

# **L'Istituto Insolera sul podio nazionale del Business Game "Crea la tua impresa"**

Terzo posto per l'Istituto "Insolera" di Siracusa alla finale del Business Game "Crea la tua impresa" della LIUC – Università Cattaneo di Castellanza (VA), promosso in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia.

La finale si è tenuta oggi presso la sede dell'Università e ha visto coinvolte 47 squadre da 33 scuole di tutta Italia. Primo posto per l'Istituto "Einstein" di Rimini e secondo per l'Istituto "Spagna" di Spoleto.

Obiettivo del gioco, rivolto agli studenti iscritti al IV e V anno degli Istituti Tecnici e dei Licei, è gestire un'impresa, gareggiando con manager di altre imprese virtuali, provenienti da tutta Italia. La finale è seguita a una fase eliminatoria, durante la quale le squadre hanno effettuato tre giocate a distanza, collegate in contemporanea alla piattaforma web del gioco.

Il tema di questa XIII edizione del gioco, ideato dal CETIC (Centro di Ricerca per l'Economia e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) attivo all'interno della Scuola di Ingegneria Industriale della LIUC, era il settore tessile.

In particolare, l'azienda virtuale al centro del gioco era una Spa, fondata negli anni '70 in Lombardia (regione caratterizzata da una secolare vocazione tessile) e specializzata fin dalle origini nella produzione di magliette sportive.

Si è rafforzato ulteriormente in questa edizione il lato social: in particolare, con la pagina Facebook del gioco si è lavorato per incrementare ulteriormente il coinvolgimento dei partecipanti.

Inoltre, anche quest'anno la finale è stata seguita passo passo dal team di Radio LIUC, la web radio degli studenti dell'Università.

Mentre gli studenti giocavano, i docenti accompagnatori hanno partecipato ad un seminario di aggiornamento inserito in Play4Guidance (P4G), un progetto finanziato dall'Unione Europea della quale la LIUC è partner e che promuove un modello innovativo di Business Game con lo scopo di formare e orientare studenti e giovani disoccupati sulle competenze imprenditoriali, trasversali e matematiche. A partire dai dati già raccolti, i docenti sono stati invitati a riflettere sulle dinamiche di gioco per formulare una valutazione delle competenze soft.

A giocare e a confrontarsi sono state in questa edizione 90 scuole per un totale di 313 squadre e 1.672 studenti, provenienti in particolare dalle seguenti regioni: Lombardia, Puglia, Sicilia, Campania, Veneto, Toscana, Piemonte, Umbria, Lazio, Emilia Romagna, Marche, Calabria, Abruzzo, Basilicata, Molise. Per la prima volta ha partecipato anche una squadra proveniente dalla vicina Svizzera.