

Studenti di tutta Italia pronti a giocare la capacità di fare impresa

Pubblicato: Mercoledì 11 Gennaio 2017



Business game ai blocchi di partenza per **1.806 studenti di tutta Italia**, frequentanti il **IV e V anno delle scuole secondarie di secondo grado**, che mercoledì **18 gennaio 2017** inizieranno a giocare la loro capacità di essere e fare impresa. In campo **80 scuole di 17 diverse regioni per 343 squadre** che dovranno simulare tre trimestri di vita d'azienda nel corso di tre prove successive, in ognuna delle quali si svolgeranno tre turni di gioco. **(nella foto le squadre partecipanti all'edizione 2016)**

La prima fase sarà disputata da ogni squadra presso la sede della propria Scuola, con comunicazioni gestite via internet: **il 18 gennaio, il 1 febbraio e il 15 febbraio 2017**. Quattro prove, compresa la finale per le squadre che ci arriveranno, in cui gli studenti dovranno mostrare capacità logiche, visione strategica e spirito di gruppo, come fossero dei veri manager. Obiettivo del gioco è massimizzare il valore dell'azienda, valutato in funzione di margine operativo, politiche di assunzione, tasso di crescita degli investimenti e risultati finanziari attraverso un'oculata gestione degli approvvigionamenti, della produzione, del marketing e delle vendite.

È il Business Game strategico della Liuc-Università Cattaneo, "Crea la tua Impresa", un progetto di learning by doing interattivo e innovativo, realizzato in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia e inserito tra le iniziative ministeriali per la valorizzazione degli studenti eccellenti delle Scuole Secondarie di Secondo grado.

I ragazzi si troveranno a prendere le **redini di un'azienda tessile fittizia**, la **Lino spa**, impresa di magliette sportive, nata in un piccolo laboratorio artigianale che, con il passare degli anni, ha avuto incarichi di produzione da diverse marche importanti e quest'anno è stata contattata da un'azienda leader nel settore della produzione di abbigliamento sportivo per una produzione di magliette in esclusiva. L'altra novità è che, oltre ai fornitori locali, si è aggiunta l'offerta di un fornitore asiatico che vorrebbe espandersi nel sud Europa.

Di fronte alla valutazione di nuove opzioni di vendita (aprirsi al mercato dei negozi, data la produzione in esclusiva) e di approvvigionamento (utilizzo anche di fornitori esteri), il titolare della Lino spa ha deciso di rivolgersi a un gruppo di giovani manager, consapevole del cambiamento in atto che non saprebbe affrontare da solo. **Così inizia il gioco di 1.806 studenti di tutta la Penisola.**

Occorrerà riflettere bene, non reagire in fretta. Oltre ad apprendere alcuni principi di funzionamento delle aziende, è in gioco la capacità di analisi critica per poter affrontare un problema di previsione e di decisione: logica deduttiva (per valutare i dati a disposizione) e ipotetico induttiva (per decidere a seconda dei dati a disposizione e dell'obiettivo da conseguire). Ma è indispensabile anche una certa disposizione a collaborare e dividersi i compiti nell'ambito di ogni squadra.

Le squadre che avranno ottenuto i risultati migliori alla fine delle tre prove saranno ammesse alla fase finale del gioco che si svolgerà giovedì **16 marzo 2017** presso la Liuc, a partire dalle ore 10. Saranno ammesse alla finale al massimo **50 squadre e la proclamazione** della vincitrice avverrà il giorno stesso, durante la cerimonia di chiusura alle ore 15.

Spiega il **professore Aurelio Ravarini**, direttore del Cetic (Centro di Ricerca per l'Economia e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) attivo nella Scuola di ingegneria industriale della Liuc e ideatore del gioco: «La gamification, apprendimento attraverso il gioco, è una modalità sempre più capillarmente diffusa. Ne abbiamo prova anche dall'interesse manifestato da diversi enti per impiegare il nostro business game a supporto della formazione e della valutazione delle competenze, ambiti che stiamo sviluppando anche all'interno del progetto Play for Guidance, finanziato dall'Unione Europea».

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it