

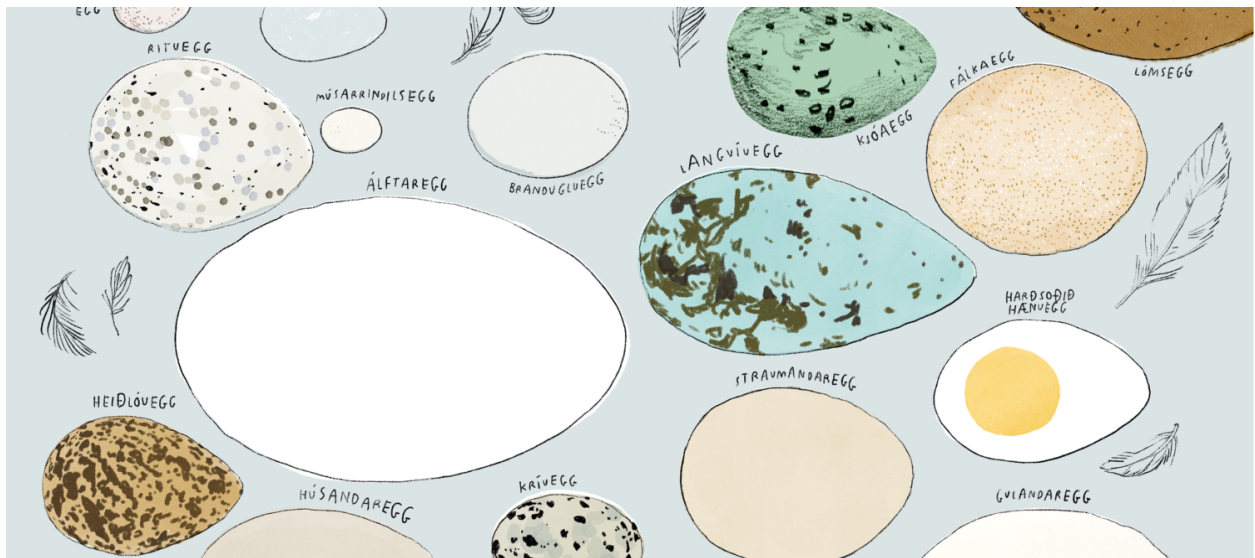


Erasmus+



# All'origine di tutto è l'uovo

Le radici culturali di un prodotto commerciale



**Didascalia:** l'immagine è tratta da "Eggshibition", un'esposizione collettiva di arte e cibo che ruota intorno alle uova presentata nel marzo 2019 da [DesignMarch](#).



Erasmus+



VERiTage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET

# Index

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
<b>Il business model delle uova di cioccolato</b>	<b>4</b>
Introduzione all'attività	4
Scheda descrittiva	5
Fase 1	5
Fase 2	6
Fase 3	8
<b>Le uova nell'arte</b>	<b>9</b>
Introduzione all'attività	9
<b>Risorse</b>	<b>10</b>
Il business model delle uova di cioccolato	10



Erasmus+



## Introduzione

L'idea per la realizzazione di questo esercizio nasce da una visita alla mostra dell'artista islandese Rán Flygenring: "Eggshibition" e dalle riflessioni con cui l'artista commenta il proprio lavoro:

"It can seem such a random thing to think of, something you look past at the supermarket, but as we say in Icelandic 'all birds come from eggs.' They're the origin of everything, they're a symbol of birth, life and resurrection. They are food and they are home, but there are also so many instances of eggs in the art and pop culture that one never thinks about, like the Fabergé eggs, Kinder eggs, the surprise Easter eggs or the golden egg."

Come nelle parole della giovane illustratrice islandese, l'esercizio oscilla fra gli spazi del mito, dell'economia e dell'arte in una reciproca contaminazione che sottolinea la complessità del tema e ne svela il fascino culturale.

L'esercizio può essere utilizzato nei corsi che includono lezioni di economia, nonché nei settori HORECA.

L'esercizio presenta in dettaglio un'attività e ne delinea una seconda, che insegnanti e formatori saranno in grado di finalizzare seguendo il modello.



Erasmus+



# Il business model delle uova di cioccolato

## Introduzione all'attività

L'attività chiede agli studenti di riflettere sul significato simbolico dell'uovo, di delineare una panoramica del ruolo di questo elemento primordiale nella storia e nelle diverse culture ed esplorarne i significati nascosti attraverso lo studio di un prodotto di grande successo commerciale: Ferrero Kinder Surprise. Come prodotto finale l'attività chiede agli studenti di elaborare un report analitico sul business case Kinder Surprise usando il Canvas business model.

### **Prodotto finale**

- Report analitico Canvas business model

### **Conoscenze specifiche**

- Rapporto fra simbologia e marketing
- Canvas business model

### **Livello di difficoltà**

L'esercizio, nel suo complesso, ha un livello di difficoltà medio-alta in quanto presuppone un livello intermedio di ingresso nelle competenze su cui lavora:

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetico funzionale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- Competenza imprenditoriale



Erasmus+



## Scheda descrittiva

### Fase 1

#### **Instruzioni**

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività con l'intera classe. Invitate i vostri studenti a commentare l'affermazione di Rán Flygenring citata nell'introduzione attraverso una discussione di gruppo. A premessa, per approfondire l'argomento, vi invitiamo a presentare ai vostri studenti chiedendo loro di ricavarne elementi per il confronto in classe, i seguenti documenti:

[Eggs as a symbol of life](#); [Eggs as a symbol of mourning](#); [Eggs in Hinduism](#)

Le risorse suggerite sono in lingua inglese, ma è possibile trovare risorse su questo argomento in molte altre lingue.

#### **Obiettivi**

- Aumentare la capacità degli studenti di comprendere testi in lingua inglese.
- Aumentare la capacità degli studenti di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, oralmente.
- Aumentare la conoscenza da parte degli studenti delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui (Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali).

#### **Competenze chiave**

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

#### **Risorse**

- Insegnante referente per l'attività
- Il gruppo Insegnanti che suggeriamo è inoltre composto da: insegnante di lingua inglese.



Erasmus+



- Alcune copie stampate dei documenti citati come risorse.

### **Durata**

- 60 minuti - analisi delle risorse suggerite
- 30 minuti - dibattito

### **Fase 2**

#### **Istruzioni**

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività dividendo gli studenti in piccoli gruppi. Chiedete ai vostri studenti di fare una ricerca sul prodotto della Ferrero: kinder surprise, cercando di capire come il significato simbolico dell'uovo venga sfruttato commercialmente, quali sono le caratteristiche del prodotto, quali i canali di vendita, quali i target group di riferimento.

Nella ricerca chiedete ai vostri studenti di provare a individuare le informazioni necessarie per rispondere alle seguenti domande:

- Quali sono i segmenti di clientela del prodotto (Chi sono i clienti?)
- Quali sono le proposte di valore del prodotto (Perché i clienti comprano il prodotto?)
- Quali sono i canali di promozione e di vendita del prodotto (Come il prodotto viene pubblicizzato e venduto)
- Quali sono le relazioni con il cliente (Come l'azienda interagisce con il cliente?)
- Quali sono i flussi di reddito
- Quali sono le attività chiave (Quali sono le attività strategiche che l'azienda fa per vendere il prodotto?)
- Quali sono le risorse chiave (Quali sono gli asset strategici che l'azienda deve avere per essere competitiva?)

A titolo di esempio vi proponiamo un ipotetico percorso di ricerca per rispondere alla prima domanda. Per iniziare consigliamo di guardare il [promotional video](#) Kinder surprise. Guardando il video potrete raccogliere alcune informazioni di base: scoprirete che il prodotto si rivolge a bambini di età superiore ai tre anni, mentre gli acquirenti sono principalmente genitori che cercano qualcosa di speciale per i loro figli. Proseguendo nella ricerca online potrete scoprire che esiste una raccolta di app Ferrero su [Google Play](#), disponibile per i bambini dai 6 ai 12 anni o che i [Kinder surprise toys](#) sono apprezzati anche dagli adulti ed esiste un vero e proprio circuito di collezionisti.



Erasmus+



## Obiettivi

- Aumentare la capacità degli studenti di comprendere messaggi orali e di leggere e comprendere testi in lingua inglese (Competenza multilinguistica).
- Aumentare la capacità degli studenti di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto (Competenza alfabetica funzionale).
- Aumentare la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano (Competenza imprenditoriale).
- Aumentare la conoscenza e comprensione da parte degli studenti degli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse (Competenza imprenditoriale).

## Competenze chiave

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza imprenditoriale

## Risorse

- Insegnante referente per l'attività
- Il gruppo Insegnanti che suggeriamo è inoltre composto da: Insegnante di lingua inglese, esperto di marketing.
- Attrezzatura: connessione Internet, computer.

## Durata

- 60 minuti - ricerca Internet
- 60 minuti - elaborazione risposte

## Note

Nel progettare l'attività, abbiamo selezionato un marchio italiano ma, in base alla vostra esperienza e allo specifico contesto nazionale, è possibile selezionare marchi diversi. Le risorse proposte sono in lingua inglese, ma, anche in questo caso, è possibile trovare risorse in alcune lingue diverse.



Erasmus+



## Fase 3

### Istruzioni

Si suggerisce di introdurre questa fase dell'attività presentando alla classe il Canvas business model nella sua struttura d'insieme e nei suoi singoli componenti.

Si suggerisce poi di dividere gli studenti in due gruppi e chiedere loro di sistematizzare i dati raccolti nella fase precedente utilizzando il modello ed elaborando una breve relazione finale. Il documento dovrebbe essere realizzato utilizzando strumenti digitali. Sugeriamo di sperimentare, a titolo di esempio, gli strumenti di Google Drive.

### Obiettivi

- Aumentare la capacità di pensiero critico degli studenti.
- Aumentare la capacità degli studenti di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.

### Competenze chiave

- Competenza alfabetica funzionale

### Risorse

- Insegnante referente per l'attività
- Il gruppo Insegnanti che suggeriamo è inoltre composto da: insegnante di lingua inglese, esperto di marketing.
- Attrezzatura: collegamento internet, computer, lavagna, carta e penna, alcune copie stampate del Canvas business model.

### Durata

- 60 minuti - presentazione del modello
- 60 minuti - elaborazione della relazione finale





Erasmus+



# Le uova nell'arte

## Introduzione all'attività

Partendo da una ricerca sull'uovo come elemento ampiamente rappresentato nell'arte, l'attività invita gli studenti a visitare virtualmente alcuni famosi musei e gallerie d'arte in tutta Europa per cercare opere d'arte del passato e del presente in cui le uova sono rappresentate nei loro diversi significati. L'attività è una sorta di caccia al tesoro attraverso la quale gli studenti scopriranno sia opere d'arte famose sia luoghi d'arte.

Suggeriamo di impostare l'attività sulla base della seguente sequenza:

1. dividete i vostri studenti in gruppi e chiedete loro di esplorare, via Internet, alcuni musei e gallerie d'arte europee per scoprire esempi di opere d'arte nelle quali è presente l'elemento "uovo". A titolo di esempio proponiamo:
  - Pinacoteca di Brera (Milano) Madonna di [Piero della Francesca](#).
  - [Fabergé Museum](#) (San Pietroburgo) Easter eggs di Fabergé.
  - The National Galleries of Scotland (Edimburgo) "[An Old Woman Cooking Eggs](#)" di Diego Velazquez).
  - [Art-Eggcident by Henk Hofstra](#) Wilhelmina Square, Leeuwarden, Olanda, 2008. In rete si trovano molte immagini del progetto di arte ambientale di Leeuwarden, in Olanda. Il collegamento ipertestuale che vi suggeriamo è da [My Modern Met](#).
2. Date ai vostri studenti 30 minuti di tempo per cercare il maggior numero possibile di opere d'arte (potete suggerire loro di cercare, fra le opere di: Hieronymus Bosch, Paul Cézanne, Man Ray, René Magritte, Salvador Dalí, Lucio Fontana).
3. Chiedete loro di compilare una breve "carta d'identità" delle opere selezionate, includendo una nota sul significato che le uova hanno in ognuna delle opere d'arte che hanno selezionato.
4. Chiedete a ogni gruppo di studenti di presentare il lavoro svolto.
5. Create un modulo Google e invitate i vostri studenti a votare per la presentazione che ritengono migliore.



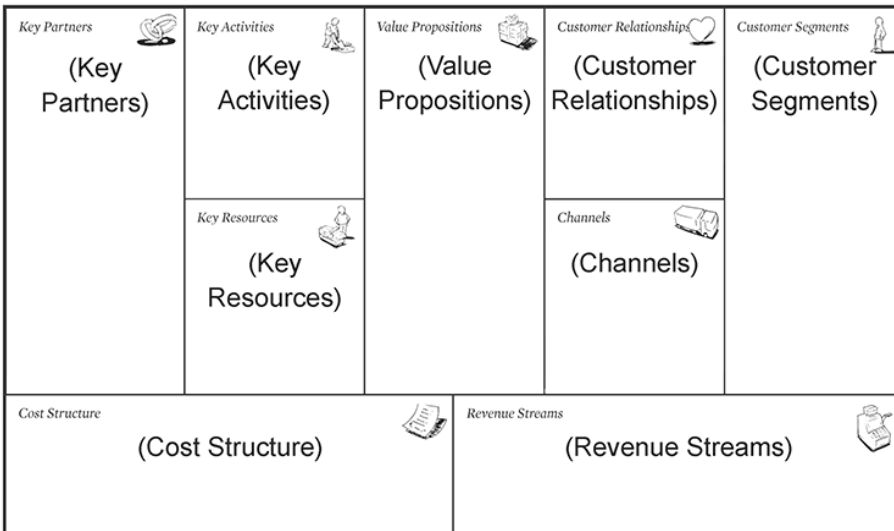
Erasmus+



# Risorse

## Il business model delle uova di cioccolato

1. Il collegamento ipertestuale vi porta al sito web di [DesignMarch](#) (DesignMarch è il festival annuale islandese del design) dove potete trovare la presentazione della mostra citata nell'introduzione all'esercizio.
2. Contributi proposti da [Alimentarium Foundation](#)
  - [Eggs as a symbol of life](#)
  - [Eggs as a symbol of mourning](#)
  - [Eggs in Hinduism](#)
3. Il [collegamento ipertestuale](#) porta alla pagina web ufficiale della Ferrero Kinder surprise.
4. Il [collegamento ipertestuale](#) vi porta ad un video di Alexander Osterwalder che spiega le basi del Business Canvas model.
5. Copia stampabile del Business Canvas Model di Alexander Osterwalder



[www.businessmodelgeneration.com](http://www.businessmodelgeneration.com)

The templates here are made available on the same CC license terms as the original canvas.

Business Model Canvas template is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license. You may not use this template for commercial purposes. For more information, see <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.





Erasmus+



6. Video promozionale della Ferrero kinder surprise [promotional video](#).
7. Il collegamento ipertestuale porta alla raccolta di app Ferrero su [Google Play](#), disponibile per bambini di età compresa fra 6 e 12 anni.
8. Il collegamento ipertestuale dimostra come i [Kinder surprise toys](#) sono apprezzati non solo dai bambini.



Erasmus+



**VERiTage**  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET