Gamify Your Teaching

Materiale Didattico per insegnanti e formatori dell'IFP

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Contenuti

PARTE 1. INFORMAZIONI SUL PROGETTO 4
Descrizione del progetto 4
Outputs – OPERE D'INGEGNO 5
Output 1 – REPORT DI ANALISI DEI BISOGNI 5
Output 2 – IL GIOCO 5
Output 3 – MATERIALI DIDATTICI PER INSEGNANTI E FORMATORI DELL'IFP 5
Output 4 – RACCOLTA DI CASI DI STUDIO 5
PARTENARIATO 5
ROMANIA – National Council of Private Small and Medium Enterprises in Romania, Arad branch (CNIPMMR Arad) 5
ITALIA – InEuropa 6
LITUANIA – Social Innovation Fund (SIF) 6
POLONIA – Center of Education and Entrepreneurship Support (CEES) 6
REGNO UNITO – Inova Consultancy 6
SPAGNA – FyG Consultores 7
GRECIA – Family & Childcare Centre (KMOP) 7
PARTE 2. BREVE DESCRIZIONE DEL GIOCO GAMIFY 7
Utilizzare i giochi nel processo di apprendimento 7
Perché imparare attraverso i giochi? 8
Cos'è GAMIFY? (dettagli tecnici, logistica) 8
Lo scopo del gioco GAMIFY 9
Breve presentazione di ogni scenario 9
Come può utilizzare il game GAMIFY l'insegnante/trainer 14
Dati tecnici e requisiti dei dispositivi 14
Utilizzo di base 15

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Passaggi principali per giocare il gioco GAMIFY: 15
Reimpostazione di una password 16
All'interno del gioco 17
Moduli, livelli e riproduzione 19
Punteggio 22
PARTE 3. RISULTATI FORMATIVI 24
PARTE 4. PIANO DELLA LEZIONE – ESEMPI 26
Competenze specifiche coperte: 26
Obiettivi operativi 26
Strategia didattica: 26
Tempo e struttura di ogni lezione 27
Piano dettagliato della lezione 28
PARTE 5. CONSIGLI UTILI 32

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

PARTE 1. INFORMAZIONI SUL PROGETTO

Descrizione del progetto

L'obiettivo del progetto "Gamify your Teaching" è quello di sostenere lo sviluppo professionale e le competenze professionali degli insegnanti dell'IFP e dei formatori d'imprenditorialità che utilizzano la Gamification.

Studenti, insegnanti, formatori e altre persone saranno attivamente coinvolti nelle attività del progetto.

Il progetto è realizzato da un consorzio di 7 paesi europei: Romania, Italia, Lituania, Polonia, Regno Unito, Spagna e Grecia.

Per due anni (settembre 2015 – agosto 2017) i partner saranno coinvolti in tutte le attività che hanno a che fare con la creazione, la sperimentazione del gioco imprenditoriale e con lo sviluppo di una nuova metodologia innovativa di apprendimento di imprenditorialità con l'uso della Gamification. Tutte le attività saranno basate su ricerche specifiche condotte dai partner e da soggetti esterni nel campo della ricerca sociale. Il motivo della ricerca è determinare il livello di conoscenze informatiche e tecnologiche degli insegnanti di imprenditorialità nei vari paesi del Consorzio, e di definire le caratteristiche generali del gioco.

Di conseguenza, è stato prodotto un rapporto di analisi dei bisogni che è stato utilizzato nella creazione del gioco.

Il progetto avrà un grande impatto che può essere osservato soprattutto nell'aumento delle competenze imprenditoriali degli studenti e in un migliore approccio degli insegnanti durante la presentazione del game nelle loro classi.

A lungo termine, il progetto aumenterà l'iniziativa dei giovani di trovare la loro strada nella vita attraverso il business (opportunità di carriera) non solo per coloro che hanno partecipato direttamente al progetto, ma anche per tutti gli studenti interessati che saranno informati attraverso i media e canali online.

Inoltre, il progetto è una buona opportunità per accrescere la collaborazione tra scuole, organizzazioni, partner sociali e altre persone rilevanti in Europa diffondendo l'esperienza europea nei paesi partner.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Outputs – OPERE D'INGEGNO

Output 1 – REPORT DI ANALISI DEI BISOGNI

L'analisi fornirà informazioni sul livello di conoscenza informatica e tecnologica degli insegnanti di imprenditorialità a cui si indirizza il gioco. Questo output influenzerà quindi le caratteristiche del gioco.

Output 2 – IL GIOCO

Esso comprenderà 7 moduli basati su specifici contenuti imprenditoriali e scenari che fungeranno da stimolo nel processo di apprendimento. Ogni modulo comprenderà uno dei 7 scenari e sarà diviso in livelli

Output 3 – MATERIALI DIDATTICI PER INSEGNANTI E FORMATORI DELL'IFP

Lo scopo dei materiali è di sostenere e incoraggiare gli insegnanti ad utilizzare la Gamification durante le classi di imprenditorialità. I materiali saranno inoltre messi a disposizione dell'insegnante per il download dal sito del progetto www.gamify-project.eu

Output 4 – RACCOLTA DI CASI DI STUDIO

La raccolta comprende 35 esempi di imprese di successo tratte dalla vita reale, raccolte da tutti i paesi del Consorzio, che servirà come ispirazione e motivazione per i giovani imprenditori.

PARTENARIATO

ROMANIA – National Council of Private Small and Medium Enterprises in Romania, Arad branch (CNIPMMR Arad)

CNIPMNAR Arad è un'organizzazione non-governativa e non-profit fondata nel 2004.

Lo scopo dell'organizzazione è di difendere gli interessi dei suoi membri e delle altre PMI nelle loro relazioni con le autorità pubbliche e i sindacati, nonché stimolare e promuovere le relazioni economiche e la cooperazione internazionale nell'interesse delle imprese rumene con capitale privato. La missione è promuovere e sostenere l'ambiente imprenditoriale delle PMI in relazione alle autorità locali e nazionali.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

ITALIA – InEuropa

InEuropa è una srl italiana che fornisce informazioni e servizi con capacità e professionalità, con l'obiettivo di promuovere la sensibilizzazione degli enti pubblici e privati sulle politiche e i programmi dell'Unione europea, per elaborare progetti e fornire assistenza tecnica a chiunque sia interessato alle opportunità comunitarie.

InEuropa è stata fondata nel gennaio 2006 da esperti che da oltre 20 anni lavorano su progetti comunitari volti a sostenere gli enti e le associazioni pubbliche e private nell'accesso alle opportunità finanziarie della Comunità europea.

LITUANIA – Social Innovation Fund (SIF)

Social Innovation Fund è un'organizzazione non governativa, fondata nel 1994 per aiutare le persone con meno opportunità e sfondi svantaggiati per apportare cambiamenti positivi nella loro vita attraverso la fornitura di opportunità educative, supporto sociale, informazione e consulenza.

Dal momento della sua istituzione, il Fondo sociale per l'innovazione ha lavorato con diversi gruppi socialmente svantaggiati-disoccupati, disabili, genitori singoli, persone in aree remote, migranti, donne superstiti di violenza domestica. SIF fornisce anche aiuto e assistenza ai giovani che hanno meno opportunità nella società e nel mercato del lavoro, con particolare attenzione alle giovani donne che mirano a favorire la loro occupabilità e l'imprenditorialità attraverso servizi di guida, coaching e mentoring.

POLONIA – Center of Education and Entrepreneurship Support (CEES)

CEES è una organizzazione non governativa e non-profit fondata nel 2004 da un gruppo di imprenditori, insegnanti, attivisti sociali e specialisti IT di Rzeszów. Il suo lavoro è nel settore della gioventù, collabora con imprese, Università, scuole, imprese e istituzioni scolastiche che operano come partner associati.

Ha esperienza nell'organizzare un supporto complesso alle persone in diverse fasi della loro vita, dall'infanzia all'età avanzata. Promuove l'imprenditorialità ai giovani a scuola e a coloro che già gestiscono le proprie attività. L'associazione inoltre sostiene le vittime di violenza, non solo sul livello informativo, ma più d'importanza sul livello di sostegno materiale.

REGNO UNITO – Inova Consultancy

INOVA è una PMI di proprietà femminile che si specializza nel fornire servizi di consulenza e di Project Work nel campo del genere e, campi non tradizionali e

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

imprenditorialità. INOVA ha una vasta esperienza nel lavoro sui progetti finanziati in Europa nel campo delle imprese e nel sostegno alla carriera sia come partner che come appaltatore in progetti LLP.

INOVA ha esperienza specialistica nelle officine correnti, corsi di formazione e programmi di mentoring rivolti alle donne che stanno cominciando o sviluppando il loro commercio.

SPAGNA – FyG Consultores

Instalofi Levante, s.l. (FYG Consultores) è una società privata di consulenza, specializzata in imprenditorialità, strategia e internazionalizzazione di Start-up e PMI. L'azienda è stata generata dai professionisti con esperienza dal campo di consulenza internazionale di affari con un vasto fondo nell'istruzione e nell'addestramento all'imprenditorialità.

Instalofi Levante, s.l. (FYG Consultores) è specializzata in soluzioni innovative legate alla strategia e all'internazionalizzazione delle aziende. Uno dei suoi servizi principali è l'organizzazione di formazione su competenze trasversali come internazionalizzazione, leadership, creatività, imprenditorialità e modelli di innovazione, ecc.

GRECIA – Family & Childcare Centre (KMOP)

KMOP è una organizzazione non-profit greca con più di 30 anni di esperienza sul campo nel fornire servizi di supporto integrati per vari gruppi a rischio. Con sede ad Atene, KMOP è riuscita a stabilire negli ultimi decenni una forte presenza non solo in Grecia (Attica, Macedonia centrale, Macedonia orientale e Tracia, Peloponneso, Grecia centrale e Tessaglia) ma anche a livello internazionale (Kosovo, Egitto, FYROM, Bosnia & Erzegovina, Repubblica del Kirghizistan, ecc), concentrandosi principalmente su aree e regioni svantaggiate.

L'obiettivo principale e la visione di KMOP è quella di contribuire a fare una differenza positiva nella vita dei gruppi socialmente vulnerabili, portando a miglioramenti sostenibili nella loro vita

PARTE 2. BREVE DESCRIZIONE DEL GIOCO GAMIFY

Utilizzare i giochi nel processo di apprendimento

Non abbiamo bisogno di più tempo in classe per imparare a pensare ed agire di fronte alle sfide del mondo reale. Abbiamo invece bisogno di efficaci esperienze interattive che motivino e ci impegnino attivamente nel processo di apprendimento. È qui che entra in scena l'apprendimento basato sui giochi. Come

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

si è scoperto, per molti anni i progettisti di videogiochi hanno prodotto e raffinato ambienti di apprendimento altamente motivanti per i loro giocatori.

Le buone applicazioni di apprendimento basate sul gioco ci possono attirare in ambienti virtuali che sembrano familiari e rilevanti. Secondo il Dr. Susan Ambrose, direttore del centro Eberly Carnegie Mellon per l'insegnamento di eccellenza, questo è motivazionale perché possiamo vedere e capire rapidamente il collegamento tra l'esperienza di apprendimento e il nostro lavoro di vita reale.

(source: www.rightworldadventures.com)

Perché imparare attraverso i giochi?

- Perché è un ambiente controllato e sicuro
- Puoi fare errori e il tuo mondo non ne subirà le conseguenze
- È possibile applicare rapidamente quello che hai imparato
- Gli studenti imparano attraverso il processo di gioco
- I giochi forniscono un contesto per la pratica coinvolgente
- Attraverso i giochi, gli studenti possono imparare una varietà di abilità importanti
- Durante la riproduzione di giochi, gli studenti sviluppano una varietà di connessioni con il contenuto e possono formare memorie positive di apprendimento
- I giochi attirano l'attenzione degli studenti e li coinvolgono attivamente
- Sono motivanti e stimolanti
- Anche gli studenti timidi possono partecipare in maniera positiva

Cos'è GAMIFY? (dettagli tecnici, logistica)

GAMIFY è un gioco online imprenditoriale che mira a supportare gli insegnanti a rendere le loro classi più interessanti efficaci e interattive, essendo il gioco uno dei migliori metodi di apprendimento.

Attraverso la vasta ricerca condotta da tutti i partner del progetto è stato stabilito che la maggior parte dei ragazzi usano almeno un gioco.

Il progetto è iniziato con una analisi dei bisogni che ci ha aiutato a trovare i sette temi e dare più attenzione ai più importanti. *Dai risultati dell'analisi dei bisogni abbiamo elencato tutti e 7 i soggetti a partire da quelli più importanti, così che vengano maggiormente evidenziati nel gioco.*

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Lo scopo del gioco GAMIFY

Il gioco è finalizzato a facilitare l'apprendimento degli argomenti di imprenditorialità attraverso la Gamification.

È un modo innovativo per spiegare e fissare più facilmente molte informazioni sull'imprenditorialità e nello stesso tempo, per sviluppare competenze tecnologiche e digitali nell'utilizzo del PC tra insegnanti e studenti.

GAMIFY include sette scenari su diversi argomenti dell'imprenditorialità come segue:

- Aumentare la fiducia in se stessi e la propria sicurezza (altri materiali possono essere scaricati!)
- Ricerca di mercato
- Impostazione e visualizzazione degli obiettivi
- Capire se il lavoro autonomo è adatto per me
- Sviluppare un modello di business
- Il ruolo dei social media nella creazione di un business
- Come avviare e gestire un business da casa

Breve presentazione di ogni scenario

Questa presentazione aiuterà l'insegnante a comprendere il contenuto del gioco e a scegliere quale sia lo scenario più adatto per la sua classe.

	Incrementare la fiducia in se stessi e la propria sicurezza
Descrizione di questa lezione:	Il modo in cui vi vedete ha un grande impatto su come gli altri vi vedono. Lavorare per aumentare la vostra fiducia in voi stessi e la vostra auto-convinzione vi può aiutare a sfruttare al meglio il vostro potenziale. Avviare un business in sé può anche essere un ottimo modo per aumentare la fiducia in voi stessi, in quanto si inizia a comprendere davvero quello di cui siete capaci!

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

L'obiettivo è che gli studenti imparino\capiscano:	Modi diversi di vedere se stessi e la loro attività utilizzando metafore Ottenere suggerimenti su come aumentare la fiducia in se stessi Quali sono le loro barriere personali Sviluppare un piano d'azione per aiutarli a iniziare il loro viaggio verso l'autoimprenditorialità.

Ricerca di mercato

Descrizione di questa lezione:	La ricerca di mercato rappresenta il processo di raccolta delle informazioni importanti per aiutarvi a scoprire se il prodotto o il servizio che volete offrire è richiesto e necessario. I risultati della ricerca aiutano gli imprenditori a prendere decisioni di business sagge e redditizie. La chiave per avere un business di successo è capire le esigenze dei vostri clienti e offrire loro delle opportunità in un modo che sia redditizio per voi.
L'obiettivo è che gli studenti imparino\capiscano:	Capire che cos'è la ricerca di mercato; Il suo ruolo nel business; Come fare un questionario per la ricerca.

Impostazione e visualizzazione degli obiettivi

Descrizione di questa lezione:	Se scrivete i vostri obiettivi avete più probabilità di realizzarli. visualizzare gli obiettivi aiuta anche a renderli reali. Questa lezione aiuta a capire questo processo e a simulare tutto questo su una situazione concreta.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

L'obiettivo è che gli studenti imparino\capiscano:	Qui imparerete come organizzare i compiti giornalieri, impostare i vostri obiettivi, stabilire le priorità e creare visioni chiare per le vostre aspettative professionali.

Capire se il lavoro autonomo è adatto per me

Descrizione di questa lezione:	Molte persone hanno pensato ad certo punto di mettersi in proprio e avviare un'attività per se stessi. I vantaggi di lavorare in orari flessibili, la possibilità di trascorrere del tempo di qualità con la famiglia e gli amici e fare qualche soldo, costituiscono un quadro allettante. Prima di avviare un business è possibile mettersi al riparo da potenziali problemi futuri se ci si ferma a pensare se si è adatti o meno a lavorare da soli.
L'obiettivo è che gli studenti imparino\capiscano:	Pensare a diversi modi di vedere se stessi e la propria attività; Esplorare le motivazioni per la creazione del business; Pensare alle abilità chiave da utilizzare nell'impresa; Porsi domande chiave per vedere se sia pronto per iniziare; Pensare ai suoi punti di forza, debolezze, opportunità e minacce (SWOT) per il suo business; Sviluppare un piano d'azione per eventuali lacune di competenze.

Sviluppare un modello di business

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Descrizione di questa lezione:	Introduzione: che cosa è un modello di business? Questa è probabilmente la prima domanda che vi siete posti durante la lettura del titolo. Qui si ha la risposta: un modello di business è la strategia che una società mette in atto al fine di ottenere entrate dalla vendita del proprio prodotto/servizio. Un modello di business è totalmente personalizzabile; in altre parole, probabilmente non ne troverete due uguali. È adattato ad ogni azienda, non solo al prodotto/servizio offerto ma a qualunque parte dell'azienda, dai dipendenti ai consumatori.
L'obiettivo è che gli studenti imparino\capiscano:	Capire cos'è un modello di business (BM); decidere in che modo si desidera fornire un valore aggiunto al consumatore e ricavare guadagno; Evidenziare le parti principali del business che è necessario prendere in considerazione quando si effettua un BM; Sviluppare il loro modello di affari (modello di business CANVAS);

Ruolo dei social media nella creazione di un business

Descrizione di questa lezione:	I Social Media hanno un ruolo importante nella creazione di un business. Ogni attività di qualsiasi dimensione sta cercando di promuovere il proprio marchio on-line. Il grande vantaggio è che le piattaforme sono gratis da utilizzare e hanno la possibilità di pubblicità a pagamento per riuscire a raggiungere più pubblico.
L'obiettivo è che gli studenti imparino\capiscano:	Cos'è un social media (SM) e la sua importanza! Consigli e trucchi nell'utilizzo dei social media nel vostro business! Tipi di SM e le loro caratteristiche!

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

	Come pianificare la vostra strategia SM!

	Come avviare e gestire un business da casa
Descrizione di questa lezione:	Come iniziare la vostra attività a casa! Ci sono un sacco di attività che possono essere gestite a casa, ma è necessario conoscere i vantaggi e gli svantaggi di lavorare dalla propria abitazione, come organizzare il vostro programma di lavoro, o come far crescere le prestazioni del vostro Home Business.
L'obiettivo è che gli studenti imparino\capiscano:	Vantaggi e svantaggi di gestire un business da casa Sei adatto a lavorare da casa? Pensare a come è possibile sviluppare le competenze che renderanno l'esecuzione del vostro business da casa più efficace Dare alcuni suggerimenti su come ottenere il meglio conducendo la vostra attività da casa.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Come può utilizzare il game GAMIFY l'insegnante/trainer

Ogni insegnante/trainer è invitato ad usare il gioco in classe.

Gli studenti possono lavorare individualmente o in coppia, tutto ciò di cui hanno bisogno è un computer e connessione Internet.

L'insegnante introdurrà l'argomento come è spiegato di seguito per ogni scenario (piano di lezione) e lascerà che gli studenti giochino. L'insegnante può decidere di utilizzare i moduli in qualsiasi ordine che sia necessario per la classe o la spiegazione, ma è molto importante sottolineare che l'ordine dei moduli deciso nel gioco non è casuale: è stato sviluppato per seguire una struttura logica in modo che possa essere utile per gli insegnanti l'utilizzo del gioco nell'ordine predeterminato.

Dopo il completamento di ogni livello, l'insegnante può dare spiegazioni supplementari o può condurre una discussione con gli studenti dopo il gioco, su ciò che hanno imparato, capito, scoperto, oppure sulle loro opinioni personali e feedback per quanto riguarda il tema affrontato (è importante indagare se gli studenti pensano che potrebbe essere applicabile in classe, se pensano che sia utile nella vita reale, se i temi debbano essere studiati più a fondo, se possono essere esercitati, ecc.)

Timing/durata: tempo stimato per la riproduzione di ogni modulo è 45 min.

Ogni scenario rappresenta un argomento del gioco e ha diverse sfide per gli studenti. Ogni scenario presenta informazioni sull'argomento, presenta dei compiti e test diversi per giocare e leggere e imparare e/o giocare di nuovo.

Dati tecnici e requisiti dei dispositivi

Il gioco GAMIFY è stato costruito come un gioco interattivo basato sul Web che opera in modalità on-line. Pertanto, la riproduzione richiede un PC o un dispositivo tablet con una connessione Internet attiva, con la più recente versione del browser Web di supporto HTML5 installato (i più popolari sono Chrome, Firefox e Safari). Poiché il gioco GAMIFY è dotato di effetti audio, è consigliabile (anche se non obbligatorio), l'uso di altoparlanti o cuffie.

È necessaria una connessione Internet attiva poiché il gioco GAMIFY carica mano a mano le risorse necessarie (grafica, suoni, livelli) da mostrare al giocatore, ma anche per il fatto che il gioco GAMIFY utilizza un database di archiviazione centrale dove memorizza le informazioni sui giocatori (username e password), insieme con

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

i loro punteggi e livelli compiuti. Questo approccio permette ai giocatori di usufruire di un meccanismo automatico di salvataggio automatico, il che significa che una volta che il giocatore raggiunge e sblocca livelli specifici, dei record di dati rilevanti saranno creati, consentendo di riprendere facilmente il gioco in una fase successiva.

Alla luce delle specifiche tecniche delineate sopra, i giocatori dovrebbero essere informati che il gioco di GAMIFY è un software on line che funziona attraverso un Web browser e non è possibile scaricarlo sotto forma di applicazione stand-alone installata localmente. In aggiunta a ciò, l'affidabilità della connessione Internet influisce sul funzionamento del gioco. Anche se ci sono meccanismi appropriati in luogo che cercano di rendere efficiente la larghezza di banda, la connessione internet debole o instabile si tradurrà in lenta reattività dell'interfaccia di gioco.

Utilizzo di base

L'interfaccia del gioco GAMIFY dovrebbe essere auto-esplicativo. Tuttavia, per una chiarezza ancora migliore riguardo al suo utilizzo, le sue operazioni di base sono presentate nelle seguenti sezioni.

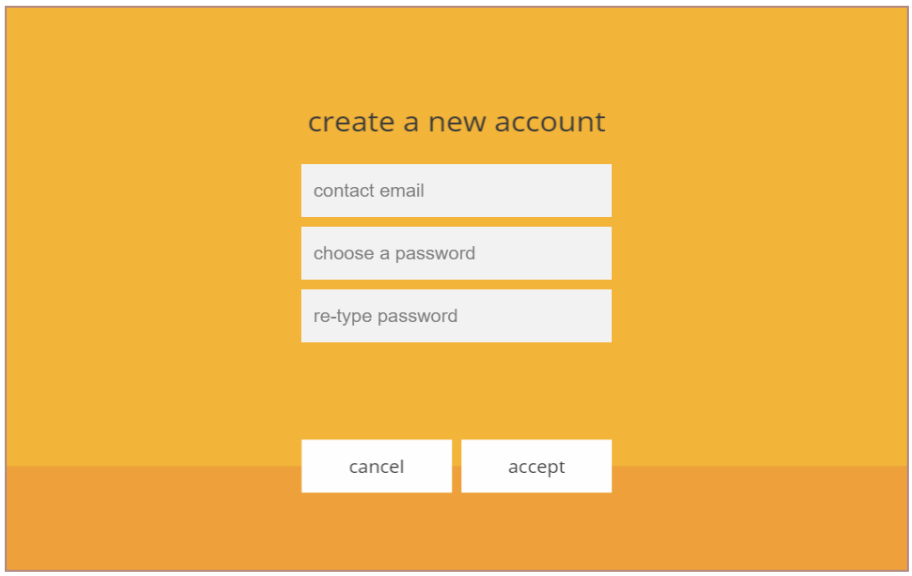
Passaggi principali per giocare il gioco GAMIFY:

1. VAI AL SITO WEB DEL GIOCO: http://play.gamify-project.eu
2. Log in e crea un nuovo account
   Una volta aperto il gioco, viene visualizzata la seguente schermata:

Al fine di avviare il gioco, il giocatore è invitato a fornire il suo username e password e cliccare sul pulsante "**log in**". Coloro che entrano per la prima volta, devono creare un nuovo account. Questa operazione può essere eseguita cliccando sul pulsante "**Sign up**" visibile sullo schermo. Una volta fatto, un modulo verrà

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

mostrato chiedendo al giocatore di fornire le sue informazioni di base, come mostrato di seguito:

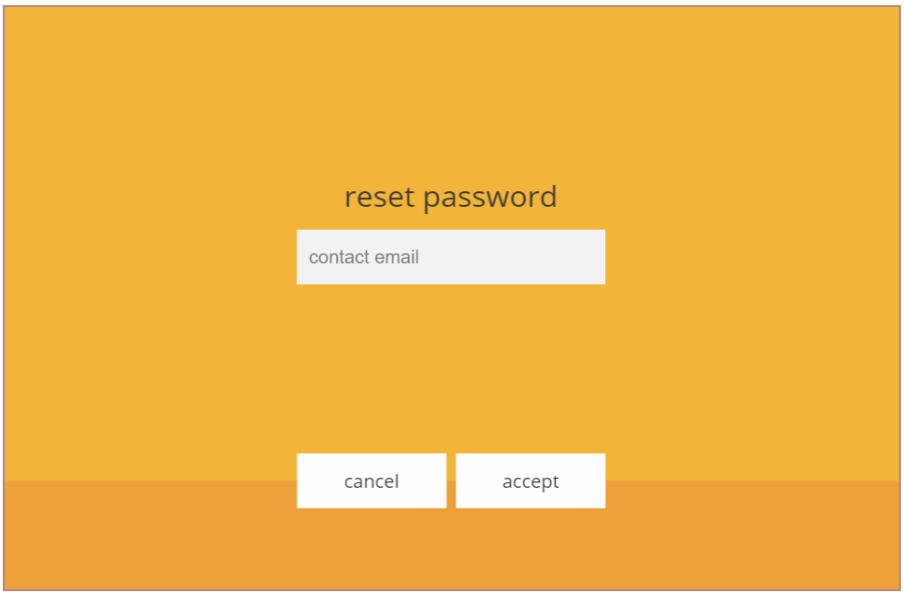


I dati dell'account con ulteriori istruzioni saranno poi inviati all'indirizzo e-mail del giocatore.

Reimpostazione di una password

Nel caso in cui si perda la password, il reset può essere fatto in pochi semplici passi. Dalla schermata principale, il giocatore deve cliccare sul pulsante "**Reset password**", che mostrerà la seguente schermata:

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

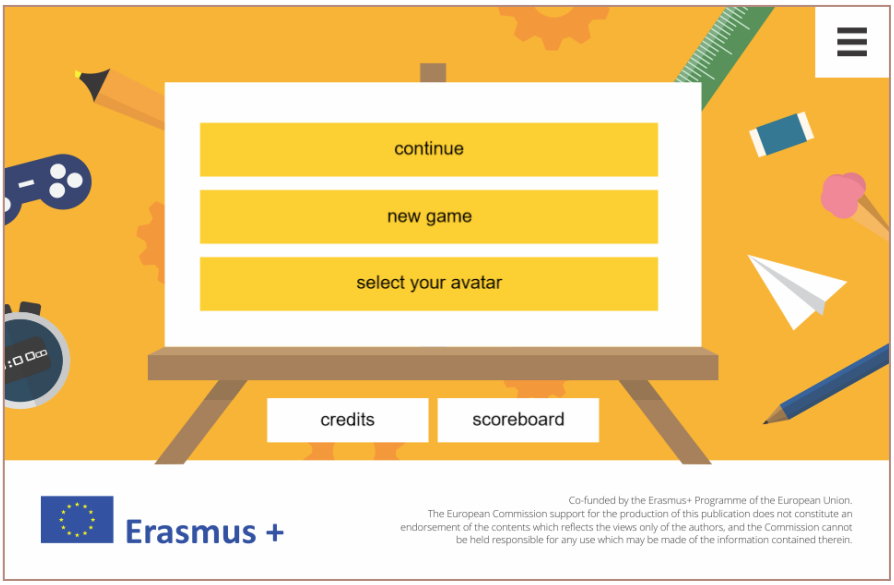


Al giocatore viene chiesto di fornire il proprio indirizzo e-mail utilizzato al momento della registrazione.

Il gioco GAMIFY invierà poi una e-mail con ulteriori istruzioni che portano verso la reimpostazione della password.

All'interno del gioco

Una volta che il giocatore accede con successo al gioco, viene visualizzata la seguente schermata:

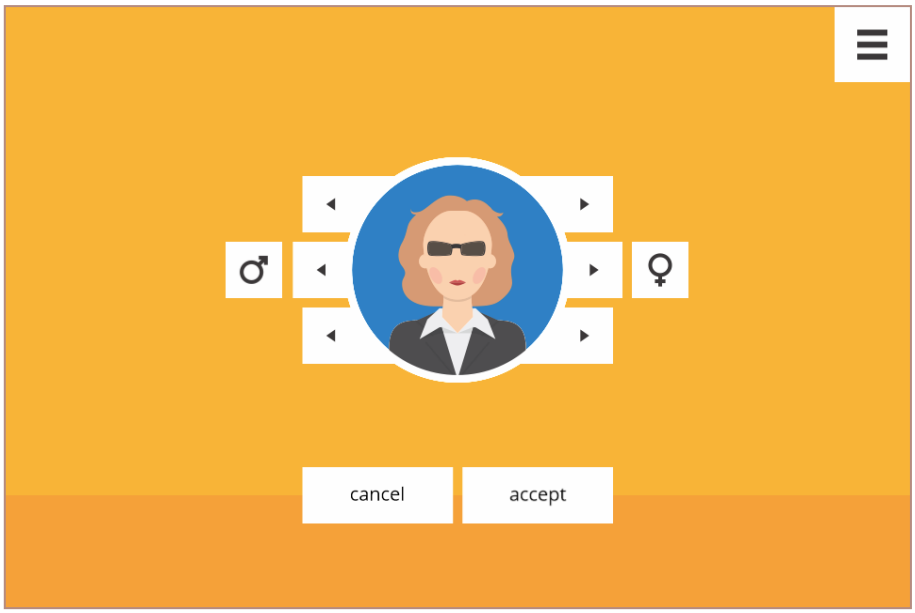


Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Le principali azioni sono presentate nell'area principale dello schermo. Partendo da quello superiore, "**continua**" consentirà al giocatore di riprendere il gioco caricando le informazioni dal server principale GAMIFY sui loro punteggi e risultati da livelli specifici.

Il secondo pulsante, "**nuovo gioco**", cancellerà tutti i punteggi e le conquiste, e di conseguenza il conto del giocatore sarà come se fosse appena stato creato.

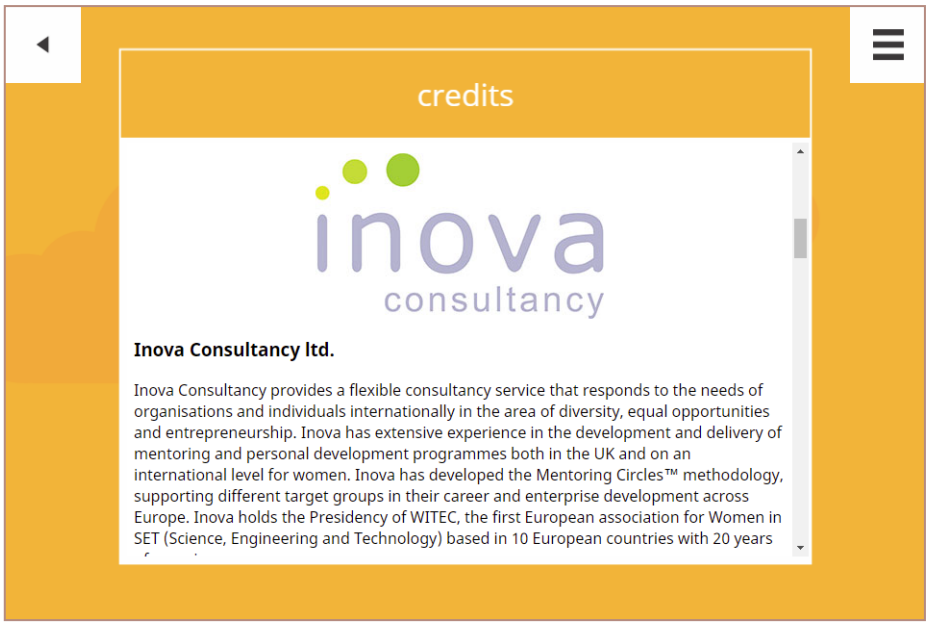
L'ultimo pulsante, "**Seleziona il tuo avatar**", permette al giocatore di personalizzare il suo personaggio virtuale, come mostrato sullo schermo presentato qui sotto:



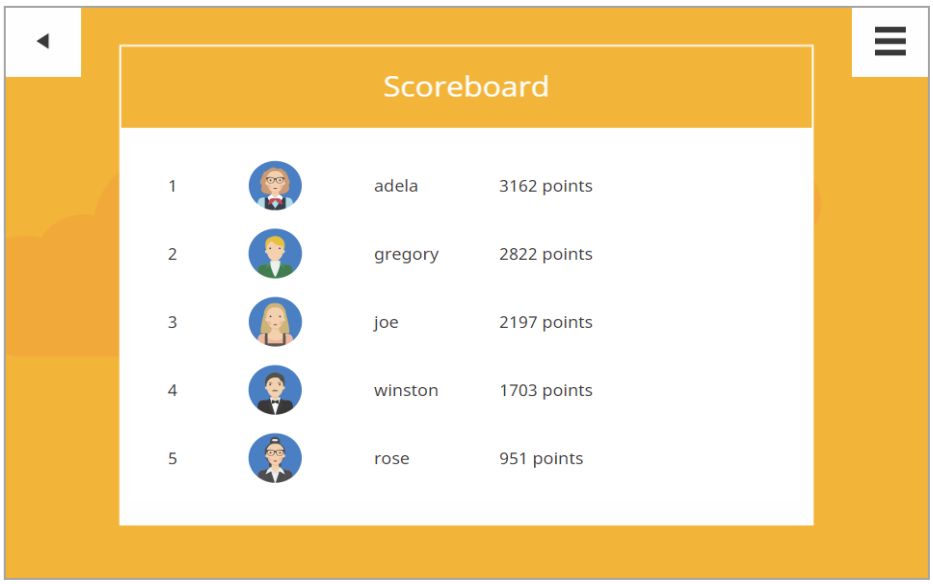
Dopo che il personaggio del gioco è stato selezionato, sarà usato in tutti i livelli del gioco.

I restanti pulsanti visibili sullo schermo principale possono essere utilizzati per ottenere maggiori informazioni sul gioco. Il pulsante "**Credits**" presenterà informazioni sul partenariato del progetto GAMIFY. Un esempio è mostrato qui sotto:

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.



Infine, l'ultimo pulsante, "**risultati**", può essere utilizzato per vedere i giocatori più performanti. Dopo aver fatto clic su di esso, il gioco mostrerà cinque punteggi più alti tra tutti i giocatori, come mostrato di seguito:



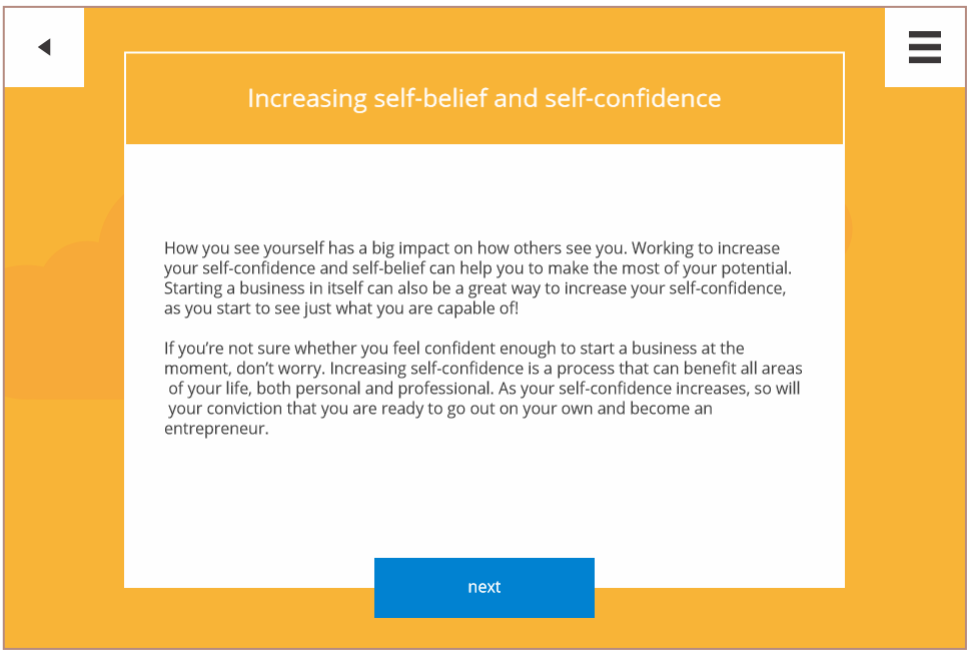
Il tabellone di valutazione può essere utilizzato per monitorare le proprie prestazioni del giocatore confrontando come gli altri stanno eseguendo.

Moduli, livelli e riproduzione

Il gioco GAMIFY è diviso in sette scenari, come mostrato sullo schermo presentato di seguito:

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

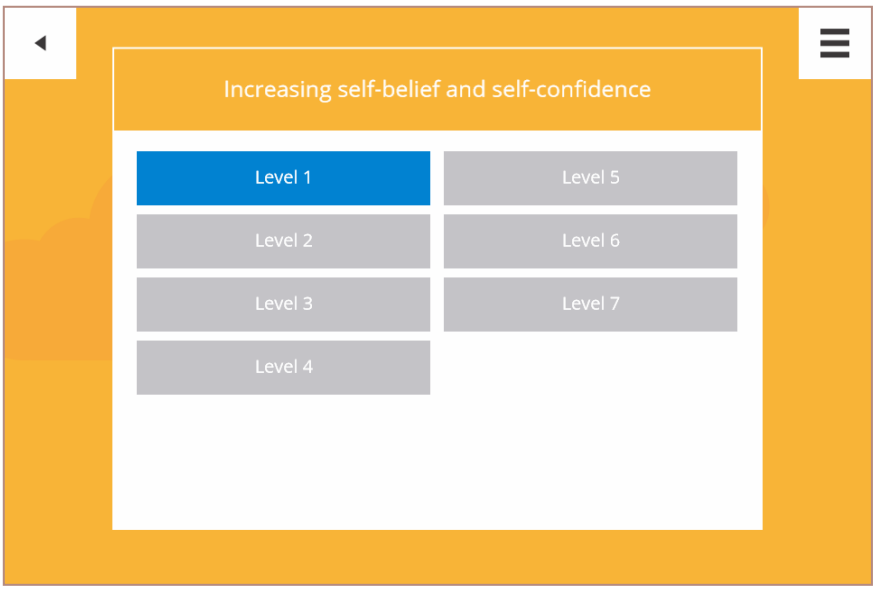
Non ci sono requisiti imposti per quanto riguarda l'ordine in cui i moduli devono essere giocati, quindi spetta al giocatore di decidere quale modulo è di suo particolare interesse. Una volta aperto un modulo, verrà visualizzata una schermata simile a questa:



Le informazioni presentate fungono da introduzione al modulo. Leggendole, il giocatore sa su quali aree specifiche il modulo si sta focalizzando. Il pulsante

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

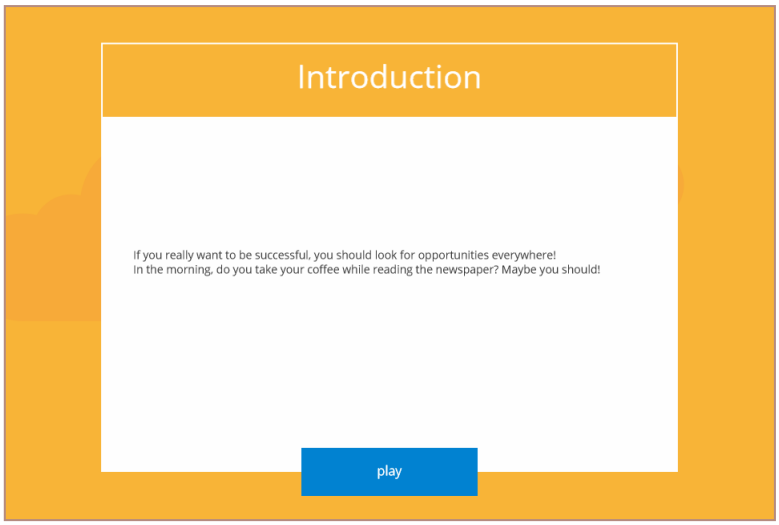
"**Avanti**" chiude l'introduzione e mostra l'elenco dei livelli disponibili nel modulo dato, come illustrato di seguito:



È importante notare che all'interno dello scenario, i suoi livelli possono essere riprodotti solo nell'ordine specifico. Pertanto, nella schermata mostrata sopra, solo il primo livello è disponibile per la riproduzione. Una volta che questo livello è stato completato dal giocatore, il secondo sarà sbloccato automaticamente. Lo stesso vale per i livelli rimanenti. Una volta sbloccati tutti, il giocatore è in grado di entrare in qualsiasi ordine.

Dopo l'apertura di un qualsiasi livello, viene mostrata al giocatore una breve informazione che fornisce una panoramica della situazione e funge da fattore di coinvolgimento. Un esempio di Introduzione al livello è presentato qui sotto

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.



In qualsiasi momento durante il gioco, il giocatore è in grado di utilizzare il menu situato nell'angolo in alto a destra del gioco. Una volta che l'icona del menu viene selezionata, si espande come illustrato di seguito:

Il primo pulsante con l'icona Home, riporta il giocatore alla schermata principale. Il secondo può essere utilizzato per attivare\disattivare i suoni che fanno parte del gioco. Ultimo, ma non meno importante, il pulsante "?" fornisce al giocatore un contenuto formativo imprenditoriale che può (e dovrebbe) essere letto per una migliore comprensione della materia.

Punteggio

Per ogni singolo livello nel gioco, il giocatore può ottenere fino a 50 punti che sono denominati "punti imprenditoriali". Dato un numero totale di 24 livelli disponibili in

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

7 scenari, il massimo assoluto che il giocatore può ottenere è 1200 punti imprenditoriali.

Il Punteggio e quindi il feedback per un particolare livello è diviso in tre soglie:

- 0-20 punti = scarso
- 21-44 punti = buono
- 45-50 punti = molto buono

Il giocatore è invitato a migliorare i propri punti provando ad imparare i contenuti supplementari dal menu nell'angolo superiore a destra e giocare ancora una volta i vari livelli.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

PARTE 3. RISULTATI FORMATIVI

Gli studenti avranno una migliore comprensione delle competenze imprenditoriali e degli argomenti sul business

Lezione	**Risultati dell'apprendimento**
Aumentare la fiducia in se stessi e la propria sicurezza	Modi diversi di vedere se stessi e la loro attività utilizzando metafore; Ottenere suggerimenti su come aumentare la fiducia in se stessi; Capire quali sono le loro barriere personali; Sviluppare un piano d'azione per aiutarli a iniziare il loro viaggio per l'avvio nel mondo degli affari.
Ricerche di mercato	Capire cos'è la ricerca di mercato; Capire il ruolo della ricerca di mercato nel mondo degli affari; Come fare un questionario per la ricerca di mercato.
Impostazione e visualizzazione degli obiettivi	Capacità di organizzare compiti giornalieri, impostare gli obiettivi, dare priorità e creare visioni chiare per le aspettative professionali.
Capire se il lavoro autonomo è adatto per me	Comprensione dei propri punti di forza, debolezze, opportunità e minacce (SWOT) per un business; Conoscere le competenze chiave necessarie nella messa in commercio; Domande chiave per vedere se siete pronti per l'avvio;

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

	Sviluppare un piano d'azione per eventuali lacune di competenze.
Sviluppare un modello di business	Capire cos'è un modello di business; Applicazione del modello di business CANVAS; È necessario evidenziare le parti principali del proprio business quando si effettua un Modello di Business.
Ruolo dei social media nella creazione di un business	Consigli e trucchi nell'utilizzo dei social media nel tuo business; Tipi di Social Media e le loro qualità principali; Come pianificare la vostra strategia di Social Media.
Come avviare e gestire un business da casa	Come misurare i vantaggi e gli svantaggi rispetto all'avviamento e gestione di un business da casa; Come si possono sviluppare le competenze che renderanno la gestione di un business da casa più efficace

Dopo aver completato il gioco gli studenti riceveranno un **certificato** dimostrando il loro coinvolgimento nel progetto come beneficiario del gioco.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

PARTE 4. PIANO DELLA LEZIONE – ESEMPI

Questo piano della lezione contiene informazioni generali su:

ARGOMENTO (1 dei 7 scenari presentati): sarà selezionato dal docente, sulla base dei sui studenti.

TIPO DI LEZIONE: comunicazione e nuove conoscenze sull'imprenditorialità attraverso l'uso della Gamification.

Scopo della lezione: sviluppare per gli studenti nuove conoscenze e competenze specifiche da imprenditore.

Competenze specifiche coperte:

- l'uso corretto di concetti specifici per l'imprenditorialità;
- competenze digitali e IT nel processo di apprendimento dell'imprenditorialità.

Obiettivi operativi

Alla fine delle lezioni, lo studente sarà in grado di:

O1: capire meglio i concetti imprenditoriali e definirli;
O2: presentare le nozioni specifiche apprese attraverso il gioco GAMIFY;
O3: usare parole specifiche per questo argomento.

Strategia didattica:

A. Risorse procedurali: conversazione, esercitazione, spiegazione, gioco;
B. Risorse materiali: gioco GAMIFY online e scenari di gioco;
C. Forme di organizzazione: frontali, individuali, gruppi.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Tempo e struttura di ogni lezione

	5 min	*Spiegare le regole del gioco GAMIFY* (come creare l'account, rispondere alle domande del gioco ricevendo punti imprenditoriali per la loro risposta)
	15 min	*Giocare* (argomenti diversi, in base alla possibilità dell'insegnante)
	8 min	*Sessione domande e risposte.* Studente e insegnante sul tema giocato (se non capiscono la spiegazione data nel gioco)
	7 min	*Giocare di nuovo dopo la chiarificazione e ottenere un punteggio migliore.*
	10 min	*Discussioni e valutazione su ciò che hanno imparato da Gamify e se la lezione raggiungere gli obiettivi.*
Tempo totale	45 min	

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

Piano dettagliato della lezione

Criterio	Fasi della lezione	Obiettivo operativo	Tempo	Attività dell'insegnante	Attività dello studente	Strategia didattica	Metodo di valutazione
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Catturare l'attenzione E annunciare l'argomento della lezione e gli obiettivi	O1 O2 O3	**5'**	**Vuoi giocare oggi e imparare qualcosa di nuovo?** 1. l'insegnante parla di un nuovo metodo di apprendimento dell'imprenditorialità attraverso il gioco GAMIFY. Si tratta di un gioco on-line, sviluppato nel quadro di un programma europeo-Erasmus+, da una partnership di 7 organizzazioni	Riceve il contenuto del messaggio	Esposizione	

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

				provenienti da 7 paesi in UE. 2. l'insegnante introduce l'argomento scelto per il gioco. 3. l'insegnante spiega come creare un account (individualmente o in 4-5 gruppi), come scegliere un avatar, quali sono le regole per giocare	Riceve il contenuto del messaggio Esecuzione e azione: creano il loro account	Esposizione, esercizi di comunicazione Esercizio	
2	Gli studenti giocano a GAMIFY. Valutazione dei risultati.	O1 O2	**15'**	L'insegnante coordina/supervisiona il processo di gioco, iniziando con il livello 1 e continuando con il prossimo (2, 3, 4, ecc)	Riceve il contenuto del messaggio;	Conversazione di esposizione individuale/ in gruppo Gioco on line	

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

				Dopo aver completato ogni livello, l'insegnante può fornire spiegazioni complementari.	Risolve i compiti di ogni livello/completa alcune risposte		
3	Sessione di domande e risposte. Studente e insegnante sull'argomento giocato (se non capiscono la spiegazione data nel gioco) **Si raccolgono i commenti**	O1 O2 O3	**8'**	L'insegnante spiega eventuali malintesi; Risponde alle domande degli studenti; Da ulteriori informazioni sui concetti degli studenti (dal contenuto per scenari)	Richiede informazioni aggiuntive Ascolta le spiegazioni dell'insegnante	Conversazione di attività frontale Spiegazione Gioco online	
4	Fissare nuove informazioni/conoscenze ricavate dal giocare di nuovo a GAMIFY.	O1 O2 O3	**7'**	l'insegnante raccomanda di giocare di nuovo al gioco GAMIFY dopo i chiarimenti.	Risolve questo compito, sulla base delle nuove informazio	Conversazione di attività frontale Spiegazione	Questionario (scritto) Punteggio ottenuto

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

				L'insegnante osserva se gli studenti possono ottenere un punteggio migliore	ni e chiarimenti ricevuti Richiesta di ulteriori informazioni Si corregge	Gioco online	all'interno del gioco
5	Discussioni e valutazione di ciò che hanno imparato da Gamify e se la lezione raggiungere gli obiettivi. **Fine dell'attività**	O3	**10'**	L'insegnante chiede agli studenti di citare 3 nozioni che hanno imparato e 3 nuove competenze che hanno acquisito.	Risponde alle domande dell'insegnante Esprime il suo apprezzamento per le nuove conoscenze acquisite attraverso il gioco.	Conversazione di attività frontale Spiegazione Conversazione Gioco online	Questionario (scritto) Punteggio ottenuto all'interno del gioco

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

PARTE 5. CONSIGLI UTILI

Questa parte include ulteriori suggerimenti per gli insegnanti, al fine di facilitare l'uso del gioco, o per insegnare/spiegare argomentu dai 7 scenari.

- Dividere uno scenario in 2 o 3 episodi, ciascuno di 45 minuti.

  Se uno scenario non può essere giocato in 45 minuti (poiché il tempo non è sufficiente), l'insegnante può scegliere di giocare in 2 episodi. Ad esempio: la classe può giocare 2 o 3 livelli e discutere il risultato e, la volta successiva, giocare il livello successivo e di seguito l'insegnante può discutere e spiegare agli studenti altri argomenti.

- Utilizzare anche la nostra collezione di Casi di Studio con racconti di imprenditori provenienti dai sette paesi coinvolti nel progetto, sulla loro motivazione, le difficoltà e le opportunità durante l'avvio e lo sviluppo della loro attività. La puo trovare anche sul sito web: www.gamify-project.eu

- Per mantenere la tranquillità durante l'esperienza in classe, considerate di utilizzare le cuffie o di consigliare agli studenti di disattivare i suoni del gioco.

- Assicuratevi che ogni studente utilizzi il proprio account, altrimenti sarebbe difficile tenere traccia di tutti i progressi e le prestazioni.

- Consiglia ai tuoi studenti di accedere a contenuti aggiuntivi di imprenditorialità disponibili a tutti i livelli dalla barra laterale.

- Per personalizzare l'esperienza di gamification, chiedete agli studenti di scegliere il proprio avatar che sarà presente su tutti i livelli.

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette soltanto il punto di vista dell'autore, e la Commissione non va ritenuta responsabile per alcun uso venga fatto delle informazioni qui contenute.