

Istruzione/2. Giovedì al via la terza edizione

Un business game premia le idee d'impresa

Enrico Netti

Scalda i motori la terza edizione di "Latuaideadimpresa" (le iscrizioni sono ancora aperte), il business game promosso da Sistemi formativi Confindustria (SfC), Giovani imprenditori e Confindustria con il patrocinio del Miur, che punta a promuovere il rapporto tra uomini d'azienda e studenti delle scuole secondarie di secondo grado. Il via il 22 novembre durante la manifestazione "Mani & Ingegno-Migliori si diventa", che si svolgerà a Verona in occasione della giornata d'apertura di "Job&Orienta", il salone nazionale dell'orientamento. Nel corso dei lavori Luigi Serra, presidente di SfC, premierà gli studenti dell'istituto Enrico Fermi di Cosenza, vincitori nazionali dell'edizione 2011/2012, e presenterà la nuova edizione del gioco. «Cresce il numero delle scuole e delle associazioni territoriali che supportano il progetto. In più ci saranno diverse novità - anticipa Serra -. Il prossimo anno assegneremo dei premi speciali ai progetti più innovativi e per i vincitori nazionali ci sarà una *full immersion* formativa».

Il team vincente infatti trascorrerà una "due giorni" di formazione presso una summer school per apprendere i segreti utili a presentare al meglio il proprio progetto a investitori e venture capital nell'ambito dell'evento finale di InnovationLab, network di imprese e università che da quest'anno collabora con il SfC per sperimentare i miglio-

ri percorsi di valorizzazione delle nuove idee d'impresa. «Se riusciranno nel loro intento i ragazzi potranno realizzare il loro progetto con capitali veri», sottolinea Serra.

«Vorremmo presentare il nostro progetto a Verona con la speranza di attirare l'attenzione degli imprenditori presenti - dice Francesca Fuoriviva, pr e portavoce del team vincente dell'Istituto Enrico Fermi di Cosenza -: il nostro obiettivo ora è brevettare l'"Emergency mini bat", per arrivare poi alla realizzazione del prodotto. Se c'è del potenziale gli imprenditori ci dovrebbero aiutare nel concreto». Gli imprenditori in questo business game mettono a disposizione la loro esperienza. «Durante gli

incontri tra team e manager i ragazzi sono stati attirati dalle spiegazioni e dai modelli da seguire nel preparare il business plan», racconta Renato Pastore, presidente di Confindustria Cosenza, l'associazione territoriale che ha vinto prima e seconda edizione. Pastore confida che molti dei progetti sviluppati possano essere i primi semi d'impresa.

«Una delle cose che più abbiamo notato è l'entusiasmo nel condividere concetti e nozioni tra docenti, manager e studenti - sottolinea Francesco Berti Riboli, vicepresidente di Confindustria Genova con delega all'education -. I ragazzi nel team trovano la loro forza e noi dovremmo fare proprio questo modo di lavorare insieme in un sistema d'impresa».

C'è una convergenza a cui guarda Serra: «Tra il mondo delle aziende e la scuola ci deve essere un travaso di esperienze e conoscenze, perché troviamo docenti preparati e disponibili, ragazzi creativi e attivi e imprenditori disposti a condividere l'esperienza». Non manca l'auspicio che in futuro a partecipare siano altre associazioni datoriali. «Penso, per esempio, a quelle del commercio e servizi, così "Latuaideadimpresa" potrebbe diventare un progetto per la crescita del sistema Paese».

enrico.netti@ilssole24ore.com

© RIPRODUZIONE RISERVATA



www.latuaideadimpresa.it

Per iscriversi o avere maggiori informazioni

80%

Istituti tecnici

Nelle due edizioni precedenti è stato preponderante il peso degli studenti degli istituti tecnici. La quota restante è dei licei scientifici e classici. I settori affrontati nei progetti sono green economy (60%), Ict (20%) e servizi (20%)

2.500

Studenti in gara

Nelle tre edizioni si sono iscritti 2.500 studenti di 150 scuole. Hanno dato il loro supporto 23 associazioni industriali e 300 gli imprenditori votanti

