nel processo decisionale economico e non e le modalità di soluzione.

Nella seconda viene affrontato l'allenamento al ragionamento critico nei processi di potenziamento delle decisioni

Nella terza si affrontano i modelli applicativi di teoria dei giochi con simulazioni legate ai fenomeni della vita di tutti i giorni.

Docenti referenti del Dipartimento (Cognome nome, contatto telefonico, email)

D'Amico Augusto, tel. 3388610456, damicoa@unime.it

Fabio Rosa Angela, tel. 3481766999, rafabio@unime.it

Barilla David, tel.3899271080, dbarilla@unime.it

Donato Maria Bernadette, tel. 3478118236, mbdonato@unime.it

Caristi Giuseppe, tel. 3396973629, gcaristi@unime.it

Milasi Monica, tel. 3495863507, mmilasi@unime.it