COMUNICATO STAMPA

A Lodi la prima sfida tra imprese virtuali: il Business Game di CONFAO debutta all'ITET "Agostino Bassi" con il supporto di AICA

Milano-Lodi, 2 aprile 2026 – Si è svolta il 30 marzo all'ITET "Agostino Bassi" di Lodi la prima sfida tra imprese virtuali in occasione del torneo ***Business Game*** - il primo nella Città di Lodi - organizzato da **CONFAO - Consorzio Nazionale per la Formazione l'Aggiornamento e l'Orientamento** con il supporto del **MIM - Ministero dell'Istruzione e del Merito** e di **AICA - Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico**.

Un'iniziativa di riferimento per l'innovazione formativa e lo sviluppo delle competenze trasversali degli studenti. Protagonisti ragazze e ragazzi di Lodi, Crema e Melegnano in una competizione d'avanguardia su gestione aziendale e strategia digitale. L'iniziativa, che ha visto AICA nel ruolo di prestigioso sponsor, rappresenta un progetto strategico per il rafforzamento delle conoscenze di economia, per i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) e per l'orientamento in uscita degli studenti.

"Il Business Game rappresenta un esempio concreto di didattica innovativa capace di avvicinare i giovani al mondo reale dell'impresa dimostrando quanto sia fondamentale integrare competenze economiche, digitali e trasversali nei percorsi formativi, offrendo agli studenti strumenti utili per affrontare le sfide del futuro. AICA sostiene con convinzione questi progetti perché favoriscono un apprendimento esperienziale che stimola il pensiero critico, la capacità decisionale e il lavoro di squadra. Investire in iniziative come il Business Game significa investire nelle competenze dei futuri professionisti e contribuire a costruire una cultura digitale più solida e diffusa nel nostro Paese", dichiara il Presidente di AICA, **Antonio Piva**.

"Questa iniziativa, in quanto competizione, si colloca nell'ambito delle eccellenze, tuttavia la sua grande valenza è quella di fornire agli studenti una visione concreta di come sia possibile mettere in pratica le nozioni acquisite nell'ambito di discipline come il Diritto o l'Economia Aziendale che spesso vengono affrontate solamente da un punto di vista teorico. CONFAO ha l'obiettivo di allargare alle altre Regioni d'Italia questa competizione, nata in Veneto e quest'anno svoltasi con successo in Lombardia", commenta il Vicepresidente di CONFAO, **Claudio Pardini**.

L'assessment delle competenze digitali – Per l'occasione AICA ha reso disponibile a tutti gli studenti delle squadre e ai loro insegnanti l'accesso all'innovativo **assessment delle competenze digitali** dell'Associazione, che permette di verificare il proprio livello di competenza rispetto agli standard definiti dalle certificazioni digitali ICDL, in particolare per Cybersecurity e Intelligenza Artificiale. *"Ciò a conferma dell'importanza delle competenze digitali, sempre più fondamentali anche in contesti professionali e di business"*, afferma Piva.

I partecipanti e i classificati – Alla competizione hanno preso parte, oltre all'istituto ospitante "Agostino Bassi", le delegazioni studentesche dell'IIS "Galilei" e dell'IIS "Luca Pacioli" di Crema (CR), insieme all'IIS "Vincenzo Benini" di Melegnano (MI). Di seguito la squadre classificate:

- 1° posto: Js_3I (ITET “Agostino Bassi”, Lodi), squadra composta da Ludovico Da Re Moreira, Kevin Grande e Diego Ndreca
- 2° posto: BlutenANDChill (IIS “Galileo Galilei”, Crema), squadra composta da Simone Candeloro, Andrea Fontana e Marco Ventura
- 3° posto: I Cavalli (IIS “Vincenzo Benini”, Melegnano), squadra composta da Leonardo Cavalli, Lorenzo Di Stefano e Riccardo Zacchetti
- 4° posto: Ecofriends (IIS “Vincenzo Benini”, Melegnano), squadra composta da Alice De Meo, Davide Petrosino e Chiara Ripetti

Un modello didattico basato sull'esperienza – Il cuore dell'evento è un sofisticato sistema di simulazione sviluppato da The Business Game Srl, spin-off dell’Università degli Studi di Udine, evolutosi grazie a programmi comunitari ERASMUS+ come il progetto "U-START". Sotto la promozione del consorzio CONFAO, il Business Game mira a far comprendere le dinamiche economiche e del diritto attraverso la metodologia del “try & learn” (prova e impara). L'obiettivo è duplice: apprendere tecniche di gestione d'impresa e sviluppare un approccio strategico alle problematiche aziendali.

La sfida: decisioni e strategia in tempo reale – Il torneo vede squadre composte da tre o quattro studenti sfidarsi su una piattaforma online. Ogni team gestisce un'azienda virtuale produttrice di beni in un mercato competitivo chiuso, dove la capacità di analisi farà la differenza. Gli studenti devono inserire le proprie decisioni operative agendo su parametri fondamentali quali Produzione e Logistica (bilanciamento tra prodotti di fascia alta e bassa); Gestione Finanziaria (monitoraggio della redditività); Risorse Umane (leve strategiche per la competitività). Il software calcola in tempo reale i risultati delle scelte adottate, permettendo ai partecipanti di valutare scenari differenti e affinare la propria capacità decisionale in contesti di rischio e incertezza. Il successo dei futuri manager dipende dalla precisione delle previsioni di vendita e dalla capacità di rispondere agli algoritmi di mercato che simulano trend e stagionalità. Al termine della competizione, il sistema assegna i punteggi definitivi basandosi su obiettivi chiave come la quota di mercato raggiunta e la redditività dell'impresa virtuale. Una sfida che non premia solo le competenze tecniche, ma anche le soft skill e la capacità di lavorare in team per un obiettivo comune. Maggiori info al link: https://www.confao.it/businessgame/#sec-8d2d

La collaborazione tra AICA e CONFAO – Ampia la collaborazione tra AICA e CONFAO, che in occasione dell’edizione 2025 di **JOB&Orienta** - il più importante salone nazionale dedicato a Orientamento, Scuola, Formazione e Lavoro - hanno firmato un protocollo d’intesa per promuovere l'**introduzione consapevole e la diffusione dell'Intelligenza Artificiale (IA) nelle scuole** e consolidare percorsi di buone pratiche per l'utilizzo dell'IA nella didattica, facendo leva sulla piattaforma ai4s (Artificial Intelligence for Schools), sviluppata da CONFAO.

AICA – AICA - Associazione Italiana per l’Informatica e il Calcolo Automatico, è da oltre 60 anni il punto di riferimento per la cultura digitale in Italia. Promuove ricerca, formazione e certificazione delle competenze informatiche, collaborando con istituzioni, imprese e mondo accademico per colmare il digital divide e accompagnare il Paese nelle transizioni tecnologiche.

Per ulteriori informazioni:
Ufficio Stampa Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA)
Dott. Michele Da Col - Studio Sandrinelli Srl | dacol@studiosandrinelli.com | +39 340 3356400
Dott. Giuliano Martino - Studio Sandrinelli Srl | martino@studiosandrinelli.com | +39 346 3519727