

Diventare manager può essere un gioco da ragazzi

Pubblicato: Mercoledì 17 Maggio 2017



Affermare che attraverso il gioco si apprende più facilmente, non è certo una novità. Lo fanno gli animali in natura, lo fanno i bambini in famiglia e a volte all'asilo. Nel gioco inoltre si può sbagliare. Anzi, si deve sbagliare per imparare. Altro concetto interessante che nella cultura europea e in particolare in quella italiana trova scarsa accoglienza. C'è però un momento della vita, che coincide più o meno con l'età scolastica, dove il gioco come modo per apprendere viene quasi completamente dimenticato.

Carlo Purassanta, amministratore delegato di **Microsoft Italia**, intervenuto **all'assemblea dei giovani industriali** di Varese, ha detto due cose molto interessanti frutto dell'osservazione di ciò che accade nella **Microsoft House di Milano**: i bambini conoscono la tecnologia meglio dei loro educatori e, quando sono coinvolti personalmente in quello che fanno, si appassionano.

L'errore che si fa è pensare che queste due osservazioni valgano solo per i bambini. In realtà apprendere mettendosi in gioco è un metodo che dà i suoi frutti anche tra gli adulti come da qualche anno a questa parte dimostrano i business game organizzati dall'Università **Liuc di Castellanza** a cui hanno partecipato migliaia di studenti universitari e delle scuole superiori.

In questi giorni all'ateneo di Castellanza è stato presentato **Play4Guidance**, progetto europeo finanziato con fondi **Erasmus plus** (il programma europeo per l'istruzione e la formazione), che coinvolge università e scuole di **5 paesi europei**: Italia, Germania, Irlanda, Grecia e Turchia. Tra i coordinatori del progetto c'è **Aurelio Ravarini**, ricercatore di sistemi di elaborazione delle informazioni della **Scuola di ingegneria industriale della Liuc**.

Professore, si può imparare giocando anche in età adulta?

«Certo, tra i giochi dedicati ai manager è famoso quello della birra (beer game, ndr), ma ci sono molti giochi da tavolo che aiutano a sviluppare alcune competenze indipendentemente dall'età».

Il vostro business game che competenze sviluppa?

«Con l'introduzione nelle aziende dell'automazione e della robotica, per chi cerca lavoro non bastano più le competenze specifiche, sono sempre più richieste quelle cross-disciplinari e trasversali. Per esempio, la capacità di lettura e di analisi dei dati, che va al di là della conoscenza di una sola disciplina, così come la capacità di elaborare un pensiero sistemico. Prendere decisioni complesse e spesso in modo creativo è una caratteristica che hanno le persone, non certo le macchine. Il business game aiuta a svilupparle in un modo coinvolgente».



Quanto conta nell'apprendimento avere la possibilità di sbagliare?

«Nella vita e nella nostra esperienza quotidiana sbagliare ha un valore perché dai propri errori si impara. Avere un'altra chance è molto importante, e il gioco te la dà. C'è un altro aspetto altrettanto importante in questo strumento, l'autovalutazione».

Lo studente si dà un voto?

«Alla fine dell'attività il manager oltre a un risultato sull'andamento della propria impresa ha alcune tabelle di valutazione delle competenze. L'abbiamo testato su diverse centinaia di studenti e risulta ragionevolmente preciso e attendibile. L'autovalutazione responsabilizza molto il giocatore».

Il filosofo Nassim Taleb ha scritto un libro interessante dal titolo "Il Cigno Nero", intendendo con questa definizione un evento raro, di grandissimo impatto e prevedibile solo a posteriori. Pensiamo all'11 settembre o al fallimento della Lehman Brothers. I vostri business game li prendono in considerazione? E in questi casi cosa fa la differenza tra il fallimento e la sopravvivenza di un'impresa?

«Il giocatore all'inizio di ogni mese prende delle decisioni. Nel gioco noi inseriamo delle situazioni impreviste con un tempo limitato per risolverle. Per esempio: il crollo improvviso del prezzo di una

materia prima, lo sciopero dei trasporti che non permette di consegnare o ricevere delle merci. Ciò che fa la differenza è la costruzione e quindi la conoscenza del modello della propria impresa. Più le decisioni prese sono coerenti con quel modello e più le probabilità di farcela aumentano. Il buon manager conosce la sua azienda e quindi prende decisioni adeguate anche in tempi brevi perché riesce a gestire meglio il panico. Il cattivo manager invece improvvisa e di fronte all'imprevisto prende decisioni non coerenti, più dettate dalla paura che non dalla conoscenza del modello che ha creato».

Il mondo accademico è ingessato e legato alle tradizioni. Come sono stati accolti i giochi nell'ambiente universitario?

«Benché esistano da tempo, sono poco utilizzati. Si è legati molto al modello della lezione cattedratica frontale, modello difficile da scardinare. È un problema culturale che ha bisogno di tempo come tutti i processi di cambiamento. Di certo noi possiamo dire sulla base dell'esperienza che i business game, oltre a sviluppare nello studente quelle capacità di cui abbiamo parlato, lo sollecitano a lavorare in team, ma soprattutto lo coinvolgono in prima persona».

di [Michele Mancino](#)