

# LegnanoNews

Le news di Legnano e dell'Alto Milanese

## ALLA LIUC LA FINALE DEL BUSINESS GAME “CREA LA TUA IMPRESA”

Redazione · Friday, March 16th, 2012



Si conclude con successo la nona edizione del Business Game “Crea la tua impresa”, il progetto di learning by doing interattivo e innovativo promosso dall’Università Carlo Cattaneo – LIUC in collaborazione con l’Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia e inserito tra i progetti per la Valorizzazione degli studenti eccellenti del Ministero dell’Istruzione.

La finale del gioco si è tenuta oggi nella sede dell’Università Carlo Cattaneo – LIUC e ha visto salire sul podio i seguenti istituti: al primo posto l’ITCS “Primo Levi” di Bollate, al secondo e al terzo l’ Istituto “Marco Fanno” di Conegliano. Menzione speciale per le migliori strategie a:l’ITC “Filadelfo Insolera” di Siracusa, ITIS “Castelli” di Brescia e Istituto di Istruzione Superiore di Valle Sabbia di Idro .

A fare gli onori di casa nella mattinata il professor Giacomo Buonanno, Preside della Facoltà di Ingegneria: “Iniziative come il Business Game, un esempio di learning by playing sono la dimostrazione di quanto sia necessario formare i nostri giovani all’acquisizione di quella capacità critica che è indispensabile per fare impresa. Leggevo proprio in questi giorni in un editoriale un richiamo al fatto che il nostro Paese ha bisogno di più ingegneri e meno filosofi: in realtà mi auguro che ci siano sempre più professionisti – filosofi, come quelli che prepariamo qui alla LIUC, realmente capaci di portare un contributo critico nelle realtà complesse in cui operano”.

Come ogni anno, il Business Game della LIUC ha visto studenti del quarto e quinto anno delle scuole superiori di tutta Italia cimentarsi per due mesi nella simulazione di un mercato complesso e competitivo, costituito da aziende virtuali di cui sono stati manager: un vero e proprio gioco tattico-strategico, che li ha portati a sfidarsi su abilità logiche, visione strategica e spirito di gruppo, e a misurarsi con la simulazione di un anno di vita delle aziende e di evoluzione del mercato.

Un game avvincente che è frutto di un progetto del CETIC (Centro di Ricerca per l'Economia e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) attivo all’interno della Facoltà di Ingegneria della LIUC nell’ambito dei progetti di trasferimento tecnologico e attività di ricerca sull’innovazione organizzativa supportata dalle tecnologie informatiche.

“A ogni nuova edizione del Business Game – spiega Luca Mari, professore ordinario della Facoltà di Ingegneria – ci convinciamo sempre più di quanto sia considerato interessante "imparare facendo", idea che in questo caso diventa "imparare giocando": un aspetto rilevante delle modalità

di didattica innovativa che il CETIC applica ormai da tempo. E sempre più ci accorgiamo della rilevanza nell'apprendimento-gioco dell'interazione, anche quest'anno gestita via facebook, tra i ragazzi e i moderatori del gioco ma anche direttamente tra i ragazzi. Insomma Crea la tua impresa è un'occasione per "imparare giocando interagendo".

Tema del Business Game di quest'anno, simulare la produzione di T-Shirt di cotone: da qui nasce la collaborazione tra LIUC e, da un lato la Fondazione Industrie Cotone e Lino, che ha realizzato un documento informativo diffuso presso tutti i partecipanti al Business Game, dall'altro PoloTexSport, progetto che vede come capofila il Comune di Busto Arsizio e come partner il Centro Tessile Cotoniero e Abbigliamento SPA, l'Unione degli Industriali della Provincia di Varese e tre aziende "pilota", LCT Srl, Linea Dori Srl, Manifatture Cotoniere Settentrionali Srl.

“Nonostante la crisi mondiale che ha investito il settore tessile – spiega Romano Bonadei, Presidente della Fondazione Industrie Cotone e Lino – e che ha reso necessaria una complessiva ristrutturazione del comparto, le nostre aziende hanno sempre più bisogno di giovani, sia per quanto riguarda i ruoli tecnici, che per il turnover nel management. Iniziative come quella di oggi riescono certamente nell'intento di far conoscere meglio il nostro settore ai giovani e di collegare le scuole con le università e il mondo dell'impresa”.

I numeri di questa edizione confermano il successo del Business Game: 272 le squadre iscritte per un totale di 84 scuole e 1.431 studenti.

Le scuole partecipanti a questa edizione provengono dalle seguenti regioni: Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Marche, Piemonte, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Trentino, Umbria e Veneto.

La Lombardia è la regione più presente, con 25 scuole partecipanti. Il gioco è stato organizzato in 5 gironi.

La giornata finale ha visto fronteggiarsi 48 squadre, un campione rappresentativo delle diverse tipologie di scuole che hanno aderito al Business Game, dagli Istituti Tecnici Commerciali agli Istituti Tecnici Industriali, dai Licei Scientifici ai Classici.

Per i docenti accompagnatori è stato organizzato un seminario di aggiornamento dal titolo "Scuola, Università e Mondo delle Professioni. Contributo alla Ri-definizione di uno Scenario Complesso", presso l'Auditorium dell'Università: “Il seminario – spiega Michele Puglisi, Direttore del CARED (Centro d'Ateneo per la Ricerca Educativo Didattica e l'Aggiornamento) della LIUC – si colloca all'interno della serie di attività curate dal CARED ed è stato pensato per i docenti che accompagnano le squadre giunte in finale, che provengono da molte regioni e sono uno spaccato rappresentativo del paese. Un'occasione di confronto tra professionisti, con problemi spesso diversi, perchè legati alla varietà del territorio, ma accomunati dal desiderio di migliorare il dialogo tra scuole, università e mondo delle professioni, nella convinzione che il capitale umano di cui si dispone, e la qualità dei docenti che lo debbono valorizzare, sono i fattori decisivi nel determinare i risultati. Voglio quindi ringraziare tutti coloro che hanno contribuito all'iniziativa e al dibattito”.

“Da tempo ormai – ha affermato la professoressa Barbara Ongaro (Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia – Staff del Direttore Generale) – al mondo della scuola giungono segnali importanti circa la necessità di una maggiore connessione con l'università e le imprese, per rendere i nostri studenti soggetti autonomi e responsabili, con un proprio progetto di vita. La scuola ha la

---

missione di istruire ma anche di orientare il lavoro disciplinare al risultato da raggiungere: iniziative come il Business Game aiutano i nostri studenti a prepararsi per operare in contesti organizzativi di vario genere”.

Foto dei premiati e dei momenti più significativi della finale saranno disponibili sul sito della LIUC alla pagina [www.liuc.it/businessgame](http://www.liuc.it/businessgame)

---



This entry was posted on Friday, March 16th, 2012 at 2:30 pm and is filed under [Cronaca](#)  
You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.