CAPIRe www.capire.org

Valut-AZIONE

Novembre 2014 | Tradurre la conoscenza in decisioni e politiche concrete | NUMERO 29

Si può insegnare ai giovani ad avere maggior spirito d'iniziativa?

Gli effetti di programmi educativi sull'imprenditorialità realizzati nelle scuole elementari dei Paesi Bassi

La Commissione Europea da molto tempo raccomanda agli Stati membri di adottare politiche volte a rafforzare le capacità imprenditoriali degli individui. In particolare dei più giovani. Nella comunicazione intitolata "Rethinking Education. Investing in skills for better socio-economic outcomes" [CE, 2012] si afferma la necessità di promuovere l'insegnamento, già a partire dalla scuola primaria, di competenze e atteggiamenti mentali che, in prospettiva, possano aiutare la creazione di nuove imprese. Ma è davvero possibile insegnare ad essere imprenditori? O si tratta di un'attitudine innata? Ed è utile iniziare a farlo già alle elementari? Per tentare di rispondere a queste domande in Olanda è stato condotto un esperimento nel biennio 2010/2011, che ha coinvolto 85 scuole. Questa nota sintetizza i risultati dello studio.

La "creazione" di uno spirito imprenditoriale

L'attitudine all'imprenditorialità è la capacità di una persona di tradurre le idee in azioni concrete. Diverse qualità personali danno vita a questa attitudine: la creatività, la volontà di innovare, la propensione ad assumere rischi, la capacità di decidere in tempi brevi, la predisposizione a pianificare e gestire progetti al fine di raggiungere obiettivi prefissati. Competenze che aiutano i giovani ad acquisire una maggiore sicurezza in tutte le attività che essi intraprendono, non solo nel mondo del lavoro.

"In Italia non esiste una specifica strategia nazionale tesa a promuovere nelle scuole un atteggiamento imprenditoriale"

Si può insegnare l'imprenditorialità?

Questa domanda è stata oggetto di un acceso dibattito per molti anni. L'idea però che l'imprenditorialità non sia una caratteristica innata di un gruppo ristretto di persone, ma che possa essere oggetto di apprendimento, si è fatta sempre più largo. Già nel 2006 una raccomandazione del Parlamento europeo individuava lo "spirito di iniziativa e di imprenditorialità" come una delle 8 competenze chiave da tener presente in ogni fase del processo di istruzione. Un'indicazione poi ripresa in diversi atti della Commissione Europea, come ad esempio nella comunicazione del 2012 dal titolo "*Rethinking Education. Investing in skills for better socio-economic outcomes*", che consiglia di far partecipare tutti i giovani ad almeno un'esperienza imprenditoriale prima di lasciare la scuola dell'obbligo.

La situazione in Italia

Nonostante le raccomandazioni europee, iniziative formative di questo genere non sono molto diffuse in Italia. Forse con l'idea che il nostro Paese si caratterizzi già per uno spiccato spirito imprenditoriale, non è stata predisposta una chiara strategia nazionale tesa a promuovere l'adozione di programmi educativi ad hoc. Nel tempo sono stati avviati alcuni progetti tesi a sviluppare tra i giovani creatività e cultura d'impresa [Isfol, 2013], ma su questo fronte sembra essere mancato un investimento mirato, consistente e continuativo.

Iniziare dalle scuole elementari

In molti Paesi sono stati attuati programmi educativi sull'imprenditorialità per bambini delle scuole elementari, anche se non esiste una robusta evidenza empirica rispetto allo loro efficacia. La maggior parte degli studi condotti analizza gli effetti della formazione all'imprenditorialità rivolta ad adolescenti o giovani adulti.

Lo studio descritto in questa nota si differenzia dagli altri presenti in letteratura, proprio perché costituisce il primo esempio di valutazione di un programma educativo impartito nelle scuole elementari. Esso è stato condotto su un campione di scuole olandesi nel biennio 2010-2011. Il programma sottoposto a valutazione prende il nome di BizWorld [Huber e al., 2012].

Copyright © 2014 - *CAPIRe*

In cosa consiste l'intervento?

"BizWorld si basa sul lavoro di squadra: ogni team composto da 5/6 bambini è un'azienda che venderà i propri prodotti nel mercatino scolastico"

BizWorld è uno dei programmi di educazione all'imprenditorialità più diffuso nel mondo. Il programma si propone di sviluppare abilità imprenditoriali e di insegnare le basi del commercio, attraverso un percorso di tipo esperienziale incentrato sul lavoro di squadra. E' stato ideato negli Stati Uniti, alla fine degli anni '90; da allora oltre 350.000 bambini provenienti da 84 paesi del mondo ne hanno preso parte.

BizWorld prevede 5 giornate di insegnamento distribuite in 2/4 settimane consecutive e coinvolge gli allievi di un'intera classe. Il percorso didattico conduce i bambini attraverso il ciclo di vita di un'azienda, dallo start-up fino alla stesura del bilancio di esercizio.

La struttura del programma educativo

Nella prima giornata, i bambini sono divisi in squadre di 5 o 6 componenti che rappresentano una singola impresa. Ad ogni bambino è affidato un preciso ruolo manageriale, sulla base delle candidature individuali e delle attitudini valutate dagli insegnanti.

Il secondo giorno è dedicato alla costituzione dell'azienda, alla scelta del nome della società e alla vendita delle azioni per la formazione del capitale, che servirà ad acquistare le materie prime.

La terza giornata è dedicata alla progettazione del prodotto e alla fase di produzione vera e propria. Vengono perciò messi a disposizione dei bambini materiali adatti alla fabbricazione di bracciali, segnalibri, portachiavi o porta cellulari. Dopo aver calcolato i costi di produzione, ogni squadra determina il prezzo di vendita dei propri prodotti. Durante il quarto giorno viene predisposta la campagna di marketing e allestito un mercatino all'interno della scuola per vendere i prodotti di ciascuna azienda ai bambini delle altre classi. Tutti i bambini della scuola dispongono di un importo fisso di "BizEuros" con il quale possono acquistare liberamente i prodotti messi in vendita dalle aziende. Al termine della giornata vengono calcolati i ricavi delle vendite.

Nella quinta e ultima giornata sono predisposti lo stato patrimoniale e il conto economico della società. La squadra che ha saputo creare il maggiore utile viene proclamata vincitrice.

In che modo è stato valutato?

BizWorld è stato valutato tramite uno studio randomizzato che ha coinvolto 85 scuole situate nella parte occidentale dei Paesi Bassi (per un totale di 118 classi e di 2.751 alunni). Le scuole hanno aderito volontariamente al programma negli anni scolastici 2010 e 2011.

Ogni bambino ha compilato 2 questionari, all'inizio e alla fine dell'esperimento, utilizzati per rilevare le variabili risultato considerate nello studio, oltre ad alcune caratteristiche socio-demografiche.

Tav. 1 - Le variabili risultato considerate nello studio

Nome	Definizione
Assunzione del rischio	Predisposizione verso alternative rischiose
Creatività	Abilità di creare più opportunità diverse
Necessità di affermazione	Desiderio di fare bene
Auto-efficacia	Credere nelle proprie capacità
Orientamento sociale	Mettere in moto connessioni e relazioni sociali
Pro-attività	Volontà di agire
Persistenza	Continuare nonostante i problemi
Analisi	Valutare situazioni complesse
Motivazione	Stimolare o ispirare i propri collaboratori
Conoscenze imprenditoriali	Conoscenze riguardanti la conduzione di un'impresa
Scelta lavorativa futura a carattere imprenditoriale	
Possibilità di avviare un'attività in proprio	

Le variabili risultato

Fin dai primi anni '60, i ricercatori sull'educazione all'imprenditorialità sono stati interessati al modo in cui le abilità di tipo non-cognitivo sono legate al successo imprenditoriale. Sulla base di questi studi i ricercatori hanno individuato 9 competenze di carattere non-cognitivo che, secondo la letteratura, risultano essere positivamente associate a scelte lavorative di carattere imprenditoriale e che allo stesso tempo sono facilmente misurabili in bambini di 11/12 anni (area rosa della tav. 1). Le variabili sono state misurate, mediante una batteria

Copyright © 2014 - *CAPIRe*

di 30 *items*, rispetto cui i bambini dovevano esprimere un grado di accordo, con un punteggio da 1 a 7.

Inoltre i questionari hanno rilevato le conoscenze imprenditoriali e le intenzioni lavorative future dei bambini. Ciò è stato fatto chiedendo ai bambini di mettere in graduatoria una serie di attività lavorative rispetto al grado di preferenza o al soggettivo grado di importanza.

Il confronto tra due gruppi

Tra tutte le classi che nel biennio hanno aderito al programma, 77 sono state assegnate mediante un sorteggio (randomizzazione) al **gruppo sperimentale**. Le restanti 41 classi compongono il **gruppo di controllo**, utile a ricostruire la **situazione controfattuale**, ovvero ciò che sarebbe accaduto alle classi che hanno partecipato al programma, se non avessero partecipato. Tale assegnazione casuale garantisce sulla sostanziale somiglianza dei due gruppi e consente di interpretare le differenze osservate nelle variabili risultato, dopo la realizzazione dell'intervento, come effetti del programma. Dopo la conclusione dell'esperimento è stata comunque data la possibilità di partecipare al programma anche alle classi assegnate al gruppo di controllo.

Il metodo Difference-In-Difference

Per identificare gli effetti di BizWorld è stato utilizzato il metodo noto come **difference-in-difference** (DID).

Per ognuna delle variabili risultato e per ciascun bambino è calcolata la differenza nei punteggi ottenuti ai questionari somministrati agli studenti prima e dopo la partecipazione al programma. BizWorld ha un effetto positivo se gli eventuali miglioramenti osservati nei bambini del gruppo sperimentale sono in media maggiori di quelli osservati nei i bambini del gruppo di controllo. Questa procedura consente di distinguere il cambiamento dovuto al normale sviluppo (cognitivo e non-cognitivo) dei bambini da quello determinato dallo partecipazione a BizWorld.

In pratica, gli autori dello studio usano un modello di **regressione multipla** in cui la variabile dipendente è data dalla differenza tra i punteggi di un singolo *item* del questionario nei due tempi, mentre le variabili esplicative sono date dalle caratteristiche socio-demografiche dei bambini (principalmente età, sesso ed attività lavorativa dei genitori) ed una variabile dicotomica 1/0 che rappresenta l'appartenenza del singolo bambino al gruppo sperimentale o al gruppo di controllo.

"L'assegnazione casuale delle 118 classi al gruppo sperimentale e a quello di controllo garantisce che i due gruppi siano simili in partenza"

L'intervento funziona?

BizWorld ha migliorato gran parte delle competenze non cognitive possedute dagli alunni. Non ha però aumentato le loro conoscenze imprenditoriali e ha addirittura ridotto la loro voglia di avviare un'impresa, una volta diventati adulti.

I risultati dello studio sono riassunti nella Tav. 2: per ciascuna variabile è riportata la media della differenza dei punteggi tra il secondo e il primo questionario per i bambini del gruppo sperimentale.

L'ultima colonna contiene la stima dell'effetto calcolata come differenza rispetto ai valori registrati dal gruppo di controllo. Le variabili per cui è stata osservata una differenza statisticamente significativa tra i 2 gruppi - ovvero tanto grande da poter essere considerata diversa da zero - sono contrassegnate con un asterisco.

E'utile sottolineare come per la maggior parte delle variabili vi sia stato un incre-

Tav. 4 - Gli effetti del programma

Variabile risultato	Differenze nel gruppo sperimentale tra dopo e prima	Effetti
Assunzione del rischio	0,208	+0,124*
Creatività	0,216	+0,114*
Necessità di affermazione	0,245	+0,158*
Auto-efficacia	0,218	+0,155*
Orientamento sociale	0,108	+0,048
Pro-attività	0,136	+0,166*
Persistenza	0,026	+0,110*
Analisi	0,223	+0,135*
Motivazione	0,132	+0,071
Conoscenze imprenditoriali	0,040	+0,0098
Lavoro imprenditoriale futuro	-0,004	-0,034
Attività in proprio futura	-0,094	-0,136*

Copyright © 2014 - *CAPIRe*

mento dei punteggi tra prima e dopo l'esperimento anche nel gruppo di controllo. Ciò significa che, a prescindere dall'intervento, in tutti i bambini c'è una certa crescita, in termini di apprendimento, durante l'anno scolastico. **Senza un gruppo di controllo tale crescita non sarebbe stata registrata e l'incremento sarebbe stato attribuito interamente al programma.**

"Nel breve periodo BizWorld aumenta gran parte delle abilità non cognitive possedute dagli studenti"

GLI EFFETTI SULLE ABILITÀ NON-COGNITIVE

L'effetto complessivo di BizWorld sulle abilità non cognitive è positivo: i bambini del gruppo sperimentale sviluppano maggiori abilità rispetto ai bambini del gruppo di controllo. Questo vale per 7 delle 9 variabili considerate. Gli effetti maggiori si registrano in termini di *Proattività* (+0,166), di *Necessità di affermazione* (+0,158) e di *Autoefficacia* (+0,155). Non si osserva alcun effetto in termini di *Orientamento sociale* e *Motivazione*, abilità che registrano comunque un aumento notevole in entrambi i gruppi.

GLI EFFETTI SULLE CONOSCENZE

Rispetto alle domande del questionario che valutano le conoscenze imprenditoriali vi è un forte incremento della percentuale di risposte corrette in entrambi i gruppi. L'incremento è leggermente più consistente nel gruppo sperimentale, ma tale differenza è troppo lieve per poter essere considerata statisticamente significativa.

GLI EFFETTI SULLE INTENZIONI LAVORATIVE

Per quanto riguarda le domande che valutano il desiderio di avere in futuro un lavoro di tipo imprenditoriale, o la possibilità di avviare un'attività in proprio, i bambini del gruppo sperimentale mostrano una significativa diminuzione di tali intenzioni tra l'inizio e la fine dell'intervento. L'effetto del programma è dunque negativo.

Un simile risultato è in linea con studi precedenti che hanno valutato l'impatto sul breve periodo di programmi con finalità simili, ma rivolti ad adolescenti.

Quali conclusioni trarre dallo studio?

- BizWorld ha migliorato le competenze di tipo non-cognitivo degli alunni coinvolti. In tutte e 9 le abilità **i bambini del gruppo sperimentale hanno registrato un aumento maggiore rispetto a quello che si è verificato nei bambini del gruppo di controllo.** Tali differenze sono però statisticamente significative solo per 7 abilità.
- Sebbene si tratti di effetti a breve termine, la loro entità non è modesta. Superiore a quella stimata da studi precedenti relativi a programmi rivolti a studenti delle scuole medie o delle superiori.
- Gli effetti negativi registrati sulle intenzioni lavorative vanno interpretati con estrema cautela, in quanto misurare i propositi professionali di soggetti così giovani (11/12 anni) è molto complicato.
- Sulla base dei risultati di questo esperimento e di altri studi relativi ai processi di formazione delle competenze non cognitive, gli autori ritengono che convenga investire in questo tipo di istruzione già a partire dai primi anni di scuola. La partecipazione già in giovane età a programmi educativi sull'imprenditorialità può infatti rafforzare l'efficacia di successivi percorsi didattici, finalizzati sempre all'acquisizione di abilità imprenditoriali, ai quali gli studenti potranno essere esposti in età più adulta.

Riferimenti bibliografici

- Huber L., Sloof R., van Praag M., *The Effect of Early Entrepreneurship Education: Evidence from a Randomized Field*, Tinbergen Institute Discussion Paper, 2012
- ISFOL, *Indicazioni per la programmazione e la realizzazione di iniziative per l'educazione all'imprenditorialità*, 2013
- European Commission, *Entrepreneurship Education at School in Europe*, 2012

La presente nota è stata redatta da Nicola Falocci (Consiglio regionale dell'Umbria). Progetto CAPIRe è un'iniziativa della Conferenza dei Presidenti delle Assemblee Legislative delle Regioni e delle Province Autonome. Le attività di ricerca, analisi e formazione sono curate dall'Associazione per lo Sviluppo della Valutazione e l'Analisi delle Politiche Pubbliche di Torino (ASVAPP).

CONFERENZA DEI PRESIDENTI DELLE ASSEMBLEE LEGISLATIVE DELLE REGIONI E DELLE PROVINCE AUTONOME

Copyright © 2014 - *CAPIRe*