



COMUNICATO STAMPA

CORONAVIRUS, E-LEARNING, SCUOLE E GAMIFICATION.

The Business Game, con il supporto di Phoenix Capital, lancia “U-START”, il game didattico online gratuito per le scuole secondarie di secondo grado che potenzia l’apprendimento attraverso la cooperazione e rivoluziona la valutazione

Al sito www.thebusinessgame.it, nella pagina dedicata al modulo U-Start, i docenti potranno registrarsi, accedere a tutte le informazioni e scaricare il materiale di approfondimento.

Verona, 2 aprile 2020 – Coronavirus, scuole e didattica a distanza, l’*e-learning* innovativo con la *gamification*. È tempo di soft skill anche per gli studenti della **scuola secondaria di secondo grado**. In un contesto *disruptive* per la scuola italiana come quello attuale di adattamento repentino alla didattica a distanza, **The Business Game**, prima azienda italiana specializzata nella messa a punto di competizioni on line per la formazione imprenditoriale - insieme al partner industriale **Phoenix Capital**, società di consulenza finanziaria e manageriale con sedi a Verona, Milano e Roma - lancia gratuitamente per le scuole **U-Start**, un “game” didattico online come strumento di supporto all’*e-learning*, capace di garantire la continuità “sociale” della comunità scolastica perchè ne rafforza le relazioni a distanza, potenzia l’apprendimento attraverso la cooperazione, rivoluziona la formazione e la valutazione degli studenti.

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**.

Dopo il successo riscontrato in Francia, con 1.700 docenti utilizzatori e più di 20.000 studenti partecipanti, **TBG ha deciso di rilanciarlo oggi, gratuitamente, in Italia in tutte le scuole secondarie di secondo grado e in particolare per le classi terza, quarta e quinta dei Licei**

scientifici e degli Istituti tecnici e professionali, perché possa poi diventare, in futuro uno strumento formativo curriculare nei percorsi di studio.

GAME DIDATTICO E COMPETENZE TRASVERSALI - Creando ambienti di apprendimento, il “game didattico” permette di individuare nei singoli e nel team-classe quelle abilità, competenze trasversali e processi di cooperazione che in una lezione frontale potrebbero non essere valorizzati: dal problem solving alle capacità di leadership, autonomia e responsabilità, dalla visione strategica al coordinamento d’insieme, dalle decisioni all’adattabilità al cambiamento, fino alla condivisione di successi e insuccessi.

USBG, COME FUNZIONA – U-Start simula una competizione tra imprese virtuali. All’interno di ciascuna impresa, ogni giocatore è chiamato a prendere decisioni nell’ambito di precise aree funzionali: marketing, produzione, approvvigionamento, finanza, ricerca e sviluppo, risorse umane e produzione. Le situazioni ricreate, realistiche e complesse, devono essere analizzate e risolte effettuando scelte strategiche ponderate, innovative ed efficaci. Le decisioni vengono quindi elaborate attraverso degli algoritmi di calcolo al fine di determinare i risultati complessivi sull’andamento di ciascuna azienda/team di lavoro.

IL RUOLO DEL DOCENTE - Il docente diviene catalizzatore dell’apprendimento. Accompagna e sostiene lo studente in funzione della costruzione della conoscenza, agevolando il processo di maturazione delle competenze necessarie per giocare in maniera autonoma; stimola la riflessione e aiuta la rielaborazione.

LE POTENZIALITÀ PER GLI STUDENTI - Grazie a USBG le conoscenze si trasformano in competenze. Lo studente applica le conoscenze specifiche acquisite frontalmente: affina la percezione, l’attenzione e la memoria, con il vantaggio di agire in un ambiente virtuale e “sicuro”, che mette dunque i ragazzi nella condizione migliore per esprimere al meglio tutte le proprie potenzialità.

COME REGISTRARSI E PARTECIPARE - Per accedere e giocare al modulo **U-Start** il docente dovrà registrarsi sulla **pagina dedicata USBG** al sito **www.thebusinessgame.it** dove potranno trovare tutte le informazioni e scaricare il materiale di approfondimento.

«In questo momento di difficoltà, dove si sta riscoprendo la fattibilità e, soprattutto, la potenzialità della formazione e dell’apprendimento a distanza – sottolinea **Nicola Baldissin, amministratore delegato di The Business Game** -, vogliamo offrire uno strumento alternativo e innovativo di supporto alla didattica frontale che sappia, al contempo, coinvolgere e motivare gli studenti».

«La scuola italiana è diventata innovativa in pochi giorni - sottolinea **Giulio Fezzi, presidente di Phoenix Capital** -. È, questo, il momento della consapevolezza, della maturità e della lungimiranza in tutti i settori e ciò significa saper cavalcare il cambiamento per percorrere nuove strade e consolidarle. La *gamification*, sperimentata con successo nel settore formativo per il mondo manageriale e universitario, consegna alla scuola un approccio nuovo per rivoluzionare insegnamento e apprendimento».



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)

Phoenix Capital Iniziative di Sviluppo Srl – Fondata a Verona nel 2008, è una società 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 Roma e Milano, 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)

Silvia Fazzini

Anna Sioni

Phoenix Group - Ufficio Stampa

Mob. +39 3899614502

Mail: press@phoenixcapital.it

www.phoenixcapital.it

Make | Things | Happen

Administrative Office - *The Business Game Srl*

Mail: anna.sioni@thebusinessgame.it

www.thebusinessgame.it