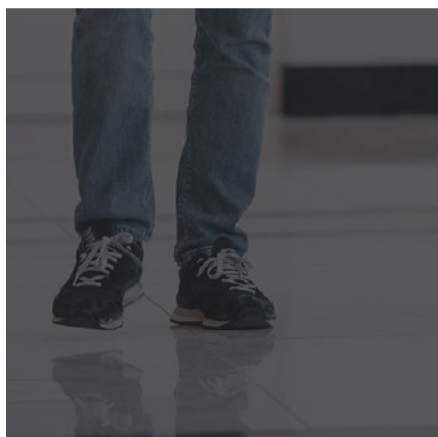




LA DIDATTICA NELLE SCUOLE **CON I BUSINESS GAME**

Attraverso i **Business Game** coinvolgiamo gli studenti in innovative e creative attività didattiche, stimolando e potenziando le **competenze tecniche e trasversali**.

PERCHÉ I BUSINESS GAME NELLE SCUOLE? **COSA SONO E PERCHÉ UTILIZZARLI?**

I Business Game sono **strumenti formativi innovativi**, semplici, coinvolgenti e “non-convenzionali”, che permettono di riprodurre le dinamiche e le logiche di un mercato competitivo: la simulazione proietta gli studenti in una competizione in cui sperimentare, sviluppare e potenziare le proprie **competenze tecniche e trasversali**, capacità gestionali, decisionali e relazionali.

I team (formati da 3 a 5 studenti, oppure dal singolo studente) gestiscono un'azienda virtuale agendo sulle leve strategiche che caratterizzano il mercato simulato e definendo, quindi, una propria **strategia**. L'obiettivo è incrementare le performance aziendali.

Il business game è suddiviso in round di gioco (da 2 a 6): ogni round simula sei mesi di operatività dell'azienda. Al termine di ogni round, i team, insieme al Docente, possono analizzare i risultati ottenuti e modificare o ricalibrare le proprie strategie per migliorare la loro posizione di mercato.

Le attività di **“decision-making”** sono caratterizzate da un processo di analisi e confronto che si innesca round dopo round. La coerenza tra obiettivi, decisioni e risorse disponibili, la pianificazione strategica, l'analisi dei risultati e la valutazione dei competitor, rappresentano gli elementi chiave che determinano il team vincente.



IL BUSINESS GAME PUÒ ESSERE UTILIZZATO ALL'INTERNO DELLA SINGOLA **CLASSE** OPPURE TRA **CLASSI** DELLO STESSO ISTITUTO SCOLASTICO.

ESEMPIO CLASSE



Il Business Game è uno strumento di «learning-by-playing» e «learning-by-doing» per lo sviluppo delle competenze trasversali (Linee guida dei Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento - PCTO).

Esempio di utilizzo del Business Game all'interno di una classe con 25 studenti:

Modalità Team: gli studenti sono suddivisi in 5 team da 5 componenti. Ogni team simula la gestione di una azienda virtuale in competizione con gli altri team della classe.

Modalità Single Player: ogni studente gestisce una azienda virtuale (per

un totale di 25 aziende simulate) in competizione con gli altri studenti della classe.

Esempio di utilizzo del Business Game all'interno di un Istituto Scolastico con 18 classi: **ogni classe** (fino a 6 studenti) gestisce una azienda virtuale (per un totale di 18 aziende simulate) in competizione con le altre classi dell'Istituto Scolastico.

COME FUNZIONA IL BUSINESS GAME

1 SETUP DEL BUSINESS GAME

Il Business Game è gestito attraverso la piattaforma Business Game Studio di Artémat.

Gli **studenti**, suddivisi in team (da 3 a 5 partecipanti, oppure singolarmente), ricevono le indicazioni per accedere alla piattaforma dedicata.

2 PRESENTAZIONE DELLO SCENARIO DI SIMULAZIONE

Il Docente presenta agli studenti lo scenario di simulazione nei suoi principali elementi (scelte strategiche, indicatori di performance, mercato, ecc.) e comunica le **tempistiche** dei diversi round di gioco.

3 PRESENTAZIONE DELLO SCENARIO DI SIMULAZIONE

I team avviano la simulazione e i **round** (ogni round simula un semestre di operatività delle aziende virtuali), decidendo la propria **strategia** e inserendo le decisioni in piattaforma. Al termine di ogni round, il simulatore calcola istantaneamente gli output del game e il Docente attiva un processo di debriefing analizzando, con gli studenti, i **risultati ottenuti**.



4 SETUP DEL BUSINESS GAME

Al termine dell'ultimo round di gioco, il simulatore genera i risultati finali: il Docente proclama il Team vincitore ed avvia il **debriefing finale**. Gli studenti e il Docente discutono sulle strategie attuate nei diversi round di simulazione, evidenziandone i punti di forza e di debolezza.



BENEFICI DEL BUSINESS GAME



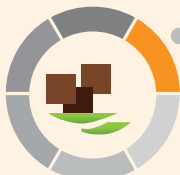
BENEFICI PER GLI STUDENTI

- ✓ I Business Game sono semplici e coinvolgenti;
- ✓ Competizione tra aziende virtuali in un ambiente di simulazione dinamico;
- ✓ Esperienza di apprendimento più efficace e coinvolgente rispetto alle sole lezioni tradizionali;
- ✓ Analizzare i risultati della simulazione sulla base delle decisioni prese;
- ✓ Fare esperienza con mutevoli scenari economici e sviluppare una flessibilità decisionale;
- ✓ Apprendere concetti economici in modo innovativo;
- ✓ Familiarizzare con le dinamiche di gruppo;
- ✓ Arricchire il proprio Curriculum Vitae;
- ✓ Applicazioni web di semplice utilizzo.



BENEFICI PER I DOCENTI

- ✓ Integrazione di tecniche di learning by doing e learning by playing all'interno delle lezioni di tipo tradizionale;
- ✓ I Business Game possono essere utilizzati come competition all'interno della singola classe oppure tra classi dello stesso Istituto;
- ✓ Formazione non convenzionale ed innovativa;
- ✓ Sviluppo delle hard e soft skill degli studenti;
- ✓ Strumento flessibile e personalizzabile secondo gli obiettivi educativi;
- ✓ Implementazione di una logica ciclica: valutazione – processo decisionale – valutazione;
- ✓ Utilizzare un format innovativo per spiegare concetti di business;
- ✓ Lavoro di gruppo;
- ✓ Applicazioni web di semplice utilizzo.

Business Simulation	Lingua	Descrizione	Complessità	Focus	Aree di apprendimento	Elementi Chiave
 DIGITAL START UP	 	Gestione di una startup nel mercato delle applicazioni mobile	Medio-Bassa	Imprenditorialità, Lancio di un nuovo prodotto, Strategia, Problem solving, Decision making, Analisi economica	Economia, Risorse Umane, Innovazione, Marketing digitale	Gestione del budget, Investimenti, Prezzo, Quota di Mercato, Ricavi, Costi, Margine Operativo, Utili, Performance, Valore dell'Azienda, Capitale Intellettuale
 ECO DESIGN		Gestione di una startup nel mercato degli arredi "green"	Medio-Bassa	Imprenditorialità, Ecosostenibilità, Strategia, Problem solving, Decision making, Analisi economica	Economia, Risorse Umane, Innovazione, Produzione, Marketing	Gestione del budget, Investimenti, Prezzo, Quota di Mercato, Ricavi, Costi, Margine Operativo, Utili, Performance, Valore dell'Azienda, Capitale Intellettuale
 CULTURAL EVENT		Gestione di una startup nel mercato degli eventi culturali	Medio-Bassa	Imprenditorialità, Eventi, Strategia, Problem solving, Decision making, Analisi economica	Economia, Risorse Umane, Gestione eventi, Marketing	Gestione del budget, Investimenti, Prezzo, Quota di Mercato, Ricavi, Costi, Margine Operativo, Utili, Performance, Valore dell'Azienda, Capitale Intellettuale
 TOURISIM		Gestione di una struttura ricettiva in una specifica area geografica	Media	Organizzazione aziendale, Management, Strategia, Problem solving, Decision making, Analisi economica e finanziaria	Economia, Marketing, Servizi e Pacchetti Turistici, Innovazione, Risorse Umane	Gestione del budget, Investimenti, Prezzo, Quota di Mercato, Ricavi, Costi, Margine Operativo, Utili, Performance, Valore dell'Azienda, Capitale Intellettuale
 FOOD&WINE	 	Gestione di un'azienda nel mercato del Food and Beverage (mercato nazionale e internazionale)	Medio-Alta	Organizzazione aziendale, Management, Strategia, Problem solving, Decision making, Analisi economica e finanziaria, Valutazione di Impresa	Economia e Finanza, Marketing, Produzione, Acquisti, Distribuzione, Ricerca e Sviluppo, Innovazione, Risorse Umane	Gestione del budget, Investimenti, Dimensionamento produttivo, Prezzo, Quota di Mercato, Ricavi, Costi, Margine Operativo, Utili, Cash Flow, Finanziamenti, Performance, Valore dell'Equity, Capitale Intellettuale
 GENERAL MANAGEMENT	 	Gestione di un'azienda nel mercato ICT dei dispositivi mobile (smartphone e tablet)	Medio-Alta	Organizzazione aziendale, Management, Strategia, Problem solving, Decision making, Analisi economica e finanziaria, Valutazione di Impresa	Economia e Finanza, Marketing, Produzione, Acquisti, Distribuzione, Ricerca e Sviluppo, Innovazione, Risorse Umane	Gestione del budget, Investimenti, Dimensionamento produttivo, Prezzo, Quota di Mercato, Ricavi, Costi, Margine Operativo, Utili, Cash Flow, Finanziamenti, Performance, Valore dell'Equity, Capitale Intellettuale

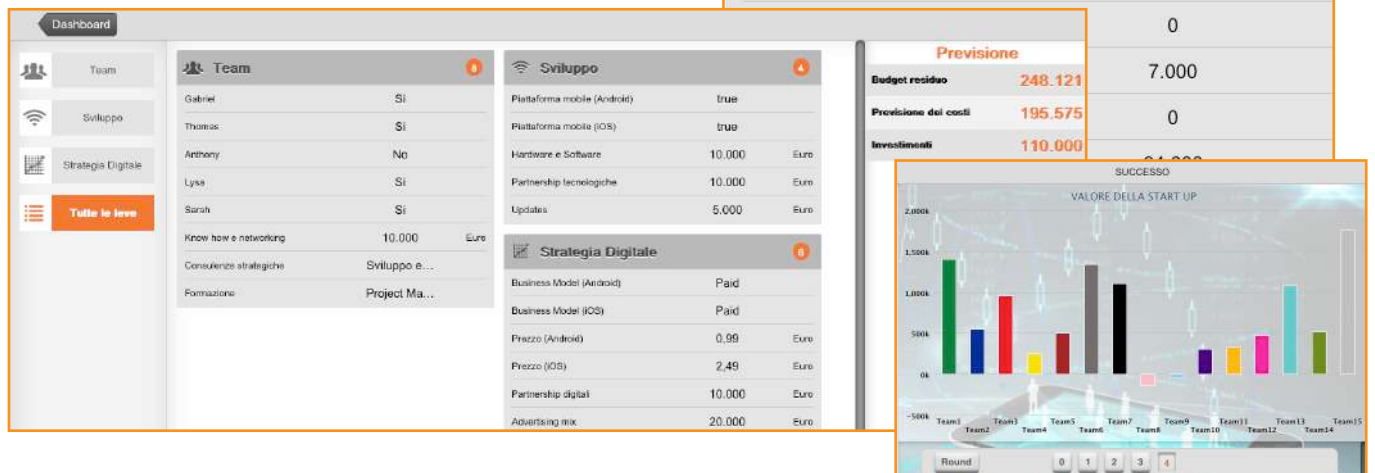
BUSINESS GAME DIGITAL STARTUP
IL PIÙ UTILIZZATO NELLE SCUOLE



Le Startup competono nel mercato delle **App Mobile** con l'obiettivo di massimizzare il valore di mercato della propria azienda.
Come?

- Lanciando una App Mobile sul mercato **Android e/o iOS**
- Componendo il team operativo
- Pianificando la strategia di **Digital Marketing**
- Scegliendo il Business Model (**Free**, **Paid** or **Freemium**)

Conto Economico	
Ricavi (Android)	18.900
Ricavi (iOS)	216.000
Ricavi totali	234.900
Costo totale team	74.900
Costo consulenze strategiche	15.000
Costo know how e networking	2.000
Costo formazione	8.000
Costo hardware e software	2.000
Costo riusabilità della applicazione	0
Costo partnership tecnologiche	0
Costo updates	3.000
Costo partnership digitali	2.973
Costo Advertising mix	10.000
	0
	7.000
	0



SCEGLI IL NOSTRO PACCHETTO IN LICENZA ANNUALE O PLURIENNALE

Il Pacchetto **Business Game** include:

- ✓ La formazione dei Docenti
- ✓ La manualistica di supporto
- ✓ Due scenari di simulazione a scelta
- ✓ L'accesso al pannello di Amministratore
- ✓ La personalizzazione grafica con il logo dell'Istituto Scolastico
- ✓ La creazione di competition per classe oppure tra classi
- ✓ L'assistenza tecnica

Il team di Artémat fornisce ai Docenti tutte le informazioni necessarie per **gestire autonomamente le attività di Business Gaming**

**NEGLI ULTIMI 3 ANNI PIÙ DI 3000 STUDENTI
HANNO PARTECIPATO AI BUSINESS GAME DI ARTÉMAT**

“

Inizialmente le attività del PON mi erano sembrate pesanti a livello espositivo, per poi ricredermi grazie al game e al team con cui ho lavorato. Spero che questa esperienza possa aiutarmi in futuro.

“

Il game è stato molto stimolante in quanto mi ha permesso sia di approfondire specifici argomenti, sia di confrontarmi con i miei compagni di squadra con l'obiettivo di attuare la miglior strategia per la nostra azienda.



CHI SIAMO

“Art” per creatività e “Mat” per razionalità: la nostra mission è “Gamificare” le attività formative per renderle più efficaci e coinvolgenti.

Siamo specializzati nella progettazione e sviluppo di strumenti di simulazione per stimolare, valutare e potenziare le competenze tecniche e trasversali dei partecipanti. Riflettendo l'esperienza scientifica e professionale dei soci fondatori, **docenti universitari e professionisti in ambito aziendale**, Artémat si caratterizza come un “laboratorio” ove confluiscono idee e progetti volti a favorire la creatività e la sperimentazione su sistemi interconnessi, legati all'innovazione tecnologica e manageriale.

www.artemat.it | www.businessgame.education