

Zwiększenie kompetencji zawodowych w nauczaniu przedsiębiorczości

z wykorzystaniem grywalizacji

LTTA w Modenie (IT)

5-cio dniowy LTTA (krótki program szkoleniowy dla pracowników) w ramach projektu **GAMIFY YOUR TEACHING** miał miejsce w Modenie w dniach od 9 do 13 maja br.

Siedmiu partnerów uczestniczących w projekcie spotkało się w Modenie by **intensywnie popracować nad stworzeniem scenariuszy do edukacyjnej gry o przedsiębiorczości**, która ma być końcowym efektem projektu. Jest ona pomyślana jako narzędzie edukacyjne dostępne dla nauczycieli i trenerów zajmujących się przedsiębiorczością, aby wspomagać proces nauczania i zwiększać zaangażowanie uczniów w czynne i aktywne uczestnictwo w ścieżce nauczania.

Partnerzy pracowali w grupach nad **7 scenariuszami** będącymi częścią gry:

1. Zwiększenie pewności siebie i wiary w siebie,
2. Zrozumienie czy samozatrudnienie jest dla mnie,
3. Wyznaczanie celów i wizualizacja,
4. Jak rozpocząć i prowadzić firmę w domu,
5. Opracowanie modelu biznesowego,
6. Badanie rynku,
7. Rola mediów społecznościowych w twojej firmie.



Co słyhać w projekcie GAMIFY

Trwają prace na stworzeniu gry.

Obecnie pracujemy nad zaimplementowaniem wspomnianych wcześniej 7-miu scenariuszy do scen w grze we wszystkich jej poziomach. Choć obecny interfejs nie jest jeszcze ostateczny i większość prowadzonych prac programistycznych jest nadal niewidoczna dla użytkowników, to jednak spodziewajcie się już wkrótce kolejnych informacji od nas w tej sprawie.



Pozostań w kontakcie!

Facebook

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

Twitter

<https://twitter.com/GamifyTeaching>

Web

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



Kilka przykładów GAMIFIKACJI w biznesie

Ponieważ realizacja projektu GAMIFY YOUR TEACHING trwa obecnie, obserwujemy inne przykłady zastosowania **grywalizacji** w nauczaniu PRZEDSIĘBIORCZOŚCI. I są to przykłady udane.

Poniżej przedstawiamy **kilka przykładów** GRYWALIZACJI w biznesie:

> SAMSUNG NATION

Samsung wsłuchuje się w potrzeby swoich klientów wykorzystując treści generowane przez użytkowników i nagradzając ich za aktywność. W zamian za aktywny udział w społeczności, użytkownicy otrzymują odznaki i wskazanie na wyższy poziom zaawansowania.

> URGENT EVOKE (Bank Światowy)

Gracze mają wziąć udział w 10 misjach i 10 zadaniach w ciągu 10-cio tygodniowego kursu. Ci, którzy zakończą pomyślnie, otrzymują wyróżnienie "Innowatora Społecznego Banku Światowego".

> TREEHOUSE

Jest to akademia nauki online. Uczący się wybierają spośród różnych ścieżek swoją i definiują cele. Zbierają punkty i tworzą swój budżet by móc pokazać potem swoje osiągnięcia w danym kursie.



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.



NASTĘPNE KROKI w projekcie GAMIFY

W chwili obecnej partnerzy projektu pracują pod kierunkiem Stowarzyszenia CWEP (PL), nad **zdefiniowaniem scenariuszy gry** celem wypracowania jej ostatecznej struktury. Następnie, GRA będzie testowana przez 2 nauczycieli w każdym kraju, aby móc nanieść stosowne poprawki.

Wszyscy partnerzy projektu spotkają się ponownie w październiku na **drugim pośrednim spotkaniu w Kownie (Litwa)**: zbliżające się spotkanie będzie okazją do dyskusji oraz zaplanowania struktury materiałów dydaktycznych i będzie miało miejsce tuż przed rozpoczęciem prac związanych z przygotowaniem tych materiałów (partner odpowiedzialny - CNIPMMR).

Na tym spotkaniu opracowane zostaną ostateczne wersje scenariuszy gry, tak by partnerzy mieli możliwość omówienia szczegółów związanych z techniczną ich implementacją w grę oraz przebiegiem samej fazy testowania.