

Va a Catanzaro il premio Liuc del Business Game

Pubblicato: Mercoledì 28 Febbraio 2007

✖ Si è chiusa ieri, martedì 27

febbraio, la quarta edizione del **Business**

Game "Crea la tua impresa", un progetto di *learning by doing*

interattivo e innovativo organizzato dall'**Università**

Carlo Cattaneo – LIUC e dall'**Ufficio**

Scolastico Regionale per la Lombardia, con la partecipazione straordinaria di **Microsoft**

Windows Vista, che ha proposto agli studenti del IV e V anno degli Istituti Secondari Superiori di

tutta Italia la simulazione della gestione strategica di un'azienda virtuale.

La finalità del gioco era quella

di sviluppare in senso multidisciplinare le capacità degli studenti

impegnandoli nello sviluppo di un'impresa che avesse tutte le caratteristiche di quelle che agiscono sul mercato.

L'iniziativa ha riscosso un tale **successo di partecipazione** da portare gli organizzatori ad organizzare **due**

gironi di 50 squadre ciascuno e non un girone come previsto inizialmente.

La selezione delle squadre è stata fatta sulla base della media scolastica dei componenti delle stesse. Ogni squadra era composta da un **minimo di quattro a un massimo di sei studenti**.

Le **100 squadre selezionate** sono state chiamate a sfidarsi in quattro prove che hanno richiesto spiccate capacità di visione strategica, di logica e di lavorare in team. Il Business Game ha previsto la simulazione delle scelte aziendali riferite ai dodici mesi dell'anno 2007 allo scopo di massimizzare il valore della propria impresa. Le decisioni di ogni mese hanno influenzato il mercato che, modificandosi, ha presentato a ogni turno una nuova situazione di gioco.

Dopo tre prove di selezione, il

progetto è giunto alla sua fase conclusiva e nelle aule dell'Università

Cattaneo, in **250** tra studenti e tutor, hanno affrontato la quarta e ultima prova. **41 le squadre finaliste**, provenienti

da tutta Italia – quest'anno, per la prima volta anche dalle Sicilia – ciascuna con la propria azienda "virtuale" creata e fatta crescere nel corso dell'anno scolastico.

La **squadra vincente** del primo girone è stata quella dell' **Istituto Calabretta di**

Soverato (CZ) i

cui componenti hanno ricevuto in premio il **nuovo sistema operativo Microsoft Windows Vista**

e un Lettore MP4. Nel secondo girone sono risultati essere i vincitori gli studenti della squadra dell'ITC Romagnosi di Erba.

Ai docente responsabili delle squadre meglio classificate, i "tutor", e alle loro scuole di provenienza, sono stati assegnati buoni-libri da utilizzare presso le Librerie Feltrinelli di tutta Italia.

Assegnati premi anche alla seconda e alla terza squadra classificata, rispettivamente l'ISIS Romero di Albino e l'ITCG Mattei di Rho per il primo girone e l'ITCG Bassi di Lodi e ancora l'ISIS Romero di Albino per il secondo.

Redazione VareseNews

redazione@varesenews.it