



## All'attenzione del Dirigente Scolastico

### **Business Game: un progetto per rafforzare le conoscenze di Economia e per i PCTO**

#### **Premessa**

Il sistema, sviluppato dall'azienda The Business Game Srl, spin off dell'Università degli Studi di Udine, sotto la direzione del prof. Alberto Felice De Toni, insieme al prof. Fabio Nonino e all'ingegner Nicola Baldissin, si è evoluto e perfezionato negli anni anche attraverso la partecipazione a tre programmi comunitari ERASMUS+, l'ultimo dei quali all'interno dell'Azione KA2 **Partenariati Strategici VET - Progetto "U-START - YOUTH entrepreneurial skills: development, implementation and adaptation of Simulated Training enterprises tools and START-up business games for VET learners and operators"** – settembre 2014 — agosto 2016 (Promotore e Coordinatore il consorzio nazionale CONFAO).

Il consorzio CONFAO (presidente ispettrice Liliana Borrello, coordinatore dirigente Claudio Pardini) si occupa della promozione del progetto nelle scuole secondarie superiori e della formazione dei docenti.

Negli ultimi anni si sono svolte numerose competizioni, sia a livello regionale che nazionale. Anche lo scorso anno, nonostante le difficoltà dovute alla pandemia, si sono tenute varie competizioni territoriali e una nazionale, realizzate on line.

#### **Cos'è il Business Game**

E' un ambiente competitivo simulato sufficientemente aderente alla realtà, che immerge giocatori in un contesto aziendale virtuale in cui devono prendere alcune decisioni manageriali.

#### **Il Business Game è**

*Gioco* in quanto prevede l'esistenza di più giocatori interessati al raggiungimento di un obiettivo comune che li pone in competizione reciproca

*Simulazione* in quanto sottende un modello economico atto a simulare una realtà aziendale nella sua totalità o in una sua parte, e il mercato in cui essa compete.

#### **Come si Gioca**

Un torneo è una competizione che si svolge tra più squadre ognuna composta da tre studenti.

Il torneo si svolge su una piattaforma on line pertanto le squadre devono essere davanti ad un computer con accesso a Internet.

Le squadre possono essere nello stesso luogo (torneo scolastico amministrato da un docente della scuola) oppure in luoghi differenti (torneo regionale o nazionale, in questi casi i tornei sono gestiti

direttamente da CONFAO che amministra il sistema informativo).

È possibile effettuare tornei interni in cui partecipano squadre di una classe o di più classi per individuare i vincitori che rappresenteranno la scuola nel confronto con le altre scuole.

### **Come si partecipa**

La partecipazione è aperta a tutte le scuole che attuano percorsi di PCTO coerenti con l'educazione all'imprenditorialità.

La competizione è rivolta a studenti del terzo o quarto anno delle scuole superiori di secondo grado. Il Dirigente della scuola che intende partecipare dovrà seguire le indicazioni contenute nell'allegato modulo di "**IscrizioneBG**". Il costo della licenza per ogni Istituzione scolastica è di 50 €. + IVA 22% ed ha validità di un anno scolastico.

CONFAO che provvederà a registrare l'istituto e ad inviare al referente della scuola i codici per accedere alla piattaforma.

### **Formazione**

La formazione per l'utilizzo della piattaforma e per gli aspetti di tipo economico è assicurata on line da CONFAO senza costi aggiuntivi

### **Attestazioni**

Gli attestati per i docenti inerenti l'attività di aggiornamento e per gli studenti inerente l'attività per i percorsi di PCTO (a partire da 30 ore) sarà certificata dal consorzio CONFAO, accreditato presso il Ministero dell'Istruzione.

#### *Per ulteriori informazioni*

Arianna Danieli segreteria CONFAO

T 06 88373876

a.danieli@confao.it

Claudio Pardini coordinatore

T. 3292374954

claudiopardini1951@gmail.com