

Aumentare le competenze professionali nel settore dell'imprenditorialità Insegnare attraverso l'uso del gioco

2° Meeting Intermedio a Kaunas (LT)

Il 20 e 21 Ottobre, i partner del progetto GAMIFY si sono incontrati di nuovo a Kaunas, Lithuania, per discutere le attività in essere e i prossimi step del progetto.

Il 2° meeting intermedio è stata un'ottima occasione per i partner per rivedere gli scenari e iniziare l'implementazione concreta del gioco educativo.

Durante il meeting **il game in divenire**, che sarà il principale prodotto del progetto GAMIFY, è stato analizzato in dettaglio per evidenziare gli aspetti chiave degli scenari da finalizzare e per prendere delle decisioni sui documenti di supporto da produrre per guidare l'utente del gioco.

I partner hanno anche concordato sulla **preparazione dei materiali didattici per insegnanti e sulle Linee Guida riguardanti l'utilizzo del gioco in classe** che sono cruciali per l'introduzione e la sperimentazione del gioco a scuola.

Cosa sta succedendo nello SVILUPPO DEL GIOCO!

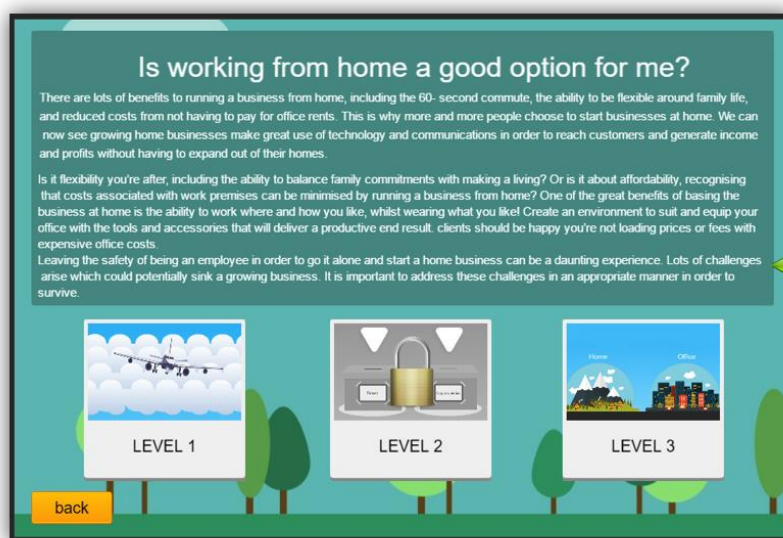
Lo sviluppo del gioco GAMIFY sta procedendo e stiamo lavorando in particolare sulla struttura che sarà implementata come segue:

1 – LISTA DI MODULI



La schermata appare dopo la selezione di **nuovo gioco / continua** sulla schermata in Home. Contiene una lista di **moduli disponibili**.

2 – SCHERMATA DEL MODULO (CON INTRODUZIONE)



La schermata con tutte le scene dei moduli appare dopo la selezione di un modulo. C'è anche un **testo di introduzione al modulo**.

Resta connesso!

Facebook

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

Twitter

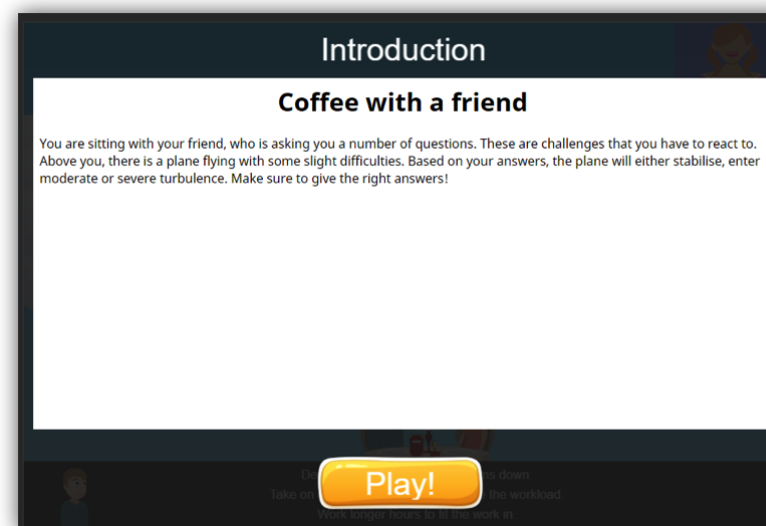
<https://twitter.com/GamifyTeaching>

Web

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



3 –INTRODUZIONE ALLA SCENA



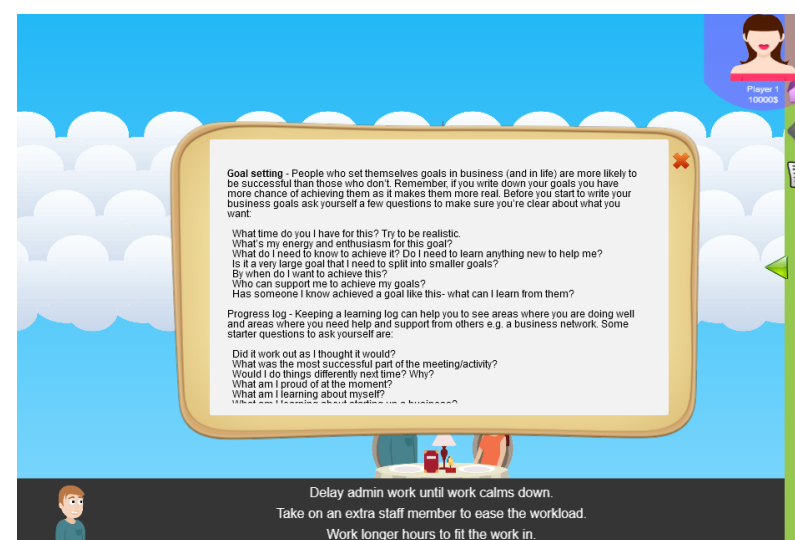
Qui viene mostrato un **testo di introduzione alla scena**, disponibile dopo aver selezionato la scena d'interesse o il livello sulla schermata del modulo.

4 – FEEDBACK AL TERNINE DELLA SCENA



La schermata con il **punteggio del giocatore** e un **breve feedback** viene mostrata al termine di ogni scena.

5 –SIDEBAR CON INFO SULLA SCENA



La barra con le informazioni sulla scena è disponibile dopo aver cliccato sull'**icona della pagina** quando la barra del menu è estesa.



PROSSIMI STEP del progetto GAMIFY!

Al momento i partner del progetto, coordinati da CWEP (PL), stanno lavorando **all'implementazione del gioco con gli scenari definiti**. Una volta pronto, il gioco sarà testato da 2 insegnanti per paese in modo da essere ulteriormente migliorato.

Inoltre, dopo **aver discusso e pianificato la struttura dei materiali didattici** durante il secondo meeting intermedio a Kaunas, tutti i partner, guidati da CNIPMMR, lavoreranno sui **MATERIALI DIDATTICI PER FORMATORI DEL SETTORE DELL'IFP (IO3)**.

In parallelo, il lavoro su **IO4 RACCOLTA DI BUONE PRATICHE** verrà avviato sotto il coordinamento di SIF. Lo scopo è raccogliere almeno 5 esempi di business di successo provenienti da tutta Europa per ciascun partner, in modo che possano essere utili per ispirare nuove imprenditorialità e nuove idee di business.



Il progetto è finanziato con il contributo della Commissione Europea. La presente pubblicazione [comunicazione] riflette il punto di vista dei soli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.