



COMUNICAZIONE

Anno scolastico 16/17
Monza, 14/11/2016
Destinatari: II – III Liceo classico
4[^] - 5[^] Liceo Musicale
Portale
Sito web

| | |
|---------|---|
| oggetto | Orientamento in uscita: (a) aggiornamento calendario orientamento in uscita (b) Business Game |
|---------|---|

(a) aggiornamento calendario orientamento in uscita

Il calendario alla pagina orientamento/verso l'università del sito del liceo è stato aggiornato con le iniziative di orientamento di

- Università degli Studi di Milano
- Univ. degli Studi di Milano Bicocca
- Univ. Vita e Salute S. Raffaele
- Scuola Superiore Interpreti Carlo Bo
- IULM – Libera Università di Lingue e Comunicazione
- Politecnico di Milano – Ingegneria Fisica

Gli eventi sono corredati da una scheda descrittiva.

Gli studenti sono invitati alla consultazione.

(b) "Crea la tua impresa" - Business Game XIV edizione

L'Università Carlo Cattaneo – LIUC propone la XIV edizione di "Crea la tua impresa" - Business Game strategico dell'Università Cattaneo, un progetto di *learning by doing*, interattivo e innovativo, inserito tra le iniziative ministeriali di valorizzazione delle eccellenze riguardanti gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado.

Nella logica di sviluppare le capacità in chiave multidisciplinare, il progetto propone, agli allievi del IV e V anno delle scuole superiori, la simulazione di un'azienda virtuale attraverso un vero e proprio gioco tattico-strategico.

Le squadre partecipanti saranno chiamate a sfidarsi in quattro prove che richiederanno capacità logiche, visione strategica, spirito di gruppo e la voglia di mettersi alla prova. Il Business Game è strutturato in modo da non richiedere competenze economico aziendali.

Il gioco costituisce un'opportunità per avvicinarsi al mondo dell'azienda e dell'università ed è particolarmente interessante per chi ha interessi economici-aziendali in quanto

Business Game si sviluppa nel corso di un anno simulato, scandito in 12 turni di gioco, uno per ogni mese dell'anno. In ogni turno, le squadre sono chiamate ad analizzare le informazioni disponibili sullo stato dell'azienda e del mercato, e in conseguenza a prendere decisioni di carattere strategico per la gestione dell'azienda. Tali decisioni influenzeranno lo stato dell'azienda e il mercato stesso che, modificandosi, presenterà una nuova situazione di gioco per il turno successivo. Obiettivo del gioco, in relazione al quale sarà stilata una graduatoria di merito delle squadre, è di massimizzare il valore dell'impresa.

Il gioco è organizzato in due fasi:

- la prima fase si svolgerà in tre prove successive, in ognuna delle quali si svolgeranno tre turni di gioco, dunque simulando un trimestre di vita dell'azienda; ogni squadra giocherà tali prove via web direttamente nella sede della propria scuola;
- le squadre che avranno ottenuto i migliori risultati alla fine della prima fase saranno ammesse alla fase finale del gioco, che si svolgerà presso l'Università Cattaneo.

Le squadre sono composte da 4-6 studenti.

La **prima prova** (che simula il trimestre gennaio — marzo di vita dell'azienda) si terrà mercoledì 18/01/17, a partire dalle ore 14.30. Ogni squadra giocherà presso la sede della propria scuola, con comunicazioni gestite via Internet e secondo modalità che saranno precisate ai tutor .

La **seconda prova** (che simula il trimestre aprile — giugno) si terrà mercoledì 01/02/17, a partire dalle ore 14.30, con le stesse modalità previste per la prima prova.

La **terza prova** (che simula il trimestre luglio — settembre) si terrà mercoledì 15/02/17, a partire dalle ore 14.30, con le stesse modalità previste per la prima prova.

La **fase finale - se classificatisi fra le prime 50 squadre** - si terrà giovedì 16 marzo 2017, presso l'Università Cattaneo, a partire dalle ore 10.00.

L'iscrizione avviene tramite scuola.

Rivolgersi al prof. Ferro entro e non oltre lunedì 28/11.

Paolo Ferro

Visto: _____
Dirigente Scolastico

Solo per le comunicazioni agli studenti e alle famiglie, un rappresentante di classe degli studenti è invitato a leggere la comunicazione ai compagni e gli studenti sono tenuti a trascrivere data e oggetto della presente circolare/comunicazione per informare la famiglia. Tale informativo sarà affissa in ogni classe o cura del collaboratore scolastico e vorrà come informazione per gli studenti non presenti al momento della distribuzione della stessa.

Il docente annoterà sul registro di classe l'avvenuta comunicazione agli alunni.