

## Aumentare le competenze professionali nel settore dell'imprenditorialità

Insegnare attraverso l'uso del gioco

### LTTA a Modena (IT)

Il **LTTA** (breve formazione congiunta del personale) della durata di 5 giorni del progetto **GAMIFY YOUR TEACHING** è stata realizzata a Modena, dal 9 al 13 Maggio.

I sette partner coinvolti nel progetto si sono incontrati a Modena e **hanno lavorato in maniera intensiva sulla creazione degli scenari del game educativo sull'imprenditorialità**, che sarà l'intellectual output finale del progetto. Si tratta di uno strumento formativo che sarà a disposizione degli insegnanti e dei formatori che insegnano imprenditorialità, al fine di supportarli e di coinvolgere in maniera attiva e proattiva nel loro percorso formativo. L'incontro si è tenuto a HAPPEN a Modena.

I partner hanno lavorato in gruppi sui **7 scenari** che faranno parte del game:

1. Aumentare la fiducia in se stessi e l'autostima
2. Comprendere se l'autoimpiego sia la strada giusta per me
3. Definizione degli obiettivi
4. Come avviare e condurre un affare da casa
5. Sviluppare un modello di business
6. Ricerca di mercato
7. Ruolo dei social media nel proprio business



## Cosa sta succedendo nel progetto GAMIFY

Lo sviluppo del progetto GAMIFY sta procedendo.

Al momento stiamo lavorando sull'implementazione dei 7 scenari menzionati in precedenza, rendendole delle scene da giocare con i vari livelli. Anche se l'attuale interfaccia non è quella finale e la maggior parte dello sviluppo è stato fatto "dietro le quinte" finora, aspettatevi presto un altro aggiornamento da parte nostra!



## Resta connesso!

Facebook

<https://www.facebook.com/GamifyYourTeaching/>

Twitter

<https://twitter.com/GamifyTeaching>

Web

<http://gamify-project.eu/>



## Alcuni esempi di GAMIFICATION nel business

Come il progetto **GAMIFY YOUR TEACHING** sta realizzando, la **gamification** può essere applicata all'insegnamento dell'imprenditorialità con successo.

Di seguito **alcuni grandi esempi** della **GAMIFICATION** nel business:

### > SAMSUNG NATION

Samsung diventa social and crea dei contenuti generati da utenti, ricompensando gli utenti per aver partecipato alla community. In cambio, gli utenti vengono premiati infatti con distintivi e avanzamenti nei livelli raggiunti.

### > URGENT EVOKE (di World Bank)

I giocatori sono sfidati a completare 10 missioni e 10 ricerche proposte nel corso di 10 settimane. Coloro che riescono a completare queste sfide vincono il riconoscimento di "World Bank Institute Social Innovator."

### > TREEHOUSE

È un'accademia per l'apprendimento online. Gli studenti scelgono tra diverse tracce per dei risultati predefiniti e ottengono distintivi e punti mentre lavorano con i corsi per mostrare quello che hanno raggiunto.



## I PROSSIMI PASSI del progetto GAMIFY!

Attualmente i partner del progetto, coordinati da CWEP (PL), stanno lavorando alla **definizione degli scenari del game** per elaborare la struttura principale del gioco. Poi, il game sarà testato da 2 insegnanti in ogni paese per essere ulteriormente migliorato.

Tutti i partner si incontreranno nuovamente a Ottobre per il **Secondo Meeting Intermedio a Kaunas (Lituania)**: questo meeting servirà a discutere e pianificare la struttura del materiale didattico, poiché sarà organizzato poco prima di iniziare a lavorare sui materiali didattici (sotto il coordinamento di CNIPMMR).

Inoltre, questo meeting seguirà lo sviluppo finale degli scenari del game cosicché tutti i partner possano discutere i dettagli relativi all'implementazione tecnica degli scenari e alla fase di testing.



This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein