

# LegnanoNews

Le news di Legnano e dell'Alto Milanese

## Minecraft, logistica e supply chain: un progetto LIUC per le scuole

Marco Tajè · Wednesday, June 17th, 2020

Quando si dice “imparare giocando”... **Alla LIUC – Università Cattaneo nasce un nuovo progetto dedicato alle scuole superiori**, interamente basato su Minecraft, videogioco molto popolare tra i giovanissimi, dove si costruisce con vari tipi di blocchi 3D e si usano diverse risorse, all'interno di un grande mondo fatto da differenti tipi di terreni e habitat da esplorare.

La LIUC propone agli studenti partecipanti un utilizzo della versione Education del gioco, con l'obiettivo di introdurre alla disciplina della logistica e del supply chain management come uno dei tratti caratterizzanti dell'ingegnere gestionale. **Un'occasione concreta per comprendere meglio di cosa si occupa questa figura professionale così richiesta dalle imprese** e alla quale la LIUC dedica uno dei suoi due corsi di laurea.

Nel gioco i diversi team (che rappresentano le aziende di una specifica filiera) operano in un contesto (un'isola) in maniera indipendente, utilizzando l'acqua e il cibo che hanno a disposizione. La sfida infatti è la sopravvivenza (esistere nel business) e per questo è necessario acquisire e scambiare altre risorse presenti fuori dall'isola all'interno della filiera (supply chain).

Comunicazione e scambi di informazioni tra i team, organizzazione delle attività e gestione ottimale delle risorse a disposizione sono i passaggi principali del gioco, fondamentali per comprendere la complessità dei contesti aziendali e delle reti di imprese connesse attraverso le tecnologie informative e i sistemi di trasporto.

«L'iniziativa – spiega **Alessandro Creazza, Professore Associato della Scuola di Ingegneria Industriale** che ha coordinato il progetto con la collaborazione di **Francesco Bertolotti e Nicolò Saporiti, studenti del Dottorato di Ricerca LIUC** – si collega efficacemente alla nostra visione dell'ingegnere gestionale, attento ai temi della cooperazione e della sostenibilità, oggi più che mai attuali anche nell'ottica degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (che costituiscono un pilastro essenziale dell'offerta formativa della nostra Scuola di Ingegneria). Il progetto, fortemente orientato al concetto di esperienza, rappresenta bene l'approccio che adottiamo nei nostri corsi di laurea, dove alla conoscenza uniamo la “capacità di saper fare”».

Il gioco è ambientato in uno scenario con diversi ambienti: 2 isole e 2 miniere sotterranee (subacquee) e una piattaforma di distribuzione dei giocatori nel cielo. L'esperienza del gioco (in remoto) ha una durata di 60 minuti.

**Il primo test ha coinvolto lo scorso lunedì 15 giugno 16 studenti di 4 scuole lombarde**, ossia il Liceo Scientifico Galilei di Erba, il Liceo Scientifico Marie – Curie di Tradate, il Liceo Manzoni di Varese e l'Istituto Galilei di Carate Brianza, che hanno gareggiato in 4 team misti, per favorire

l'interazione tra i diversi istituti.

«Con questa iniziativa – spiega **Elena Galante del CARED, il Centro di Ateneo per la Ricerca Educativo – Didattica e l'Aggiornamento della LIUC** – aggiungiamo un tassello alle nostre proposte per le scuole, puntando sull'importanza delle cosiddette soft skills, oggi molto richieste dalle imprese, e sulla bellezza dell'imparare giocando».

Il progetto è a disposizione di tutte le scuole interessate e nei prossimi mesi potrà essere proposto sia in distance sia in presenza, qualora le restrizioni legate al Covid 19 lo permettano. Per gli studenti partecipanti questa esperienza può essere riconosciuta sia nell'ambito dei Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento, sia con crediti formativi.

**Per info e iscrizioni: [orientamento@liuc.it](mailto:orientamento@liuc.it)**

This entry was posted on Wednesday, June 17th, 2020 at 11:36 am and is filed under [Scuola](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.