

Aumentare le competenze professionali nel settore dell'imprenditorialità

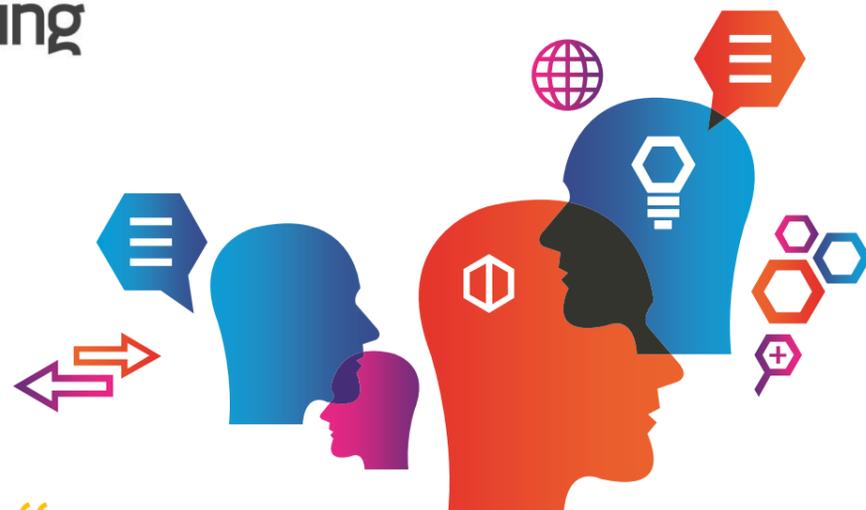
Insegnare attraverso l'uso del gioco

L'utilizzo del gioco (Gamification) nell'insegnamento è costituito dall'applicazione degli elementi tipici del gioco come regole, punteggio o competizione con altri giocatori, nelle aree dell'insegnamento per rafforzare il **livello di coinvolgimento degli studenti** e aumentare la loro **motivazione allo studio**.

GAMIFY YOUR TEACHING intende sviluppare un gioco online per studenti e insegnanti della formazione professionale per aumentare le loro **capacità imprenditoriali** and **competenze informatiche**.

Il progetto infatti vuole contribuire al cosiddetto **ecosistema imprenditoriale** in Europa, attraverso lo sviluppo di capacità imprenditoriali tra i **giovani**.

Il progetto durerà **2 anni**: da settembre 2015 a settembre 2017.



“ Il gioco incoraggia gli studenti a **realizzare un'azione**; ... incrementerà le loro capacità e motiverà gli studenti a memorizzare in maniera consistente. ”

Huang and Soman. p. 15

Le **attività del progetto** prendono avvio da una ricerca specifica realizzata dai partner ed esperti esterni nell'area della ricerca sociale; la ricerca intende comprendere quali necessità sussistono in relazione al gioco come il livello delle competenze ICT degli insegnanti e le caratteristiche generali del gioco. Come risultato è prodotto il **Report sull'analisi dei bisogni** (O1) che è la base per la creazione del **Gioco educativo** (O2) e del **Materiale Didattico per gli insegnanti** (O3). Inoltre verrà prodotta una **Raccolta di casi di studio di imprese di successo** (O4), utile come ispirazione per gli studenti per avviare nuove imprese.

Tutte le attività del progetto coinvolgeranno direttamente gli insegnanti e i formatori, così come gli studenti.

L'imprenditorialità nel gioco

Il processo di apprendimento nell'educazione all'imprenditorialità è diverso rispetto al normale insegnamento in classe. I ricercatori suggeriscono che dovrebbe essere più flessibile, più attivo e con un approccio basato sulle esperienze reali. Le metodologie educative tradizionali che hanno come base la teoria, non risultano adatte per l'insegnamento dell'imprenditorialità. Infatti, le capacità imprenditoriali non possono essere insegnate con i metodi di insegnamento tradizionali.

Gamify Your Teaching adotta un approccio innovativo per incrementare la futura generazione di imprenditori in Europa.

Resta connesso!

Facebook

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

Twitter

<https://twitter.com/GamifyTeaching>

Web

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



Passiamo 3 miliardi di ore a settimana a giocare a video games e computer games



“ ... i video games possono essere pensati per ottimizzare lo **sviluppo della creatività** pur mantenendo i loro **valori di intrattenimento** tanto che una nuova generazione di video games offuscherà la distinzione tra **educazione e intrattenimento**. ”

Linda Jackson, professoressa di psicologia al Michigan State

I giocatori mostrano regolarmente persistenza, assunzione di rischi, attenzione al dettaglio e al problem-solving, tutti comportamenti che a livello ideale, dovrebbero essere regolarmente dimostrati a scuola (The Education Arcade at MIT).

Quali elementi del gioco possiamo utilizzare per contribuire a dei propositi educativi?

Il gioco motiva le persone a sviluppare se stessi per superare nuovi livelli. Vincendo dei punti si riconosce il valore del lavoro. I giocatori collaborano con altri per uno scopo comune, affrontando sfide in un tempo limitato. Questi elementi stimolano lo sviluppo di competenze effettive tra gli utenti.



Kick off del progetto

Il progetto è cominciato con il kick off meeting ad Arad (RO), tenutosi il 2 e 3 dicembre 2015, dove il consorzio internazionale ha discusso lo sviluppo del progetto. Il meeting ha avuto un grande valore poiché ha portato a un confronto fertile per la crescita del progetto



Per modellare il gioco sui bisogni effettivi dei giovani, i partner hanno realizzato dei focus group nazionali con i giovani stessi. Così si è garantito che il gioco verrà sviluppato in sintonia con le aspettative del target group.



I partner si sono incontrati una seconda volta a Rzeszow (PL), il 20-21 aprile 2016 per discutere e finalizzare la fase di ricerca del progetto e iniziare lo sviluppo del gioco.



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.