

edera
coworking and more

alexandro serra
architetto

marco toni
architetto

cristiano ferrari
architetto - studio A.P.F.

elena romani
fotografa

davide piferi de simoni
fotografo

eva muller
social & content manager

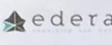
roberta paglioli
architetto

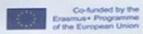
ATTENZIONE!



AREA SOTTOPOSTA A VIDEOSORVEGLIANZA

La registrazione è effettuata da:
per fini di:
Art. 13 del Codice in materia di protezione dei dati personali (D.Lgs. 196/2003)



9

Giugno

2017

c/o Edera soc.coop.
via P.E. Gherardi, 6
Modena

GAMIFY YOUR TEACHING!

2015-1-RU01-KA202-014975
Gamify Your Teaching – increasing vocational competences of entrepreneurship teachers with the use of gamification

Game educativo ed esempi di buone pratiche per innovare l'educazione all'imprenditorialità.

Un momento di confronto per il trasferimento dei risultati del progetto GAMIFY YOUR TEACHING!

Il progetto riconosce l'importanza dell'educazione all'imprenditorialità come strumento per facilitare l'ingresso di ragazze nel mondo del lavoro, e mira a sviluppare una nuova didattica basata sulla gamification e l'adozione delle tecnologie digitali nelle attività di educazione all'imprenditorialità.

Il progetto vuole inoltre facilitare l'acquisizione di conoscenze riguardo queste nuove metodologie didattiche da parte di insegnanti e operatori.

15:30 - Registrazione dei partecipanti

15:45 - Apertura dei lavori
Alessandro Serra di Edera Soc. Coop

16:00 - Il progetto GAMIFY YOUR TEACHING: obiettivi e risultati
Andrea Pignatti e Barbara Grazzini InEuropa Srl

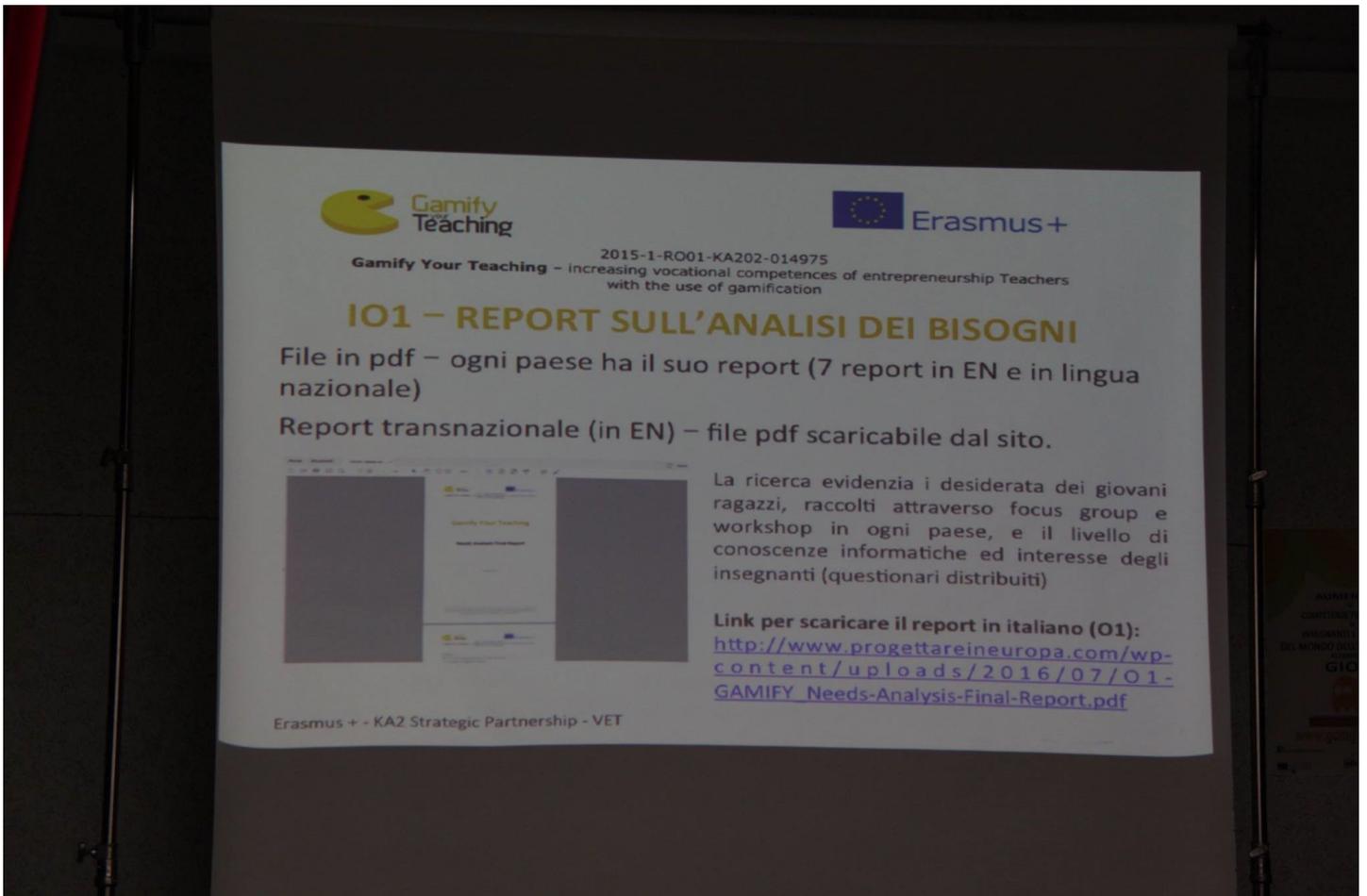
16:50 - Il materiale didattico per formatori ed insegnanti
Barbara Grazzini InEuropa srl

17:30 - Il game educativo per avviare all'imprenditorialità
Lisa Fiaschi InEuropa srl

18:00 - Chiusura dei lavori

Durante l'incontro verranno presentati due importanti output del progetto:
il materiale didattico per i formatori ed insegnanti e il game educativo GAMIFY!












GAMIFY YOUR TEACHING!

2015-1-RO01-KA202-014975
 Gamify Your Teaching - increasing vocational competences of entrepreneurship Teachers with the use of gamification

Game educativo ed esempi di buone pratiche per innovare l'educazione all'imprenditorialità.

Un momento di confronto per il trasferimento dei risultati del progetto GAMIFY YOUR TEACHING!

Il progetto riconosce l'importanza dell'educazione all'imprenditorialità come strumento per facilitare l'ingresso di ragazze nel mondo del lavoro, e mira a sviluppare una nuova didattica basata sulla gamification e l'adozione delle tecnologie digitali nelle attività di educazione all'imprenditorialità.

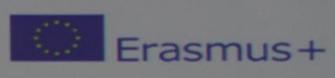
Il progetto vuole inoltre facilitare l'acquisizione di conoscenze riguardo queste nuove metodologie didattiche da parte di insegnanti e operatori.

15.30 - Registrazione dei partecipanti
 15.45 - Apertura dei lavori
 Alessandro Serra di Edera Soc. Coop
 16.00 - Il progetto GAMIFY YOUR TEACHING: obiettivi e risultati
 Andrea Pignatti e Barbara Grazzini InEuropa Srl
 16.50 - Il materiale didattico per formatori ed insegnanti
 Barbara Grazzini InEuropa srl
 17.30 - Il game educativo per avviare all'imprenditorialità
 Lisa Fiaschi InEuropa srl
 18.00 - Chiusura dei lavori

Durante l'incontro verranno presentati due importanti output del progetto: il materiale didattico per i formatori ed insegnanti e il game educativo GAMIFY!

GAMIFY YOUR TEACHING!

MULTIPLIER EVENT
 9/6/2017



2015-1-RO01-KA202-014975
 Gamify Your Teaching - increasing vocational competences of entrepreneurship Teachers with the use of gamification

O2 IL GIOCO EDUCATIVO: I LIVELLI

Increasing self-confidence and self-belief

level 1	level 5
level 2	level 6
level 3	level 7
level 4	





edera
CO-WORKING AND MORE

- alexandro aera
artefiere
- marco toni
architetto
- cristiano ferrari
architetto - studio A3 F
- elena romani
designer
- davide pileri de simoni
designer
- eva munoz
designer
- roberta paglioli
architetto

edera Europa Gamify Teaching

GAMIFY YOUR TEACHING!

9
Settembre
2017

Un evento di confronto per il trasferimento dei risultati del progetto GAMIFY YOUR TEACHING!

Game educativo ed esempi di buone pratiche per innovare l'educazione all'imprenditorialità.

Un momento di confronto per il trasferimento dei risultati del progetto GAMIFY YOUR TEACHING!

Il progetto consiste nell'apporto dell'educazione all'imprenditorialità come strumento per facilitare l'ingresso di ragazzi nel mondo del lavoro, e mira a sviluppare una nuova didattica basata sulla gamification e l'adozione delle tecnologie digitali nelle attività di educazione all'imprenditorialità.

Il progetto vuole inoltre facilitare l'acquisizione di conoscenze riguardo questa nuova metodologia didattica da parte di insegnanti e operatori.

15:30 - Registrazione dei partecipanti
15:45 - Apertura dei lavori
Alessandro Serra di Edera Soc. Coop

16:00 - Il progetto GAMIFY YOUR TEACHING: obiettivi e risultati
Andrea Pignotti e Barbara Grazzini In-Europa Srl

16:30 - Il materiale didattico per formatori ed insegnanti
Barbara Grazzini In-Europa Srl

17:30 - Il game educativo per avviare all'imprenditorialità
Lisa Fiaschi In-Europa Srl

19:30 - Chiusura dei lavori

Durante l'evento verranno presentati due importanti output del progetto: il materiale didattico per i formatori ed insegnanti e il game educativo "GAMIFY".

www.gamifyyourteaching.it

edera Gamify Teaching

Game educativo ed esempi di buone pratiche per innovare l'educazione all'imprenditorialità.

www.gamifyyourteaching.it

ATTENZIONE!
AREA SOTTOPONTE
E FREGATORIA
RISERVA



GAMIFY
YOUR TEACHING!



MULTIPLIER EVENT
9/6/2017



2015-1-RO01-KA202-014975

Gamify Your Teaching - increasing vocational competences of entrepreneurship Teachers
with the use of gamification

O2 IL GIOCO EDUCATIVO: I LIVELLI

Increasing self-confidence and self-belief

level 1	level 5
level 2	level 6
level 3	level 7
level 4	