



YOUTH entrepreneurial skills: development, implementation and adaptation of Simulated Training enterprises tools and **START-up** business games for VET learners and operators.

Un Business Game per l'Impresa Formativa Simulata

Tra gli strumenti a supporto dei percorsi IFS, docenti e studenti hanno a disposizione il Business Game sviluppato nell'ambito del Progetto ERASMUS+ U-Start.

Questo Business Game, a supporto delle fasi di start-up dell'Impresa, è uno dei prodotti finali sviluppati dalla collaborazione con una partnership transnazionale costituita da:

- CONFAO – Consorzio Nazionale per la Formazione, l'Aggiornamento e l'Orientamento (Coordinatore)
- The Business Game Srl
- ISFORM snc
- SFC – Sistemi formative Confindustria
- Kompass – Zentrum für Existenzgründungen (Centro per le start-up di Imprese) **GERMANIA**
- CPI – Institute of the Republic of Slovenia for Vocational Education and Training **SLOVENIA**
- CECOIA – Vocational Training Centre for the Trade **PORTOGALLO**
- IFI **SPAGNA**

Il Business Game U-START

Il Business Game U-START fornisce un **ambiente competitivo simulato** sufficientemente **aderente alla realtà**, che immerge gli studenti-giocatori in un **contesto aziendale virtuale** in cui devono prendere alcune **decisioni manageriali**.

Esso **rappresenta** al contempo:

- Un valido **ESERCIZIO** di simulazione della vita di impresa
- Un **GIOCO** in quanto prevede l'esistenza di uno o più giocatori/team interessati al raggiungimento di un obiettivo comune che li pone in competizione reciproca
- Una **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

Il Business Game U-START si pone come **supporto al raggiungimento dei seguenti obiettivi formativi**:

- Apprendimento di tecniche di **gestione di impresa**
- Miglior **orientamento all'approccio strategico** e la **comprensione** delle problematiche delle diverse funzioni aziendali
- Presa di **confidenza** con situazioni di **rischio e incertezza**
- Affinamento delle **capacità decisionali** in termini di tempestività ed efficacia delle scelte adottate
- Sviluppo delle **soft skill** dei partecipanti (**leadership, team-working** ecc.)

Il Business Game U-START è a disposizione delle classi (lato docente referente e lato studenti) che stanno intraprendendo percorsi di Impresa Formativa Simulata all'interno del Simulatore IFS CONFAO, nelle rispettive aree di lavoro.

Il Progetto U-START

In coerenza con le specifiche contenute nell'Invito a presentare proposte ERASMUS+, in particolare per la KA2 - Partenariati strategici nel settore formazione professionale -, CONFAO ha sviluppato un progetto transnazionale "U-START" che risponde alla necessità di sviluppare approcci innovativi a supporto di studenti di sistemi di istruzione e formazione professionale (IFP) e del personale dei sistemi IFP (docenti, insegnanti e formatori), fornendo strumenti e percorsi formativi per la formazione di competenze per lo spirito di iniziativa e l'imprenditorialità, basato sulla metodologia della simulazione di impresa e del business game.

Il progetto è concepita al fine di:

- Promuovere lo scambio delle best practices a livello europeo, nel campo della formazione all'imprenditorialità, mediante simulazione di impresa e di business game.
- Promuovere il trasferimento geografico del modello di Simulatore per l'Impresa Formativa, come metodologia di formazione utile per lo sviluppo di competenze imprenditoriali negli istituti di istruzione e formazione professionale.
- Promuovere lo sviluppo, trasferimento e implementazione di business games da collegare agli strumenti ICT e simulatori disponibili nei diversi paesi partner per l'applicazione delle simulatore dell'Impresa Formativa. In particolare, per sviluppare business games legati al mercato, all'analisi della concorrenza, alla pianificazione aziendale, al business plan e allo start-up di impresa.
- Promuovere l'acquisizione di competenze che consentiranno ai professionisti dell'IFP di migliorare l'insegnamento/formazione per una importante competenza chiave, come ad esempio quello relativa allo spirito d'iniziativa e alla imprenditorialità, di cui alla raccomandazione europea del 2006 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

L'idea del progetto è stata sviluppata sulla base di due diverse esperienze, condotte a livello diverso, con tre elementi in comune:

- l'uso di un approccio di "simulazione scientificamente organizzato" in campo educativo;
- l'uso delle ICT per realizzare la simulazione ed il business gaming;
- un approccio partecipativo nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Le due best practices individuate per il progetto, sono:

- L'esperienza del Simulatore per l'Impresa Formativa (IFS) ed il relativo network di IFS, svolta in Italia dal Ministero della Pubblica Istruzione fino al 2007, che è stato recuperato, aggiornato e rilanciato di recente da CONFAO (un consorzio nazionale di istituto IFP) e segnalato come buona prassi da parte del Ministero della Pubblica Istruzione in una comunicazione per tutti i dipartimenti e le scuole regionali (www.ifsconfao.net).
- Il Business Management Game, valido strumento sugli aspetti di gestione aziendale in scenari simulati, applicato al terzo livello di istruzione (livello universitario) e sviluppato dalla società "The Business Game Srl", legata all'Università degli Studi di Udine (www.thebusinessgame.it), che è già stato oggetto di un successivo adattamento nel contesto dell'istruzione secondaria superiore (livello EQF 4-5) nell'ambito del Progetto Leonardo MEET.

I risultati attesi del progetto U-START, che saranno diffusi anche attraverso la piattaforma IFSCONFAO sono:

- sviluppo di **un business game per lo start-up d'impresa e integrazione funzionale con il percorso di simulazione d'impresa** nell'ambito della secondaria superiore;
- **adattamento del Simulatore IFS CONFAO a diversi contesti formativi e transnazionali**, con la creazione di un **dispositivo multilingua** e di **mercati virtuali nei paesi partner** con cui le IFS del mercato virtuale italiano potranno scambiare transazioni commerciali e/o finanziarie;
- **rinforzo della dimensione formativa dell'internazionalizzazione delle aree di business**, nel contesto del network transnazionale di imprese formative simulate creato dal progetto;
- produzione di **linee guida e modelli di coinvolgimento delle imprese nei percorsi di IFS**, con ruolo di impresa-tutor;
- diffusione e disseminazione dei prodotti finali;
- recepimento e messa a sistema dei prodotti e degli strumenti da parte dei partners di progetto.