

Newsletter Nr 3 - 2017

Zwiększenie kompetencji zawodowych w nauczaniu przedsiębiorczości z wykorzystaniem grywalizacji
Kolejne spotkanie partnerskie w Kownie (LT)

W dniach 20 i 21 października, **Partnerzy projektu GAMIFY spotkali się w Kownie na Litwie**, aby przedyskutować trwające działania oraz kolejne kroki do realizacji w projekcie.

Drugie z tzw. pośrednich spotkań projektu było dobrą okazją dla partnerów, aby dokonać przeglądu scenariuszy oraz rozpocząć właściwe wdrażanie gry edukacyjnej.

Podczas spotkania **mająca się pojawić za niedługo gra** (będąca głównym produktem projektu GAMIFY), została przeanalizowana pod kątem kluczowych aspektów ujętych w opracowanych scenariuszach by móc opracować jej wersję końcową. Zdecydowano też o przygotowaniu dodatkowych informacji pomocnych dla użytkowników gry.

Ponadto, partnerzy zgodzili się na **przygotowanie materiałów dydaktycznych dla nauczycieli oraz wytycznych dotyczących wykorzystania gry podczas zajęć**, co jest ważne z punktu widzenia dostarczenia i testowania gry w szkołach.

W ramach realizacji 4 Rezultatu Intelktualnego, rozpoczęto także proces zbierania europejskich studiów przypadku.

Co słyhać w temacie ROZWOJU GRY?

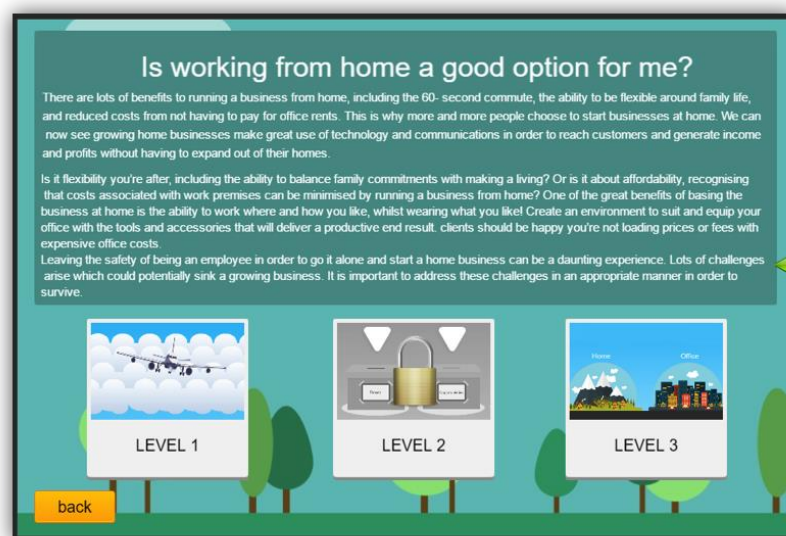
Prace nad grą GAMIFY wciąż trwają i obecnie zajmujemy się jej strukturą by móc ją zaimplementować w następujący sposób:

1 – LISTA MODUŁÓW



Ten ekran jest wyświetlany po wyborze nowej gry / kontynuacji na panelu głównym. Zawiera on listę dostępnych modułów.

2 – SCREEN MODUŁU (WRAZ ZE WPROWADZENIEM)



Ten ekran z wszystkimi modułami jest dostępny po wyborze sekcji Moduł. Jest tam również wprowadzenie do wszystkich modułów.

Pozostań w kontakcie!

Facebook

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

Twitter

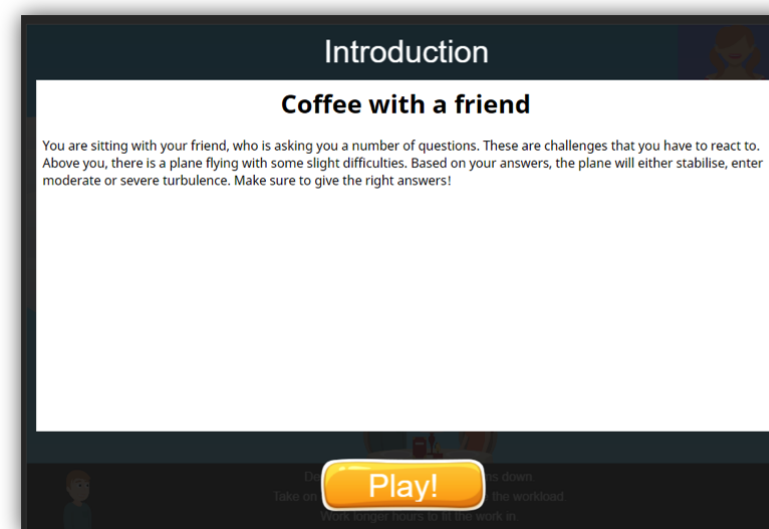
<https://twitter.com/GamifyTeaching>

Web

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

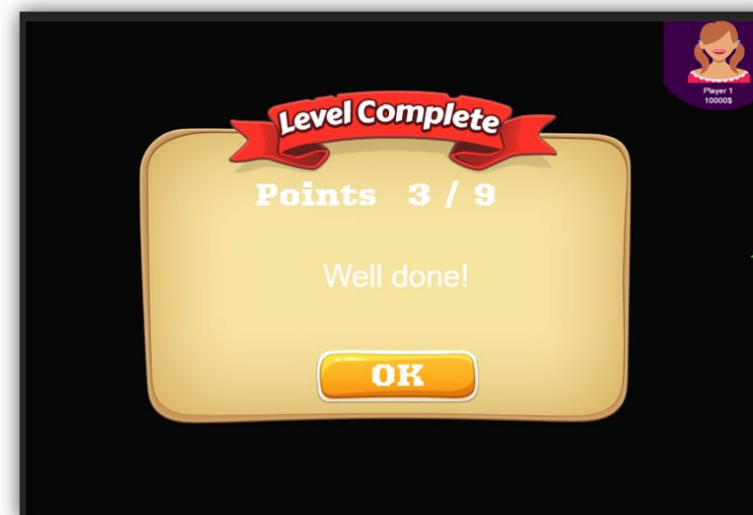


3 – WPROWADZENIE DO SCENY



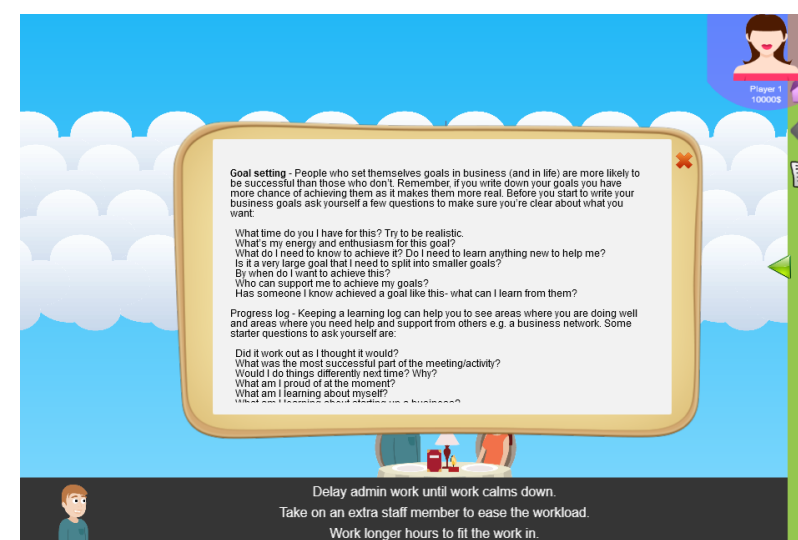
Ten screen przedstawia tekst wprowadzający do sceny, który jest widoczny po wybraniu interesującej nas sceny / poziomu w sekcji Moduł.

4 – INFORMACJA ZWROTNA NA KONIEC SCENY



Ten screen z wynikiem Gracza oraz informacją zwrotną jest dostępny na koniec każdej ze scen.

5 – INFORMACJA NA PASKU BOCZNYM



Informacje o scenie są dostępne po kliknięciu ikony kartki w menu paska bocznego po jego rozwinięciu.



NASTĘPNE KROKI w projekcie GAMIFY!

W chwili obecnej, partnerzy projektu pod kierunkiem CWEP (PL), pracują nad **zaimplementowaniem scenariuszy w grę**. Gdy gra będzie gotowa, zostanie ona przetestowana przez 2 nauczycieli w każdym kraju w celu dalszej jej poprawy.

Po **dyskusji i opracowaniu struktury materiałów dydaktycznych** podczas drugiego pośredniego spotkania partnerskiego w Kownie, wszyscy partnerzy pod kierunkiem CNIPMMR, przygotują **MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELI PRZEDMIOTÓW ZAWODOWYCH (Rezultat Intelktualny nr 3)**.

Równolegle, rozpoczną się prace nad **Rezultatem Intelktualnym nr 4 ZESTAWIENIE NAJLEPSZYCH PRAKTYK** pod kierunkiem SIF. Ich celem jest zebranie przez każdego z partnerów po 5 przykładów udanych działalności gospodarczych ze wszystkich krajów europejskich, które mogą być użyteczne dla nowych przedsiębiorców inspirując ich w kreowaniu pomysłów na biznes.



Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.