

Gamify Your Teaching

Materiale didactice pentru profesorii VET

Partea 1 - Informații despre proiect (rezultate)

Partea 2 - Scurtă descriere a jocului (detalii tehnice, logistică, reguli de utilizare a jocului - punctaj, gameplay)

Partea 3 - Rezultatele (pe care elevul trebuie să le facă acum după ce a jucat jocul, toate cunoștințele pe care le-a obținut)

Partea 4 - Planul general de lecții. Disponibil pentru toate scenariile (pentru profesori și note despre ceea ce elevii trebuie să învețe)

Partea 5 - Sfaturi utile pentru profesori

Partea 1

DESCRIEREA PROIECTULUI

Scopul proiectului Gamify Your Teaching este de a sprijini dezvoltarea profesională și competențele profesionale ale profesorilor din domeniul VET și formatorilor de antreprenoriat care folosesc gamificarea.

Elevii, profesorii, formatorii și alte persoane vor fi implicate activ în activitățile proiectului.

Proiectul este implementat de un consorțiu format din 7 țări europene: România, Italia, Lituania, Polonia, Marea Britanie, Spania și Grecia.

Timp de doi ani (septembrie 2015 - august 2017), partenerii vor fi implicați în toate activitățile legate de crearea și testarea și jocul antreprenorial și vor dezvolta o nouă metodologie inovatoare de învățare a spiritului antreprenorial prin folosirea jocului. Toate activitățile se vor baza pe cercetarea specifică realizată de partenerii și partenerii externi în domeniul cercetării sociale. Motivul pentru efectuarea cercetării este acela de a determina nivelul ITC al profesorilor de antreprenoriat în țările consorțiului și de a stabili caracteristicile generale ale jocului. Ca urmare, a fost produs un raport de analiză a nevoilor care va fi utilizat în crearea jocului.

Proiectul va avea un impact mare care poate fi observat în special în creșterea competențelor antreprenoriale ale studenților și o abordare mai bună a cadrelor didactice, în timp ce le prezintă în clasele lor.

Pe termen lung, proiectul va spori inițiativa tinerilor de a-și începe viața prin afaceri (oportunitate de carieră) nu numai pentru participanții direcți la proiect, ci și pentru toți elevii interesați care vor fi informați prin intermediul mijloacelor media și canalelor online .

În plus, proiectul reprezintă o bună oportunitate de a spori colaborarea dintre școli, organizații, partenerii sociali și alte persoane relevante din Europa care răspândesc experiența europeană în țările partenere.

IESIRI

Rezultat 1 - Raport de analiză a nevoilor

Analiza va oferi o perspectivă asupra nivelului de cunoștințe ITC al profesorilor antreprenoriale pe care jocul trebuie să le abordeze. Prin urmare, această ieșire va influența caracteristicile și caracteristicile jocului.

Rezultatul 2 - Jocul

Acesta va include 7 module bazate pe conținut antreprenorial specific și scenarii care vor acționa ca un stimulent în procesul de învățare. Fiecare modul va cuprinde unul din cele 7 scenarii și va fi împărțit în nivele

Rezultat 3 - Materiale didactice pentru profesorii VET

Scopul materialelor este de a sprijini și de a încuraja profesorii să utilizeze gamificarea în timpul orelor de antreprenariat. Materialele vor fi, de asemenea, puse la dispoziția profesorilor pentru descărcare de pe site-ul proiectului www.gamify-project.eu

Rezultat 4 - Colectarea studiilor de caz

Colecția cuprinde 35 de exemple de afaceri de succes din viața reală, adunate din toate țările consorțiului, care vor servi ca inspirație și motivație pentru tinerii antreprenori.

PARTENERIATUL

România - Consiliul Național al Întreprinderilor Mici și Mijlocii Private din România, filiala Arad (CNIPMMR Arad)

Consiliul National al Intreprinderilor Private Mici si Mijlocii din Romania - Filiala Arad este o organizatie neguvernamentala si non-profit infiintata in anul 2004.

Scopul organizației este de a apăra interesele membrilor săi și ale altor IMM-uri în relațiile cu autoritățile publice și sindicatele, precum și de a stimula și promova relațiile economice și

cooperarea internațională în interesul întreprinderilor românești cu capital privat. Misiunea noastră este de a promova și susține mediul de afaceri al IMM-urilor în raport cu autoritățile locale și naționale.

Italia - InEuropa

InEuropa Srl este o companie italiană care furnizează informații și servicii cu abilități și profesionalism, cu scopul de a promova sensibilizarea organismelor publice și private cu privire la politicile și programele Uniunii Europene, de a elabora proiecte și de a furniza oricui este interesat de oportunitățile comunitare cu asistență tehnică .

InEuropa a fost înființată în ianuarie 2006 de experți care, de peste 20 de ani, lucrează la proiecte și subiecte comunitare care vizează sprijinirea organismelor și asociațiilor publice și private în accesul la oportunitățile financiare ale Comunității Europene.

Lituania - Fondul pentru inovare socială (SIF)

Fondul pentru Inovare Socială este o organizație neguvernamentală, înființată în 1994, pentru a ajuta persoanele cu mai puține oportunități și medii dezavantajate să facă schimbări pozitive în viața lor prin oferirea de oportunități educaționale, sprijin social, informații și consiliere.

De la înființare, Fondul pentru Inovare Socială a lucrat cu diferite grupuri dezavantajate din punct de vedere social - șomeri, persoane cu handicap, părinți singuri, persoane din zone îndepărtate, migranți și femei supraviețuitoare ale violenței domestice. SIF oferă de asemenea asistență și asistență tinerilor care au mai puține oportunități în societate și pe piața forței de muncă, cu accent special pe tinerele femei care urmăresc să-și promoveze șansele de angajare și spiritul antreprenorial prin servicii de îndrumare, coaching și îndrumare.

Polonia - Centrul de sprijin pentru educație și spirit antreprenorial (CEES)

Centrul pentru Educație și Sprijin pentru Antreprenoriat (CEES) este o organizație non-guvernamentală, non-profit, fondată în 2004 de un grup de întreprinzători, profesori, activiști sociali și specialiști IT din Rzeszów. CEES lucrează în domeniul tineretului, cooperează cu întreprinderile, universitățile, școlile, întreprinderile și instituțiile de învățământ care funcționează în calitate de parteneri asociați.

CEES are experiență în organizarea unui sprijin complex pentru persoanele aflate în diferite stadii ale vieții, de la vârsta copilăriei până la vârsta înaintată. Promovează antreprenoriatul pentru tinerii din școală, precum și pentru cei care își desfășoară deja propriile afaceri. Asociația sprijină, de asemenea, victimele violenței, nu numai la nivel informativ, dar, mai important, la nivel de sprijin material.

Marea Britanie - Inova Consultancy

Inova Consultancy este o COMPANIE care este specializată în furnizarea de servicii de consultanță și de lucru în domeniul proiectelor în domeniul genurilor și al domeniilor non-tradiționale și al antreprenoriatului. Inova are o vastă experiență în lucrul la proiecte europene finanțate în domeniul întreprinderilor și al sprijinului pentru carieră, atât ca partener și contractor în proiectele LLP.

Inova are experiență specializată în desfășurarea de ateliere, cursuri de formare și programe de îndrumare destinate femeilor care își încep sau își dezvoltă afacerea.

Spania - FyG Consultores

Instalofi Levante, s.l. (FyG consultores) este o firmă privată de consultanță pentru profit, specializată în antreprenoriat, strategia și internaționalizarea start-up-urilor și IMM-urilor. Compania a fost creată de profesioniști cu experiență din domeniul consultanței internaționale de afaceri cu o vastă experiență în domeniul educației și formării antreprenoriale.

Instalofi Levante, s.l. (FyG consultores) este specializată în soluții inovatoare pentru afaceri legate de strategia și internaționalizarea companiilor. Unul dintre serviciile sale principale este organizarea de cursuri de formare în domeniul abilităților transversale, cum ar fi internaționalizarea, conducerea, creativitatea, spiritul antreprenorial și modelele de inovare etc.

Grecia - Centrul pentru Familie și Copil (KMOP)

KMOP - care se traduce în Centrul pentru Familie și Copil- este o organizație nonprofit din Grecia cu o experiență de peste 30 de ani în domeniul furnizării de servicii integrate de asistență pentru diferite grupuri de risc. Cu sediul în Atena, KMOP a reușit să stabilească în ultimele decenii o prezență puternică nu numai în Grecia (Attica, Macedonia Centrală, Macedonia de Est și Tracia, Peloponezul, Grecia Centrală și Tesalia), dar și pe plan internațional (Kosovo, Egipt, Herțegovina, Republica Kârgâzstan etc.), concentrându-se în primul rând pe zonele și regiunile defavorizate.

Obiectivul și viziunea principală a KMOP este de a contribui la realizarea unei diferențe pozitive în viața grupurilor social vulnerabile, ceea ce aduce îmbunătățiri durabile în viața lor.

Partea 2. Scurta descriere a jocului GAMIFY

Folosirea jocurilor în procesul de învățare

Nu avem nevoie de mai mult timp în sala de clasă pentru a învăța cum să gândim și să ne îndeplinim în fața provocărilor din lumea reală. Avem nevoie de experiențe interactive, eficiente, care să ne motiveze și să ne angajeze activ în procesul de învățare. Aici se află învățarea bazată pe jocuri.

După cum se dovedește, de mulți ani, designerii de jocuri video au produs și perfecționează medii de învățare extrem de motivaționale pentru jucătorii lor de a se bucura.

Aplicațiile bune de învățare bazate pe jocuri ne pot atrage în medii virtuale care arată și se simt familiar și relevant. Potrivit dr. Susan Ambrose, director al Centrului Eberly pentru excelență în predare, Carnegie Mellon, aceasta este motivațională, deoarece putem vedea rapid și înțelegem legătura dintre experiența de învățare și munca noastră reală

(Sursa: www.rightworldadventures.com)

De ce să înveți prin jocuri?

- Pentru că este un mediu controlat și sigur
- Poți să faci greșeli și lumea voastră nu se va despărți
- Puteți aplica rapid ceea ce ați învățat
- Elevii învață prin procesul de joc
- Jocurile oferă un context pentru a practica practica
- Prin intermediul jocurilor, elevii pot învăța o varietate de abilități importante
- În timpul jocurilor, elevii dezvoltă o varietate de conexiuni cu conținutul și pot forma amintiri pozitive despre învățare
- Jocurile iau atenția elevilor și le implică în mod activ
- Sunt motivante și provocatoare
- Chiar și elevii timizi pot participa în mod activ

Ce este GAMIFY? (Detalii tehnice, logistica)

GAMIFY este un joc on-line antreprenorial care își propune să-i ajute pe profesori să-și facă cursurile mai eficiente și interactive, jocul fiind una dintre cele mai bune metode de învățare. Prin cercetarea extensivă efectuată de toți partenerii de proiect sa stabilit că ... din ... copiii joacă cel puțin un joc.

Proiectul a început cu un raport de analiză a nevoilor care ne-a ajutat să înțelegem mai bine care dintre cele șapte subiecte sunt mai relevante pentru studenți și profesori și să acorde atenție celor mai importante. Din rezultatele cercetărilor de analiză a nevoilor am enumerat toate cele 7 subiecte din cele mai importante și astfel au mai multă atenție în joc.

Scopul jocului GAMIFY

Jocul vizează facilitarea învățării problemelor de antreprenariat prin gamificare.



Este o modalitate inovatoare de a explica și de a stabili mai ușor o mulțime de informații despre Antreprenariat și, în același timp, de a dezvolta IT & C, competențe digitale în utilizarea calculatorului în rândul profesorilor și studenților.


GAMIFY include șapte scenarii despre diferite teme ale antreprenoriatului după cum urmează:



- Creșterea încrederii în sine și încrederea în sine (mai multe materiale pot fi descărcate!)
- Cercetare de piață
- Setarea și vizualizarea obiectivelor
- Înțelegerea faptului dacă munca pe cont propriu este potrivită pentru mine
- Dezvoltarea unui model de afaceri
- Rolul social media în stabilirea unei afaceri
- Cum să începi și să conduci o afacere de acasă


Prezentare succintă a fiecărui scenariu.

Această prezentare îi va ajuta pe profesor să înțeleagă conținutul jocului și să aleagă ce este potrivit pentru clasa sa. This presentation will help teacher to understand the content of the Game and choose which one is appropriate to their class.

		<h2 style="color: #e91e63;">Creșterea încrederii în sine</h2>
Descrierea lectiei :	Modul în care vă vedeți pe voi înșivă are un impact mare asupra modului în care vă văd ceilalți. Lucrul în vederea creșterii încrederii în sine și a încrederii în sine vă poate ajuta să vă valorificați potențialul. Începerea unei afaceri în sine poate fi, de asemenea, o modalitate foarte bună de a vă spori încrederea în sine, pe măsură ce începeți să vedeți exact de ceea ce sunteți capabil!	
Obiectivele de învățare ale elevilor	Diferite modalități de a se vedea pe sine și afacerea proprie folosind metafore Obțineți sfaturi despre creșterea încrederii în sine Care sunt barierele personale/ pe care ți le pui singur Elaborarea unui plan de acțiune care să-i ajute pornească în călătoria lor cu începerea propriei afaceri	
		<h2 style="color: #e91e63;">Cercetarea de piață</h2>
Descrierea lectiei :	Studiul de piață reprezintă procesul de colectare a informațiilor importante care vă ajută să aflați dacă produsul sau serviciul pe care	

	<p>doriți să îl oferiți este solicitat și necesar.</p> <p>Rezultatele cercetării ajută antreprenorii să ia decizii de afaceri înțelepte și profitabile.</p> <p>Cheia pentru a avea o afacere de succes este de a înțelege nevoile clienților dvs. și de a le oferi acestora într-un mod care este profitabil pentru dvs.</p>
Obiectivele de învățare ale elevilor	<p>Înțelegerea cercetării de piață</p> <p>Rolul ei în afaceri</p> <p>Cum se face un chestionar pentru cercetare</p>
 <h2 style="color: red;">Stabilirea obiectivelor și vizualizarea</h2>	
Descrierea lectiei :	<p>Dacă vă scrieți obiectivele, aveți mai multe șanse să le atingeți.</p> <p>Obiectivele de vizualizare le ajută să le facă să vină în viață.</p> <p>Această lecție ajută la înțelegerea acestui proces și simulează toate acestea într-o situație concretă.</p>
Obiectivele de învățare pentru elevi	<p>Aici veți învăța cum să organizați sarcinile de zi cu zi, să vă stabiliți obiectivele, să sprioritați și să creați viziuni clare pentru așteptările dvs. profesionale.</p>
 <h2 style="color: purple;">Să înțeleg dacă lucrul pe cont propriu este potrivit pentru mine</h2>	
Descrierea lectiei :	<p>Mulți oameni se gândesc la un moment dat să-și deschidă propria afacere /să lucreze pe cont propriu. Beneficiile orelor flexibile de lucru, posibilitatea de a petrece timp de calitate cu familia și prietenii și a face niște bani, toate pot fi extreme de tentante.</p> <p>Înainte de a începe o afacere, puteți să vă auto evaluați și să indicați potențiale probleme și să reflectați mai întâi dacă sunteți potrivit să lucrați pentru dvs.</p>
Obiectivele de învățare pentru elevi	<p>Gândiți-vă la diferite "moduri de a vă vedea" pe voi înșivă și pe afacerea dvs.</p> <p>Explorați motivațiile dvs. pentru crearea în companie</p> <p>Gândiți-vă la abilitățile cheie pe care trebuie să le înființați în afaceri</p> <p>Puneți-vă întrebări cheie pentru a vedea dacă sunteți gata să începeți</p> <p>Gândiți-vă la punctele tale forte, punctele slabe, oportunitățile și amenințările (SWOT) pentru afacerea dvs.</p> <p>Elaborați un plan de acțiune pentru orice lipsuri de competențe.</p>

 <h2 style="color: blue;">Dezvoltarea unui model de afacere (business model)</h2>	
Descrierea lectiei :	<p>Introducere: Ce este un model de afaceri?</p> <p>Aceasta este probabil prima întrebare pe care ați întrebat-o când citiți titlul. Aici aveți răspunsul: un model de afaceri este strategia pe care o companie o urmează pentru a obține venituri din vânzarea produsului / serviciului.</p> <p>Un model de afaceri este complet personalizabil; Cu alte cuvinte, probabil că nu veți găsi două la fel. Este adaptată fiecărei companii, nu numai pentru produsul / serviciul oferit, ci pentru orice aspect al afacerii, de la angajați la consumatori.</p>
Obiectivele de învățare pentru elevi	<p>Să înțeleagă ce este un model de afaceri (M.A.);</p> <p>Care este etapa/faza în care doriți să oferiți o valoare adăugată consumatorului și să obțineți venituri;</p> <p>Să înțeleagă principalele componente ale afacerii pe care să le luați în considerare atunci când faceți un M.A;</p> <p>Să dezvolte propriul model de afacere (să folosească adecvat modelul de business Canvas);</p>
 <h2 style="color: red;">Rolul social media în stabilirea unei afaceri</h2>	
Descrierea lectiei:	<p>Rețelele media sociale au un rol important în stabilirea unei afaceri. Fiecare afacere, de orice dimensiune, caută să-și promoveze marca online. Vestea minunată este că platformele sunt libere de utilizat și au opțiunea de publicitate plătită pentru a ajunge la o audiență mai mare.</p>
Obiectivele de învățare pentru elevi	<p>Să înțeleagă ce este Social Media (SM) și importanța acesteia!</p> <p>Să cunoască sfaturi și trucuri în utilizarea social media în afacere!</p> <p>Să cunoască tipuri de S.M și avantajele lor!</p> <p>Cum să vă planificați propria strategie într-o campanie SM!</p>

	<h2 style="color: #8B4513;">Cum să începi și să conduci o afacere de acasă</h2>
Descrierea lecției:	Cum să vă începeți afacerea la domiciliu! Există o mulțime de afaceri care pot fi efectuate la domiciliu, dar trebuie să știți avantajele și dezavantajele de a lucra la domiciliu, cum să vă organizați programul de lucru sau cum să vă dezvoltați performanța de afaceri la domiciliu.
Obiectivele de învățare pentru elevi	Să cunoască care sunt avantajele și dezavantajele conducerii unei afaceri de acasă. Să înțeleagă dacă este pentru el să lucreze de acasă? Să cunoască moduri în care își poate dezvolta abilitățile care vor face ca afacerea să fie mai eficientă de acasă Să dobândească sugestii și sfaturi despre obținerea celor mai bune performanțe din afacerea de acasă!

Cum poate profesorul / trainerul să utilizeze / să joace jocul Gamify

Fiecare profesor este invitat să folosească jocul în clasă.

Elevii pot lucra individual sau în perechi, tot ce au nevoie este un calculator și o conexiune la internet.

Profesorul va introduce subiectul așa cum este menționat mai jos (planul de lecție) pentru fiecare scenariu și lasă elevii să joace. Profesorul poate decide să utilizeze modulele în orice ordine care ar putea fi necesară pentru clasă, dar este foarte important să subliniem faptul că ordinea modulelor decisă în joc nu este aleatorie: a fost dezvoltată pentru a urma o structură logică, Să fie utile pentru ca profesorii să folosească jocul în ordinea prestabilită.

După terminarea fiecărui nivel, profesorul poate da explicații suplimentare sau poate purta o discuție cu jucătorii despre ceea ce au învățat, au înțeles, au descoperit despre opiniile și reacțiile personale cu privire la subiectul abordat (este important să se investigheze dacă studenții consideră că ar putea Fie că sunt utile în viața reală, trebuie studiate mai profund, pot fi exercitate etc.).

Timp / durată: timpul estimat pentru fiecare modul este de 45 min.

Fiecare scenariu reprezintă un subiect al jocului și prezintă provocări diferite pentru studenți. Fiecare scenariu prezintă informații despre subiect, are sarcini diferite de a juca și citi și învăța și / sau reda.

Detaliile tehnice și cerințele dispozitivului

Jocul GAMIFY a fost construit ca un joc interactiv bazat pe web care funcționează într-un mod on-line. Prin urmare, redarea acestuia necesită fie un PC, fie un dispozitiv tablet cu conexiune Internet activă, cea mai recentă versiune a browserului web care acceptă HTML5 instalat (cele mai populare dintre ele fiind Chrome, Firefox și Safari). Întrucât jocul GAMIFY este echipat cu efecte audio, este recomandabil (deși nu este obligatoriu) să îl joci cu difuzoare sau căști.

Cerința privind o conexiune activă la Internet este conectată direct cu motorul GAMIFY care încarcă activele necesare (grafică, sunete, nivele) pentru a fi afișate jucătorului, dar și cu faptul că jocul GAMIFY folosește o bază de date centrală de stocare unde stochează informații despre jucători (nume de utilizator și parole), împreună cu scorurile și nivelurile realizate. Această abordare permite jucătorilor să profite de un mecanism automat de salvare a statului, ceea ce înseamnă că, odată ce jucătorul atinge și deblochează niveluri specifice, vor fi create înregistrări de date relevante, permițând reluarea ușoară a jocului într-o etapă ulterioară.

Având în vedere specificațiile tehnice descrise mai sus, jucătorii ar trebui să fie conștienți de faptul că jocul GAMIFY este un software on-line care funcționează printr-un browser web și nu este posibil să îl descărcați sub forma unui stand-alone, instalat local cerere. În plus, fiabilitatea conexiunii la Internet influențează modul în care funcționează jocul. Chiar dacă există mecanisme adecvate care încearcă să fie eficiente din punct de vedere al lățimii de bandă, conexiunea slabă sau instabilă la Internet va avea ca rezultat reacția lentă a interfeței de joc.

Utilizare de bază

Interfața jocului GAMIFY ar trebui să fie simplă. Cu toate acestea, pentru o mai bună claritate în ceea ce privește utilizarea sa, operațiunile sale de bază sunt prezentate în secțiunile următoare.

Pași principali în jocul GAMIFY:

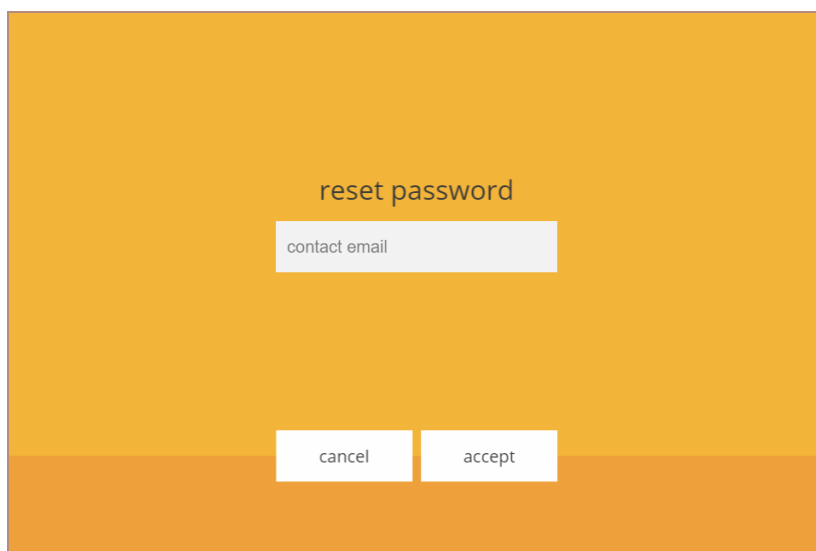
- 1) Mergi pe website ul Jocului : <http://play.gamify-project.eu>
- 2) Te loghezi si îți creezi un cont nou de utilizator.
Odată ce jocul este deschis, este afișat următorul ecran:.



Pentru a începe jocul, jucătorul este rugat să introducă numele de utilizator și parola și să apese pe butonul "log in". Pentru vizitatorii pentru prima dată, este nevoie să creai un cont nou. Această operație poate fi efectuată făcând clic pe butonul "înscriteți-vă" vizibil pe ecran. După ce se termină, se va afișa un formular prin care se solicită jucătorului să furnizeze informațiile de bază, după cum se arată mai jos: The account details with further instruction will be afterwards delivered to the player's e-mail address.

Resetarea unei parole

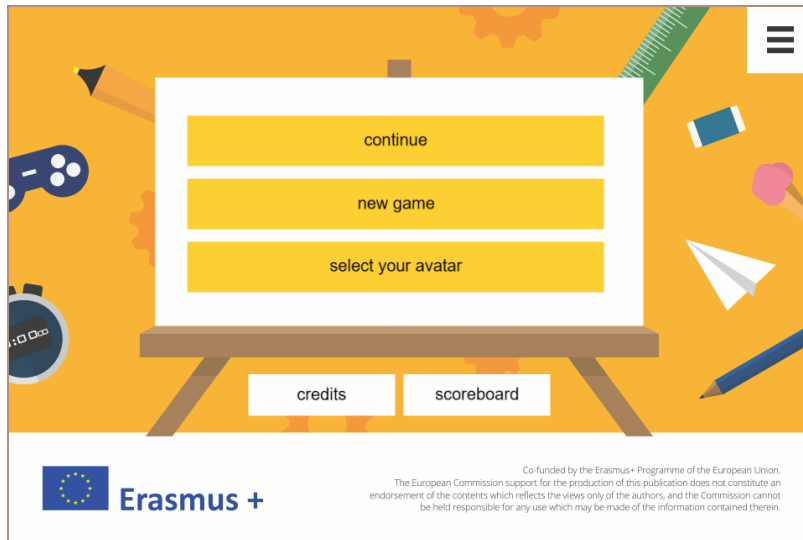
În cazul în care parola este pierdută, resetarea se poate face în câțiva pași simpli. Din ecranul principal, jucătorul trebuie să facă clic pe butonul "resetare parolă", care va afișa următorul ecran:



Jucătorul este rugat să furnizeze adresa de e-mail utilizată la momentul înregistrării. Jocul GAMIFY va trimite apoi un e-mail cu instrucțiuni suplimentare care conduc la resetarea parolei.

ÎN INTERIOR:

După ce jucătorul se conectează cu succes la joc, se afișează următorul ecran:



Principalele acțiuni importante sunt prezentate în zona principală a ecranului. Pornind de la cea de sus, "continuă" va permite jucătorului să reia jocul prin încărcarea informațiilor de pe serverul principal GAMIFY cu privire la scorurile și realizările lor din nivele specifice. Al doilea buton, "joc nou", va șterge toate scorurile și realizările și, ca rezultat, contul jucătorului va fi ca și cum tocmai ar fi fost creat. Ultimul buton, "**Selectați avatarul**", permite jucătorului să își personalizeze personajul său virtual, așa cum se arată în ecranul prezentat mai jos:

După ce personajul de joc este selectat, acesta va fi folosit la toate nivelele de joc.

Restul butoanelor vizibile pe ecranul principal pot fi folosite pentru a obține mai multe informații despre joc. Butonul "Credite" va prezenta informații despre parteneriatul de proiect GAMIFY.

Un exemplu este prezentat mai jos:



În cele din urmă, ultimul buton, "tabloul de bord", poate fi folosit pentru a vedea jucătorii cu cele mai bune performanțe. După ce faceți clic pe el, jocul va afișa cele mai mari cinci puncte dintre toți jucătorii, după cum se arată mai jos:

Tabloul de bord poate fi folosit pentru urmărirea performanței jucătorului prin compararea modului în care ceilalți efectuează performanțe.

Module, nivele și joc

Jocul GAMIFY este împărțit în șapte module după cum se arată pe ecranul prezentat mai jos:

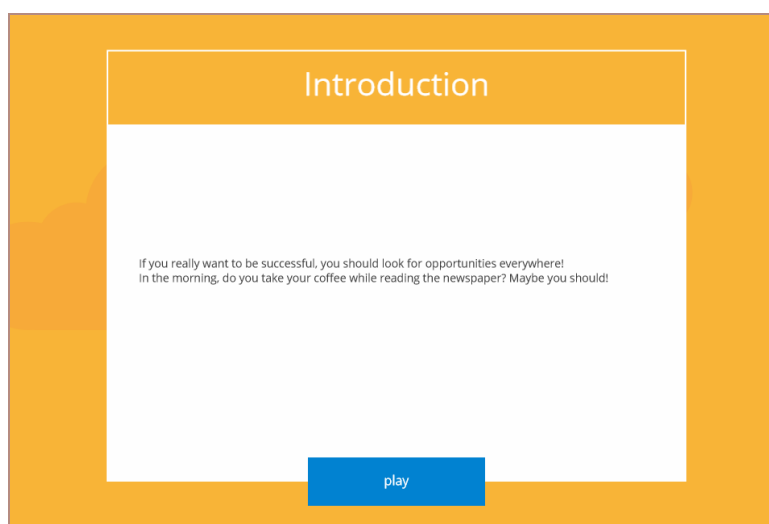
Nu există cerințe impuse cu privire la ordinea în care ar trebui să se joace modulele, deci este de datoria jucătorului să decidă modul care este de interes special. Odată ce un modul este deschis, va fi afișat un ecran similar cu acesta:

Informațiile prezentate reprezintă o introducere a modulului. Citind-o, jucătorul știe care sunt domeniile specifice pe care se concentrează modulul. Butonul "următor" închide introducerea și prezintă lista nivelurilor disponibile în modulul dat, după cum se arată mai jos:



Este important de observat că în cadrul modulului dat, nivelurile acestuia pot fi jucate numai în ordinea specifică. Prin urmare, în ecranul de mai sus, numai primul nivel este disponibil pentru redare. Odată ce acest nivel este completat de jucator, al doilea va fi deblocat automat. Același lucru este valabil și pentru nivelurile rămase. După ce toate nivelurile sunt deblocate, atunci jucătorul le poate introduce în orice ordine.

După deschiderea oricărui nivel, este afișată o scurtă informație pentru jucător care oferă o scurtă prezentare a situației și acționează ca un factor de implicare. Prezentarea nivelului de joc este prezentată mai jos:



În orice moment în timpul jocului, jucătorul poate folosi meniul situat în colțul din dreapta sus al jocului. După ce se face clic pe pictograma meniuri, se extinde după cum este prezentat mai jos:



Primul buton cu pictograma acasă, duce jucătorul ul înapoi la ecranul principal.

Al doilea poate fi folosit pentru a dezactiva / dezactiva sunetele care fac parte din joc.

Nu în ultimul rând, butonul oferă jucătorului conținut antreprenorial care poate (și ar trebui) să fie citit pentru o mai bună înțelegere a subiectului.

Scoring

Pentru fiecare nivel al jocului, jucătorul poate obține până la 50 de puncte care sunt denumite "puncte antreprenoriale". Având în vedere un număr total de 24 de nivele disponibile în 7 module, maximul absolut pe care îl poate obține jucătorul este 1200 de puncte antreprenoriale.

Scorul și, prin urmare, feedback-ul pentru un anumit nivel este împărțit în trei praguri:

- 0-20 puncte = slabe
- 21-44 de puncte = bune
- 45-50 de puncte = foarte bune

Jucătorul este binevenit să își revizuiască punctele încercând să învețe informații suplimentare din meniul din colțul din dreapta sus și să redea nivelurile din nou.

Partea 3 Rezultatele învățării

Elevii vor avea o înțelegere mai bună cu privire la competențele antreprenoriale și problemele de afaceri

Lecție	Rezultatele învățării
Creșterea încrederii în sine	Moduri diferite de a le vedea pe ei înșiși și afacerile lor folosind metafore; Obțineți sfaturi despre creșterea încrederii în sine; Care sunt barierele lor personale? Elaborați un plan de acțiune care să-i ajute să înceapă în călătoria lor la începerea afacerii.
Cercetare de piata	Understanding what market research is; It's role in business; How to make a questionnaire for the market research
Stabilirea și vizualizarea obiectivelor	Capacity to organize day-to-day tasks, set your goals, give priorities and create clear visions for professional expectations
Înțelegerea dacă autoangajarea este potrivită pentru mine	Înțelegerea punctelor forte, a punctelor slabe, a oportunităților și a amenințărilor (SWOT) pentru o afacere; Cunoașterea competențelor-cheie necesare pentru înființarea în afaceri; Întrebări cheie pentru a vedea dacă sunteți gata să începeți; Elaborați un plan de acțiune pentru orice lipsuri de competențe.
Dezvoltarea unui model de afaceri	Înțelegeți ce este un model de afaceri (BM); Aplicarea modelului de business Canvas; Evidențiați că părțile principale ale afacerii sunt necesare pentru a se ține seama atunci când faceți un BM;
Rolul social media în stabilirea afacerii dvs.	Sfaturi și trucuri în utilizarea mediilor sociale în afacerea dvs. Tipuri de SM și calitățile acestora Cum să vă planificați strategia SM
Cum să începi și să conduci o afacere de acasă	Ajutați-vă să cântăriți avantajele și dezavantajele personale ale administrării unei afaceri de acasă; Cum poate dezvolta abilitățile care vor face ca o afacere de acasă să fie mai eficientă

După finalizarea jocului, studenții vor obține un **certificat** care să dovedească implicarea lor în proiect ca beneficiar al jocului.

Part 4- Planul lecției

Acest plan de lecții conține informații generale despre:

SUBIECT(1 din cele 7 subiecte / scenarii prezentate): acesta va fi selectat de către Profesor, pe baza interesului său și a nivelului elevilor.

Tipul lecției: Comunicarea și noile cunoștințe despre antreprenoriat prin gamificare

Scopul lecției: Dezvoltarea pentru studenți a unor cunoștințe și abilități specifice unui antreprenor

Competențe specifice acoperite:

- Utilizarea adecvată a conceptelor specifice antreprenoriatului;
- - Competențe digitale și IT & C în procesul de învățare a spiritului antreprenorial

Obiective operaționale:


La sfârșitul orelor, elevul va putea:

- O1: Să înțeleagă mai bine conceptele de afaceri și le definiți;
- O2: Să prezinte noțiunile specifice învățate prin jocul GAMIFY;
- O3: Să utilizeze cuvinte specifice acestui subiect.

Strategia de predare:

- A. Resurse procedurale: conversație, exercițiu, explicație, joc;
- B. Resurse materiale: Scenariile jocurilor și jocurilor GAMIFY Online;
- C. Forme de organizare: grupuri frontale, individuale, grupuri.

Timpul și structura fiecărei lecții

	5 min.	Explicați regulile jocului GAMIFY (Cum se creează contul, răspunde la întrebarea jocului, primesc puncte antreprenoriale pentru răspunsul lor)
	15 min.	Joacă jocul (Subiecte diferite, bazate pe opțiunea de profesor)
	8 min.	Întrebări și răspunsuri. Student și profesor pe tema jucată (dacă nu înțeleg explicația dată în cadrul jocului)
	7 min.	Play again after clarification and obtain a better score.
	10 min.	Discuții și evaluări privind ceea ce învață prin Gamify și dacă lecția atinge obiectivele.
Timpul total	45 min.	

DETAILED LESSON PLAN

Nr. Crt.	Etapă lecției	Obiectiv operațional	Timep	Activități ale profesorilor	Activitățile studenților	Strategia didactică	Metode de evaluare
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Captarea atenției & Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor	O1 O2 O3	5'	Vrei să joci astăzi și să înveți ceva nou? 1. Profesorul vorbește despre o nouă metodă de învățare a educației prin intermediul jocului GAMIFY. Este un joc online, dezvoltat în cadrul unui program european - Erasmus +, al unui parteneriat format din 7 organizații din 7 țări din U.E. 2. Profesorul introduce subiectul ales pentru a juca. 3. Profesorii explică cum se creează un cont (în mod individual sau în grupuri), cum se alege un avatar, care sunt regulile de joc	Primeste conținutul mesajului Primeste conținutul mesajului Execuția și acțiunea: crearea contului	Expunere Expunere, Exercițiul de conversație	
2	Elevii joacă jocul GAMIFY. Evaluarea rezultatelor	O1 O2	15'	Profesorul coordonează / supraveghează procesul de joc, începând cu nivelul 1 și continuând cu următorul (2, 3, 4 etc.) După terminarea fiecărui nivel, profesorul poate da explicații	Primirea conținutului mesajului; Rezolvare a sarcinilor fiecărui nivel / Completarea unora answers	Expunere Conversație Activitate individuală / de grup Joc online	



2015-1-RO01-KA202-014975

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

				suplimentare.			
--	--	--	--	---------------	--	--	--

3	Întrebări și răspunsuri. Studentii și profesor pe această temă (Dacă nu înțeleg explicația dată în cadrul jocului) Noțiuni de bază Obținerea de feedback	O1 O2 O3	8'	Profesorul explică orice neînțelegere; Răspunde la întrebările studenților Oferă cunoștințe suplimentare privind conceptele (De la conținut pentru scenarii / scenarii)	Solicită informații adiționale Ascultă explicațiile profesorului	Activitatea frontală Conversație Explicare, Jocul online	
4.	Fixarea de noi informații / cunoștințe prin redarea din a jocului GAMIFY	O1 O2 O3	7'	Profesorul recomandă reluarea jocului GAMIFY după clarificare. Profesorul urmărește dacă elevii pot obține un scor mai bun	Rezolvă această sarcină, pe baza noilor informații și clarificări primite Solicită informații suplimentare Corectare	Activitatea frontală Conversație Explicare, Jocul online	Chestionar (scris) Scorul obținut în cadrul jocului
5.	Discuții și evaluări privind ceea ce învață prin Gamify și dacă lecția atinge obiectivele. Sfârșitul activității	O3	10'	Profesorul îi invită pe elevi să menționeze 3 noțiuni pe care le-au învățat și 3 noi competențe pe care le-au practicat.	Răspundeți la întrebările profesorului Studentul își exprimă aprecierea pentru noile cunoștințe dobândite prin joc.	Activitatea frontală Conversație Explicare, Jocul online	Chestionar (scris) Scorul obținut în cadrul jocului

Part 5 – USEFUL TIPS

Această parte include sugestii suplimentare pentru profesori pentru a facilita utilizarea jocului sau pentru a preda / explica informații din cele 7 scenarii.

1. Împărțiți un scenariu în 2 sau 3 părți, fiecare de 45 de minute.

Dacă un scenariu nu a putut fi jucat timp de 45 de minute (nu este suficient timp), profesorul poate alege să-l împarta în două. De exemplu: la primul curs joacă se joacă doar o parte din nivele, care se și explică, iar la următorul curs se continuă..

2. . Aflați mai multe informații din cele 7 scenarii, care pot fi descărcate de pe această adresă:

www.gamify-project.eu

3. Folosiți, de asemenea, colecția noastră de studii de caz cu povestiri ale antreprenorilor din cele șapte țări implicate în proiect, despre motivația, dificultățile și oportunitățile pe care le au în timpul demarării lor în afaceri și dezvoltarea activităților lor. Puteți găsi, de asemenea, pe site-ul web:

www.gamify-project.eu