



SCUOLE ALLE
STIMATE
V E R O N A



PHOENIX CAPITAL®
INIZIATIVE DI SVILUPPO

COMUNICATO STAMPA

SCUOLE STIMATE, ESTATE A SCUOLA: A LEZIONE DI IMPRENDITORIALITÀ CON IL BUSINESS GAME

**Si ripete, in presenza, la formula vincente proposta lo scorso anno come PCTO.
Il progetto utilizza U-Start, la piattaforma lanciata da The Business Game
e dalla veronese Phoenix Capital durante il lockdown di marzo 2020**

Verona, 8 giugno 2020 – Dopo il successo dello scorso anno, il **Liceo delle Scuole Stimate di Verona** ripropone ai propri studenti - dall'8 al 15 giugno - **U-Start**, il “game” didattico online per la formazione all'imprenditorialità come “Percorso per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PCTO), l'ex alternanza scuola/lavoro.

Durante il lockdown del 2020, la piattaforma didattica U-Start era stato proposta gratuitamente alle scuole secondarie di secondo grado di tutta Italia dalle due società partner: **The Business Game** - prima azienda italiana specializzata nella messa a punto di competizioni on line per la formazione imprenditoriale – e la veronese **Phoenix Capital**, società di consulenza finanziaria e manageriale con sedi anche a Milano, Roma e Lussemburgo, proprio per supportare le scuole in un momento complicatissimo. Oggi, le due società sono nuovamente al fianco dei docenti per favorire lo sviluppo delle competenze trasversali anche tra gli studenti delle scuole superiori (e non solo nelle Università e nelle Business School) e valorizzare quelle soft skills richieste sempre più dal mondo del lavoro.

U-START, di che cosa si tratta: U-Start è un *business game* che simula una competizione tra imprese virtuali che operano in un mercato concorrenziale. Acronimo di “*YOUth entrepreneurial skills: development, implementation and adaption of Simulated Training enterprises tools and START-up business games for VET learners and operators*”, U-Start ha l'obiettivo di sviluppare le capacità imprenditoriali anche nei ragazzi. E per farlo ha mutuato e adattato per gli studenti gli strumenti, l'approccio e i business game solitamente utilizzati nei percorsi di formazione simulata aziendale e nel mondo dell'aggiornamento manageriale universitario attraverso la modalità di gioco *try & learn*.

Il *game* nasce nel 2010 nell'ambito del Progetto Europeo MEET (Management E-learning Experience for Training secondary school's students): tra i partners anche **The Business Game** accanto all'**Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto** e la **Réseau CERTA** (Centre d'Études et de Ressources en Technologies Avancées), enti gestiti rispettivamente dal **MIUR** e dal **Ministero dell'Istruzione Francese**.

L'anno scorso erano stati 100 gli studenti del Liceo Stimate che, su iniziativa e coordinati da **Cristian Pasini** - referente di Istituto per PCTO e Orientamento (ex alternanza scuola-lavoro) e docente di Scienze - avevano trascorso tutta l'estate “misurandosi”, a distanza, con il **business game**.

In questa **nuova edizione 2021**, saranno invece 30 gli studenti che, suddivisi in **8 squadre** e in un girone unico, vestiranno i panni di manager per sfidarsi, **in presenza**, in una settimana intensiva di business game a colpi business plan, piani di marketing e bilanci da far quadrare, sempre accedendo alla piattaforma digital e multilingue U-Start.

Una “restrizione”, quella sul numero di partecipanti in presenza, dovuta ai protocolli Covid: una scelta fortemente voluta, però, per riportare al centro anche della dinamica dell’“azienda simulata” l'importanza della relazione in presenza e lo scambio tra i membri dei team.

La settimana si apre, oggi, **martedì 8 giugno**, con un momento formativo che va a fornire le conoscenze di base sull'organizzazione aziendale e sugli elementi caratteristici del bilancio. Accanto agli interventi del preside **Umberto Fasol** e del prof. **Cristian Pasini**, che introducono il progetto insieme a **Riccardo Fiorini**, lo studente vincitore dell'Edizione 2020, oggi tutor d'aula, intervengono **Giulio Fezzi**, presidente di Phoenix Capital e **Luca Predomo**, Project Manager ed Executive Director della Business Unit IT & HR di Phoenix.

Phoenix Capital, proprio in questi mesi, ha coordinato la candidatura del progetto Europeo Erasmus+ *The Business Game*, presentato con il partner The Business Game e altri enti formativi nazionali ed internazionali, in ambito "education and training" per la **valorizzazione delle competenze trasversali e dell'imprenditorialità, nelle scuole secondarie di secondo grado**. Un progetto in cui hanno partecipato anche le Scuole Stimate come Project Partner Associato.

Collegamento a distanza per **Nicola Baldissin**, amministratore delegato di The Business Game, che va a consegnare agli studenti la "cassetta degli attrezzi" per maneggiare indici di mercato; rapporto qualità/prezzo, investimenti ed interessi e fattori numerici. Una infarinatura di economia, finanza e management approfondita ulteriormente, in apertura di giornata, dal contributo di **Tulio Pierannunzi**, referente di Anpal Servizi, l'Agenzia Nazionale Politiche Attive del lavoro. Presente, inoltre, padre **Simone Piacentini**, Direttore delle Scuole Stimate di Verona.

Il progetto si conclude a settembre con la presentazione da parte di ogni squadra della propria esperienza.

«Lo scorso anno avevamo letto questa collaborazione con Phoenix Capital e The Business Game come un incontro provvidenziale - **sottolinea il preside del Liceo Stimate di Verona, Umberto Fasol** – in un momento complicatissimo per le scuole. Oggi, ripartiamo dall'efficacia dello strumento business game e lo riproponiamo, in presenza, come percorso formativo di PCTO. Soprattutto per gli studenti del liceo, poter maneggiare, pur in maniera simulata e sicura, elementi concreti di management ed economia rappresenta un'importante palestra formativa».

«L'imprenditorialità è un tema che affascina moltissimo gli studenti – **sottolinea Cristian Pasini, referente di Istituto per PCTO e Orientamento (ex alternanza scuola-lavoro) che ha avviato tutta l'iniziativa** –. Poterla "insegnare e sperimentare" con uno strumento coinvolgente e adatto alla loro preparazione è vincente. Saper far squadra, coordinarsi, programmare per obiettivi, prendere decisioni, in una parola: imparare facendo, anche sbagliando, per ricominciare da capo. E poi il momento del confronto con il proprio team: un momento formativo proficuo sul piano umano e didattico».

«La scelta di collaborare con le scuole parte da lontano - **spiega Giulio Fezzi, presidente di Phoenix Capital** -. Nel nostro "manifesto aziendale" la formazione dei giovani è uno dei punti fondamentali: nelle Convenzioni di tirocinio con gli atenei per la "formazione sul campo", nella cultura, nello sport. Il post pandemia apre, oggi, scenari ancora più ampi: il Next Generation EU rappresenta un'opportunità unica per costruire progetti che abbiano i giovani come protagonisti. Compito delle aziende è quello di saper dialogare a tutti i livelli con il territorio per costruire insieme proposte di valore che abbiano ricadute concrete sulle generazioni future. Che sappiano mettere insieme idee,



persone, processi e tecnologie. Uno strumento come il business game, che si serve delle nuove tecnologie digitali, ci permette di valorizzare alcuni elementi “antichi” della persona umana come la capacità di muoversi in un sistema di interdipendenze: è importante essere coscienti che le decisioni che prendo io hanno conseguenze sull’operato di altri. Accanto a questo la capacità di relazionarsi, in presenza e da remoto. Oggi, la tecnologia ci ha permesso di mantenere relazioni, nonostante la pandemia».

«Come società di consulenza manageriale e finanziaria, veniamo in contatto quotidianamente con giovani neolaureati che si avvicinano al mondo del lavoro preparatissimi nelle competenze tecniche ma meno allenati in quelle soft skills che oggi restano fondamentali – la sottolineatura di **Luca Predomo, Project Manager ed Executive Director della Business Unit IT & HR di Phoenix** -: saper lavorare in squadra sviluppando, anche, un’autonomia progettuale, la capacità di problem solving, e di leadership, sono qualità indispensabili che uno strumento affascinante come il business game riesce a far emergere e rafforzare grazie alla fascinazione della competizione e all’approccio assolutamente “libero ed inclusivo”».

«Con **U-Start**, business game costruito ad hoc per gli studenti nell’ambito di un progetto europeo del 2010, siamo riusciti nel lockdown a dare alle scuole superiori un aiuto concreto alla didattica - **precisa Nicola Baldissin, amministratore delegato di The Business Game** - supportando la continuità “sociale” della comunità scolastica. Il business game – che è uno strumento nativamente digital – rafforza, infatti, le relazioni a distanza, potenzia l’apprendimento attraverso la cooperazione, rivoluziona la formazione e la stessa valutazione degli studenti. Vedere, oggi, scuole che scelgono di proseguire e potenziare l’adozione di questo strumento non può che farci immenso piacere e confermarci in questo impegno sul fronte educational oltre che, principalmente, su quello aziendale, universitario e delle Business School».

Phoenix Capital Iniziative di Sviluppo Srl – Fondata a Verona nel 2008, è la capogruppo di Phoenix Group, polo di consulenza finanziaria e manageriale che propone servizi di Business Consulting e Management Consulting, Finanza d’Impresa, Cyber Security e Corporate services per lo sviluppo e l’ottimizzazione di strategie, processi e progetti per banche, assicurazioni e imprese.

Oggi con sedi operative anche a Milano, Roma e Lussemburgo, Phoenix Capital favorisce le relazioni economiche, sociali e culturali attraverso l’interazione di aziende, istituzioni e persone, con un approccio di valorizzazione locale aperta allo scambio con realtà nazionali e internazionali. (www.phoenixcapital.it)

The Business Game Srl - Spin-off dell’Università degli Studi di Udine, è una start-up nata nel 2008 dalla volontà di alcuni imprenditori appassionati di Business Simulation. La consulenza e la formazione manageriale attraverso la simulazione della gestione di impresa sono i suoi punti di forza. Grazie al know-how e alle elevate competenze maturate negli anni, è in grado di offrire un’ampia gamma di soluzioni mirate, con l’obiettivo di fornire al cliente un’esperienza il più reale e indimenticabile possibile, tramite la quale possa arricchire la propria conoscenza capacità. (www.thebusinessgame.it)

Silvia Fazzini

Anna Sioni

Phoenix Group - Ufficio Stampa
Mob. +39 3899614502
Mail: press@phoenixcapital.it
www.phoenixcapital.it

Administrative Office - The Business Game Srl
Mail: anna.sioni@thebusinessgame.it
www.thebusinessgame.it