

PROBLEMATIZZARE, SITUARE E GAMIFICARE LA DIDATTICA DELL'IMPRENDITORIALITÀ  
DIGITALE – IL PROGETTO EUROPEO “3E-LEARNING”

*Prof.ssa Cinzia Battistella*

## Sommario

<b>1. DESCRIZIONE INIZIATIVA</b> .....	3
<b>1.1 Obiettivi di progetto</b> .....	3
<b>1.2 Modelli teorici formativi/educativi di riferimento</b> .....	4
1.2.1 <i>Problematizing view (Problematizzazione) e Situated learning (apprendimento situato)</i> .....	4
1.2.2 <i>Gamification (apprendimento gamificato)</i> .....	4
1.2.3 <i>Cooperative learning (apprendimento cooperativo)</i> .....	4
<b>1.4 Obiettivi formativi</b> .....	5
1.3.1 <i>Competenze hard</i> .....	5
1.3.2 <i>Competenze soft</i> .....	5
<b>2. ATTIVITÀ</b> .....	6
<b>2.1 Gruppi target</b> .....	6
<b>2.2 Workpackage</b> .....	6
<b>3. RISULTATI</b> .....	7
<b>3.1 Il business game</b> .....	8
<b>3.2 Risultati generali</b> .....	12
<b>3.3 Risultati specifici di progetto</b> .....	12
<b>4. TRATTI INNOVATIVI</b> .....	13
<b>4.1 Impatto</b> .....	13
<b>4.2 Miglioramento delle competenze</b> .....	13
<b>4.3 Un effetto collaterale</b> .....	13

## 1. DESCRIZIONE INIZIATIVA

L'iniziativa didattica è un progetto finanziato dall'Unione Europea dal titolo **"3E-LEARNING - Entrepreneurial E-Learning Experience for Training Secondary Schools Students"** (numero di riferimento: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000090318) coordinato dall'Università di Udine. Il progetto ha coinvolto 7 partner da Italia, Slovenia, Polonia, Portogallo e Turchia e si è appena concluso con una durata di 24 mesi (al 31/08/2024). Il progetto ha raggiunto e ampiamente superato tutti i suoi target. L'iniziativa didattica è una iniziativa formativa rivolta alla diffusione della cultura manageriale e in particolare dell'imprenditorialità digitale a studenti di provenienza di area non economico-gestionale.

Ruolo del proponente: Il progetto è coordinato dall'Università di Udine. La prof.ssa Cinzia Battistella è il principal investigator, il coordinatore e il responsabile scientifico.

### 1.1 Obiettivi di progetto

Secondo il quadro di valutazione dell'agenda digitale 2020, il 40% della popolazione dell'UE ha un livello insufficiente di competenza digitale, compreso il 22% che non usa Internet. La competenza digitale è essenziale per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione attiva società. Il progetto 3E-LEARNING mira a sviluppare competenza digitale in modo indiretto, andando a focalizzarsi sulla competenza dell'imprenditorialità in un mondo digitale. Il progetto contribuisce alle due priorità orizzontali europee Erasmus+ "Affrontare la trasformazione digitale attraverso lo sviluppo di prontezza, resilienza e capacità digitali" e "Sviluppo delle competenze chiave".

Lo scopo del progetto 3E-LEARNING è affrontare la trasformazione digitale, promuovendo un percorso educativo gamificato per le scuole e le università, con l'obiettivo di sviluppare e trasferire agli studenti competenze strategiche (imprenditorialità digitale e management) e competenze trasversali (prontezza, flessibilità, proattività). Il progetto 3E-LEARNING lavora nelle sei aree di DigCompEdu (ambiente professionale; creazione e condivisione di risorse digitali; gestione dell'uso degli strumenti digitali; valutazione; responsabilizzare gli studenti; e facilitare la competenza digitale degli studenti).

Finalità della proposta didattica ed educativa è offrire un nuovo modello di apprendimento basato su un gioco di ruolo e simulazione online progettato specificamente per i giovani. Esso si concentra sul vivere un'esperienza e sull'imparare giocando: lo studente, direttamente coinvolto nel gioco nel ruolo del nuovo imprenditore che vuole avviare la propria attività digitale, apprende in modo pratico e proattivo i concetti chiave della trasformazione digitale e sviluppa anche competenze trasversali collaborando con altri colleghi e insegnanti virtuali.

L'obiettivo principale è aumentare le capacità di imprenditorialità digitale degli studenti delle scuole superiori attraverso l'esperienza del business game, rispondendo al bisogno di aumentare le competenze di startupper e imprenditorialità in un contesto digitale. Questo obiettivo è stato ottenuto fornendo un'esperienza formativa di business game, integrata con altre esperienze formative innovative, che sono state studiate, approfondite e testate durante lo svolgimento del progetto.

Il modello edutainment unisce due concetti: formazione educativa e intrattenimento. Al suo interno sono stati sviluppati molti strumenti ritenuti efficaci nell'educazione sia dei bambini che degli adulti con la finalità di trarre abilità dalle sfide che si pongono in un gioco. Inoltre c'è stato un forte tentativo di recuperare il valore del gioco nella formazione, portato avanti soprattutto dalla ricerca e dalle applicazioni pratiche intorno ai serious games e alla gamification. Il progetto mira a recuperare il valore formativo intrinseco del gioco sfruttandolo nella creazione di competenze digitali adottando quindi il concetto di Edutainment.

Per fare ciò, abbiamo unito gli ultimi progressi nella teoria e nella pratica della trasformazione digitale con l'area dell'intrattenimento/ludicizzazione. Il valore aggiunto derivante dai giochi in ambito

educativo è molteplice: sono un ambiente sociale dove la cooperazione o la competizione consentono l'applicazione di capacità manageriali, visualizzando come sono gli avversari/partner comportandosi si possono adattare le proprie strategie e anticipare mosse/errori. In altre parole, la combinazione di teoria e pratica simulata in un ambiente limitato, mira a facilitare l'apprendimento dei concetti alla base della digitalizzazione attraverso un ambiente in cui i giocatori interagiscono nello spazio comune, essendo quindi dotato di una marcata componente sociale.

Pertanto, l'obiettivo del progetto è quello di trasmettere i principi dell'imprenditorialità digitale in un approccio educativo misto didattica classica con strumenti formativi come la gamification.

## 1.2 Modelli teorici formativi/educativi di riferimento

Gli approcci teorici di riferimento per il presente progetto di innovazione didattica sono: la *problematizing view* e il *situated learning*, il *cooperative learning* e la *gamification*.

### 1.2.1 *Problematizing view (Problematizzazione) e Situated learning (apprendimento situato)*

La **problematizing view (problematizzazione)** è un processo di eliminazione delle interpretazioni comuni o convenzionali di un argomento al fine di innescare la riflessione e ottenere nuovi punti di vista. La *problematizzazione* è un metodo per la *stimolazione del pensiero critico*, orientato al dialogo con l'obiettivo di "defamiliarizzare" il senso comune o, come altrimenti detto nell'*innovation management*, il "dominant design". Piuttosto che dare per scontata la conoscenza astratta di una situazione e le corrispondenti routine organizzative (si parla nell'innovazione di una vera e propria sindrome chiamata "NIH – not invented here"), la *problematizing view* propone la conoscenza attuale e la situazione contingente non come dato di fatto, ma come un problema, consentendo la riflessione e l'emergere di nuovi punti di vista. La *problematizzazione* mira quindi al *disapprendimento* dalla routine, stimolando la capacità di mettere in discussione le conoscenze e le routine cognitivo-comportamentali consolidate.

Secondo l'approccio del **situated learning (apprendimento situato)** la conoscenza non si riduce a un insieme di nozioni teoriche apprese, bensì è il frutto di un processo dinamico, ovvero della partecipazione attiva di un soggetto all'interno di un contesto ed è data dall'interazione con altri soggetti e con il contesto stesso. Questo approccio didattico va fortemente in contrasto con quanto accade tradizionalmente in aula, dove la conoscenza è solitamente presentata in forma astratta e slegata dal contesto. Il *situated learning* mira alla "*pratica cognitiva*", poiché l'apprendimento è strettamente correlato alla conoscenza in azione.

### 1.2.2 *Gamification (apprendimento gamificato)*

L'approccio della **gamification (apprendimento gamificato)** è l'uso di elementi tipici del *game design* in contesti non ludici. Viene fatto uso di *serious business game*, ovvero giochi di ruolo caratterizzati da un ambiente di *business* competitivo simulato sufficientemente aderente alla realtà, che immerge i giocatori in un ambiente aziendale virtuale in cui devono prendere numerose decisioni manageriali. Spesso il gioco ha delle dinamiche legate al comportamento degli altri giocatori o a imprevisti che cambiano il contesto di gioco, come accade in un mercato reale. Gli obiettivi formativi sono: comprendere la natura sistemica di un'azienda, acquisire familiarità con situazioni di rischio e incertezza e di informazione incompleta, sviluppare strategie coerenti nel tempo e migliorare la capacità di recuperare informazioni.

### 1.2.3 *Cooperative learning (apprendimento cooperativo)*

L'approccio del **cooperative learning (apprendimento cooperativo)** propone un *assetto grupale* (ovvero un'aggregazione sociale) in cui i contenuti vengono trasmessi ed elaborati attraverso il contributo di ciascun discente. Attraverso l'interazione sociale, l'apprendimento si dimostra più duraturo poiché si fonda sulla condivisione. Grazie a questo approccio si intende sviluppare le

competenze soft degli studenti e delle studentesse, andando a estendere le capacità cognitive e relazionali, e favorire il successo formativo attraverso l'integrazione e la valorizzazione del contributo dei singoli, ma in relazione al gruppo. Il cooperative learning mira dunque all'*apprendimento sociale*, in quanto gli studenti e le studentesse affronteranno l'apprendimento delle nozioni tecniche proprie della materia, lavorando in piccoli gruppi secondo un approccio interattivo e collaborativo, ricevendo in itinere dei feedback sulla base dei risultati intermedi ottenuti.

#### 1.4 Obiettivi formativi

Il presente progetto di formazione si propone il duplice obiettivo di:

- migliorare l'efficacia dell'apprendimento delle competenze hard inerenti alla imprenditorialità digitale
- introdurre e amplificare una serie di competenze soft inerenti alla cultura manageriale

##### 1.3.1 Competenze hard

Per quanto riguarda le competenze hard, lo studio è stato sviluppato all'interno del WP3.

Nel deliverable D3.1 attraverso una mappatura della letteratura sono state listate e categorizzate le competenze dell'imprenditorialità digitale. È stato poi sviluppato un questionario di assessment prima e dopo l'erogazione della formazione e i risultati sono positivi e sono stati presentati nel paper "Digital entrepreneurship for sustainability: a gamification perspective" di cui si allega presentazione.

	Competenze	Autori
ENTREPRENEURIAL	Creativity	Runco and Jaeger, 2012; Androustos and Brinia, 2019; Prendes-Espinosa et al., 2021; Comesaña-Comesaña et al., 2022
	Strategic thinking	González-Calatayud (2022)
	Problem solving	Castillo-Vergara et al., 2014
	Prospecting	Hamburg et al., 2019; Prendes-Espinosa et al., 2021
DIGITAL	Digital literacy	Mir et al., 2022
	Technical ICT	Mir et al., 2022
	Techno-ethical	Prendes-Espinosa et al., 2021

##### 1.3.2 Competenze soft

Per quanto riguarda nello specifico le competenze soft, si ritiene che le modalità innovative descritte contribuiscano in particolare a:

*Pensiero critico e problem-solving.* Gli studenti e le studentesse dovranno analizzare le informazioni, valutare diverse opzioni e prendere decisioni basate su risorse limitate e interessi contrastanti. Gli studenti e le studentesse saranno quindi portati a pensare in modo critico, a considerare più punti di vista e a sviluppare soluzioni creative.

*Capacità di lettura della complessità reale e di gestione dell'incertezza.* Gli studenti e le studentesse acquisiranno un'esperienza diretta e svilupperanno una comprensione più profonda delle complessità delle sfide associate all'innovazione digitale. In questo modo si svilupperà la loro capacità di affrontare problemi complessi e di prendere decisioni informate anche di fronte a contesti incerti e a imprevisti.

*Immaginazione, creatività, imprenditorialità.* Le attività stimolano immaginazione e creatività attraverso specifici workshop.

*Capacità di collaborazione, negoziazione e comunicazione.* Le attività incoraggiano il coinvolgimento (il cosiddetto “engagement”) degli studenti e delle studentesse, immergendoli/e in scenari reali. Permettono la partecipazione attiva perché consentono di sperimentare le conseguenze delle proprie azioni in un “safe-environment”. Gli studenti e le studentesse imparano ad articolare le proprie idee, a negoziare, a persuadere e a trovare un accordo con gli altri.

*Empatia e comprensione di prospettive diverse.* L’attività aiuta a sviluppare l’empatia e una comprensione più profonda delle diverse prospettive. Calandosi nei panni di diversi stakeholder, gli studenti e le studentesse potranno comprendere le motivazioni e i vincoli che determinano le azioni e le decisioni degli individui. Questo favorisce l’empatia e l’apprezzamento per i diversi punti di vista, promuovendo una mentalità più inclusiva.

## 2. ATTIVITÀ

### 2.1 Gruppi target

3E-LEARNING è rivolto alle scuole superiori e alle università e si rivolge agli insegnanti e agli studenti di area non economico-manageriale. Questi rappresentano il principale pubblico target delle attività di diffusione ad ogni livello (locale, regionale, nazionale, europeo).

La proposta didattica è focalizzata sullo sviluppo e l'incremento dell'imprenditorialità digitale, nonché delle capacità gestionali e abilità attraverso un gioco di ruolo e simulazione online. Il gioco è pensato appositamente per i giovani che probabilmente entreranno nel mondo del lavoro entro 1-2 anni dalla formazione, per poter dare loro strumenti per poter avviare un’attività in proprio.

Gli studenti verranno coinvolti nel gioco nei panni di nuovi imprenditori che vogliono avviare la propria attività, e per questo supportati nelle proprie decisioni professionali trasmettendo competenze trasversali, quali: problem solving, decision making, team building, gestione del rischio. Gli insegnanti rappresentano il secondo gruppo target: hanno tratto vantaggio dal progetto arricchendo le loro competenze didattiche in ambito gestione e imprenditorialità, e hanno lavorato e cooperato con i partner alla definizione dei requisiti del gioco e hanno testato la prima versione del gioco.

### 2.2 Workpackage

Le attività si sono svolte per 24 mesi dal 01/09/2022 al 31/08/2024. I workpackage di progetto sono cinque, due cross-sectional (WP1 Project Management e WP2 Project communication & dissemination) e tre tecnici:

- WP3 Requirement analysis: analisi del contesto su scala europea e individuazione delle competenze di digital entrepreneurship da trasferire.
- WP4 Game Design and Development: progettazione e sviluppo del gioco.
- WP5 Entrepreneurial digital competences development: trasferimento dell’approccio metodologico e formativo nelle diverse nazioni dei partner, sessioni di gaming e assessment delle competenze digitali acquisite.

Si riportano sinteticamente attività e deliverable dei WP tecnici.

Tabella: attività e deliverable WP3

	ATTIVITÀ	METODO	RISULTATO	DELIVERABLE
1	Comprendere cosa è l'imprenditorialità digitale	Revisione sistematica della letteratura	Lista di definizioni sull'imprenditorialità digitale e mappa della conoscenza	D3.1 Raccolta di requisiti
2	Mappare le competenze dell'imprenditorialità digitale	Revisione sistematica della letteratura	Lista e categorizzazione delle competenze dell'imprenditorialità digitale	

3	Mappare lo stato as-is dei corsi esistenti che sviluppano le competenze identificate di imprenditorialità digitale	Ricerca online e revisione letteratura	Lista di corsi esistenti su imprenditorialità digitale	D3.2 Report sulle conoscenze imprenditoriali attuali
4	Misurazione dello stato as-is delle competenze digitali e gestionali degli studenti nei paesi partner	Questionario	Stato as-is competenze di imprenditorialità digitale degli studenti	
5	Progettare come dovrebbe apparire il business game secondo gli insegnanti e i decisori politici, e analisi dei requisiti	Questionario e interviste	Modello di apprendimento e conoscenza del Business Game	
6	Identificare elementi dei modelli di Business digitale	Revisione letteratura e ricerca progettuale	Digital Business Model Canvas	D3.3 Piano d'azione per la progettazione del Business Game: contenuti e strumenti da considerare
7	Mappare business game e strumenti per l'insegnamento	Revisione letteratura	Lista di caratteristiche peculiari dell'imprenditorialità digitale	
8		Revisione letteratura	Lista di Business Game suddivisa per tema di riferimento	
9		Business Games e Features Crossing Matrix	Caratteristiche peculiari sviluppate per i business game esistenti	
10	Preparare materiale di supporto per gli insegnanti	Lezioni con Business game	Progettare una lezione tipica o evento con business game	
11			Lista di tematiche caratteristiche e preparazione del materiale	
12			Traduzioni in nelle lingue locali	

Tabella: attività e deliverable WP4

	ATTIVITÀ	RISULTATO	Deliverable
1	Da analisi dei requisiti a specifiche di gioco	Prototipo	D4.1 Business game per la digital entrepreneurship
2	Progettazione del gioco	Prima demo del gioco	
3	Sviluppo del gioco	Prima versione sviluppata del gioco per test	
4	Prova del business game	Test con i partner + Test con gli studenti in due nazioni	
5	Traduzione del business game	Traduzione del game nelle lingue dei partner (inglese, italiano, portoghese, polacco, sloveno e turco)	
6	Sviluppo questionario	Questionario per valutare il business game - Risultato del gioco in termini di competenze	

Tabella: attività e deliverable WP5

	ATTIVITÀ	RISULTATO	Deliverable
1	Finalizzazione gioco	Gioco	D5.1 Business game per la digital entrepreneurship
2	Questionario di assesment prima e dopo il gioco	Questionario per valutare il business game - Risultato del gioco in termini di competenze	D5.2 impact evaluation
3	Sessioni di gioco in 5 Paesi		

### 3. RISULTATI

Il principale outcome è lo sviluppo di competenze imprenditoriali attraverso un approccio che integra metodi pedagogici, di design-thinking e di software engineering.

### 3.1 Il business game

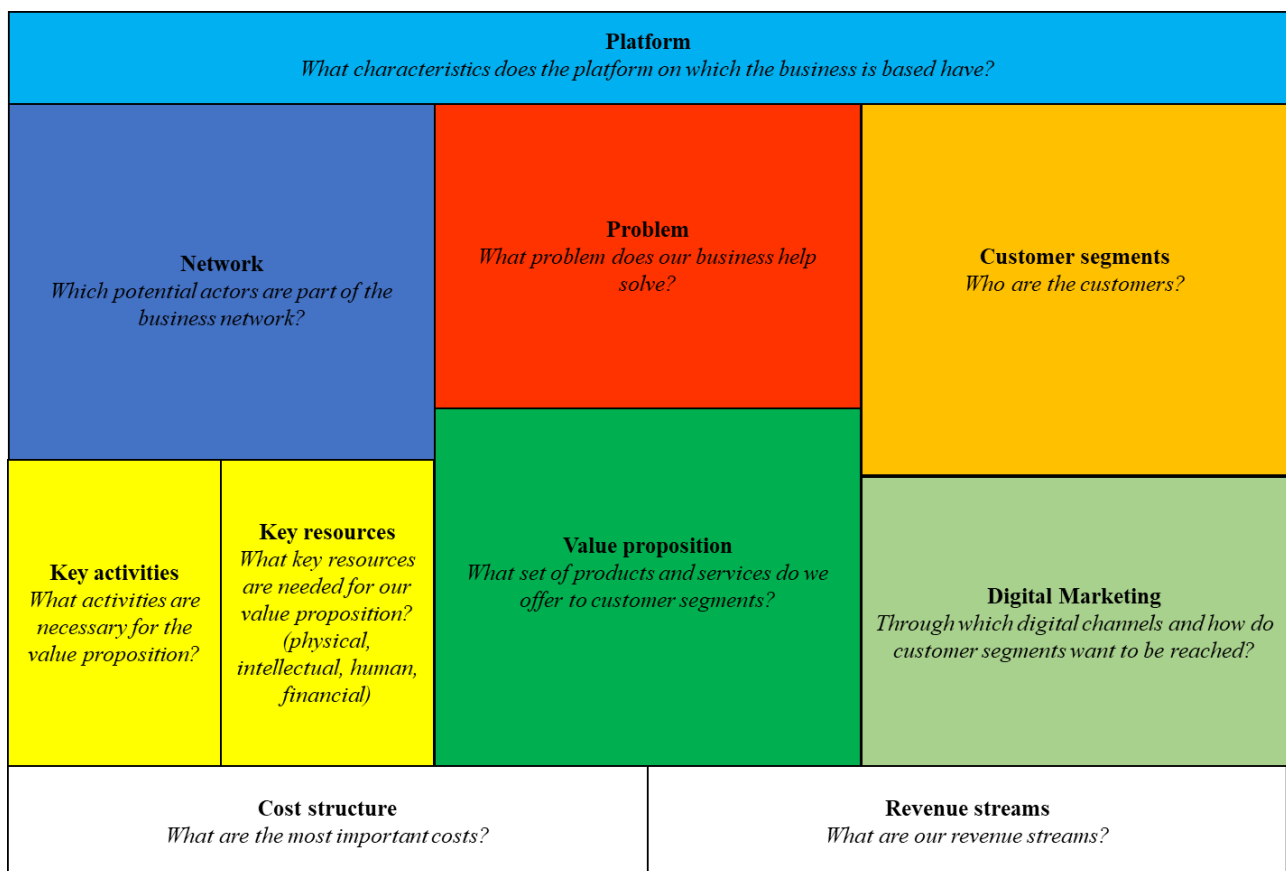
Il Business Game consente agli studenti di sperimentare in prima persona tre diversi aspetti dell'imprenditorialità:

1. Come leggere il mercato;
2. Come prendere decisioni;
3. Come cogliere opportunità/innovazioni.

L'idea di base è insegnare i principi per:

- avviare e strutturare un'idea di business digitale
- gestirlo nel tempo
- leggere il mercato, prendere decisioni e cogliere opportunità e innovazioni.

Per fare questo, è stato sviluppato un modello per la visualizzazione degli aspetti da considerare.



Il gioco è strutturato nel seguente modo:

- Parte 1 - Dall'idea al mercato: Immergiti nel mondo dell'imprenditoria digitale! Inizia con approfondimenti teorici essenziali e quiz interattivi. Quindi, esplora un modello di business su misura per le iniziative digitali, ispirato al quadro innovativo dell'Università di Udine. Gli studenti affineranno le loro idee per una piattaforma di tutoraggio digitale, considerando le soluzioni tecnologiche, la rilevanza del mercato e l'esperienza dell'utente.
- Parte 2 - Le dinamiche del business digitale: Metti alla prova le tue strategie prendendo decisioni strategiche e gestionali realistiche. Simula le operazioni quotidiane e la pianificazione strategica per gestire e far crescere una piattaforma di mentoring online di successo. Ogni decisione influisce sulla traiettoria del tuo business digitale, sfidandoti a bilanciare innovazione, domanda di mercato e gestione efficace.





## Benvenuto al E-Learning Business Game!



Benvenuti nell'affascinante regno di **3E-LEARNING Business Game**! Entrando in questo universo virtuale, preparatevi a intraprendere un viaggio esilarante che unisce l'istruzione al brivido del gioco. Questa piattaforma è molto più di un semplice gioco: è un'esperienza di apprendimento trasformativa progettata per dotare gli studenti di competenze essenziali per l'era digitale.

Io sono Julie e sarò la vostra guida attraverso l'intera piattaforma! Di seguito troverete alcune informazioni molto utili. Leggetele e non appena sarete pronti, potremo iniziare!

### AMBITO DI APPLICAZIONE

Il cuore del progetto 3E-LEARNING, che sta per *Entrepreneurial E-learning Experience for Training Secondary Schools Students*, ha il compito di potenziare e dotare gli studenti di competenze digitali. Al centro di questo impegno c'è la creazione di un Business Game dinamico, che consente agli studenti di calarsi nei panni di aspiranti imprenditori alle prese con le sfide di un panorama imprenditoriale digitale. I partecipanti, impegnati nel gioco, non solo afferrano i concetti critici della trasformazione digitale, ma coltivano anche preziose soft skills collaborando con coetanei e mentori.



## STEP 1 - Quiz - Quanto ne sapete di imprenditoria digitale?



Quale dei seguenti **non** è un vantaggio dell'imprenditoria digitale?

Accedere a un mercato globale senza confini geografici.

La possibilità di creare relazioni strette e personali con i clienti.

Costi di startup ridotti rispetto alle aziende tradizionali.



## STEP 2 - Sviluppare un'idea innovativa

### L'IDEA DI SIMONE AND HELENA

**Simone e Helena** sono due amici che, per mantenersi durante l'università, danno lezioni private a studenti delle scuole superiori. Helena ha studiato fisica e ha dato lezioni di fisica e matematica dal primo anno di Università, mentre Simone, che ha studiato lingue lingue nel suo corso di laurea triennale, ha iniziato di recente a dare lezioni private di inglese e spagnolo per mantenersi durante il corso di laurea magistrale.

Durante una cena con il loro amico d'infanzia **Andrea**, che sta studiando economia, Simone e Helena ammettono di essersi sentiti un po' stressati per alcuni mesi. Con l'avvicinarsi della fine dell'anno scolastico, **sempre più genitori li stanno contattando per chiedere delle lezioni per i loro figli in preparazione agli esami**. Come risultato, gestire le lezioni private e lo studio per gli esami universitari è diventato particolarmente impegnativo. Inoltre, Simone e Helena spesso si trovano a ricoprire gli stessi argomenti con diversi studenti nella stessa giornata, il che può risultare **monotono**.

Un altro aspetto che li opprime è che **molti genitori non hanno il tempo di portare i loro figli a casa di Simone e Helena**, quindi richiedono che le lezioni avvengano a



## Introduzione

### GESTISCI L'AZIENDA

Un anno dopo, l'idea visionaria di Andrea, Simone ed Helena si è trasformata in una fiorente piattaforma di tutoraggio. Ora, nella seconda fase del gioco, vi calate nel ruolo di consulente strategico, guidandoli attraverso le sfide della crescita.

#### Approccio di messa a punto

Con un numero sempre maggiore di studenti che si uniscono alla piattaforma, è fondamentale bilanciare contenuti standardizzati e sessioni personalizzate. Le vostre decisioni hanno un impatto sul modo in cui si adattano alle diverse esigenze di apprendimento.

#### Ottimizzazione delle Risorse

La gestione del tempo e delle risorse diventa essenziale per sostenere la qualità. Aiutate Andrea, Simone ed Helena ad allocare i loro sforzi in modo efficiente per mantenere l'eccellenza.

#### Espandere gli Orizzonti

Con l'aumento della popolarità, si prendono decisioni su nuove materie, sul reclutamento di tutor e sull'espansione della comunità. Dovete fare scelte strategiche





### BILANCIO FINANZIARIO

All'interno della tabella relativa ai risultati finanziari, troverete lo stato patrimoniale della vostra azienda. Il risultato delle vostre decisioni è rappresentato dai ricavi generati e dai costi sostenuti da Your Tutor.

Rendiconto finanziario	
	Y1
Fatturato abbonamenti	81.000
Ricavato delle lezioni	856.800
Fatturato video	5.600
<b>Fatturato TOTALE</b>	<b>941.000</b>
Costi commissioni insegnanti	685.440
Costi piattaforma	58.800
Costi di marketing digitale	39.000
Costi delle risorse umane	140.000
Altri costi	6.000
<b>costi TOTALI</b>	<b>928.440</b>
Profitto	12.560

Marketing digitale	
	Y1
Follower totali sui social	7.000
Iscritti alla community studenti	0
Iscritti alla community insegnanti	0
Visite al sito web	2.000
% Fedeltà studenti	25
% Fedeltà insegnanti	35



### MARKETING DIGITALE

All'interno della tabella relativa ai risultati di marketing digitale, troverai alcuni indicatori chiave per analizzare la tua performance. Questi indicatori rappresentano la tua abilità di raggiungere nuovi utenti potenziali e l'abilità di coinvolgerli nella tua community e trattenerli con il tuo servizio.



### PIATTAFORMA

Nella tabella relativa ai risultati della piattaforma, troverete gli indicatori chiave per analizzare la vostra capacità di gestire gli utenti che utilizzano il vostro servizio. Tra i dati raccolti, emergono i volumi relativi al numero di utenti e alla loro interazione con la piattaforma Your Tutor.

Piattaforma	
	Y1
Numero di studenti con abbonamenti	300
Numero di studenti che prendono lezioni private	1.400
Numero di studenti che guardano video individuali	800
Numero di insegnanti attivi	200
Numero di ore private al mese per studente	6
Numero di video	40
Media visualizzazioni per video	150
% Facilità d'uso	35

[VAI A DECISIONI](#)

3E-LEARNING BUSINESS GAME Introduzione Panoramica Decisioni u3786\_1

---

### Decisioni - ANNO 1

Da questa pagina avrai l'opportunità di gestire alcune importanti leve per il tuo business. Sarai in grado di prendere la maggior parte delle decisioni strategiche, e sarai in grado di scegliere come gestire alcune delle situazioni che dovrai affrontare. Dai un'occhiata alle carte qua sotto e inizia ad essere un vero manager!

DECISIONI STRATEGICHE

In questa sezione troverete le aree aziendali per le quali dovrete prendere alcune decisioni strategiche per portare la vostra azienda al successo. Valutate attentamente le alternative e scegliete in modo ponderato!

PRENDI DECISIONI STRATEGICHE >

DECISIONI DI INNOVAZIONE

Questa sezione vi fornirà alcune situazioni da gestire. Vi troverete di fronte ad alcune alternative tra le quali dovrete scegliere quella che ritenete migliore per la vostra azienda!

PRENDI DECISIONI INNOVATIVE >

### 3.2 Risultati generali

Il progetto ha:

- Fornito un nuovo tipo di strumento educativo per supportare gli insegnanti nell'organizzare attività attraenti e coinvolgenti classi online;
- Promosso un nuovo modello di apprendimento per gli studenti delle scuole superiori e dell'università, implementando la cultura dell'imprenditorialità giovanile, attraverso simulazione aziendale e gioco d'impresa;
- Trasferito competenze manageriali e imprenditoriali utili agli studenti vivendo un'esperienza virtuale competitiva.

I risultati sono stati un forte coinvolgimento degli insegnanti, che sono i primi beneficiari di un nuovo progetto approccio didattico. Gli insegnanti sono stati i primi ad aver bisogno di cambiare le loro abitudini lavorative e uno strumento come il BG consente un passaggio più semplice e veloce dalla didattica tradizionale alla didattica online. Questo perché lo strumento di gioco consente un altro livello di assimilazione delle nozioni, non più focalizzato sulla teoria, ma sull'imparare facendo.

Gli studenti sviluppano e rafforzano competenze e abilità legate al concetto di imprenditorialità, in particolare digitale imprenditorialità, sperimentando in un contesto virtuale, e quindi protetto, ma altamente realistico, attività e situazioni che possono effettivamente affrontare nella vita reale. Gli studenti si sentono liberi di provare e fallire, di farsi coinvolgere e gestire il processo decisionale quotidiano e dinamiche interpersonali.

### 3.3 Risultati specifici di progetto

Gli obiettivi vengono raggiunti attraverso un principale risultato tangibile: la progettazione e realizzazione software di un business game che permette agli insegnanti di approcciare l'insegnamento della digitalizzazione attraverso metodi innovativi, più empatici, coinvolgenti e agli studenti di essere coinvolti in un'esperienza di apprendimento orientata ad apprendere non attraverso le lezioni frontali classiche ma attraverso il try&learn e il fare.

I principali risultati di progetto sono:

- WP2: ampia comunicazione e disseminazione dei contenuti del progetto
- WP2 e WP3: coinvolgimento e interessamento di un alto numero di target groups (oltre 1000 studenti e docenti da tutta Europa)
- WP3: studi sulla digital entrepreneurship da un punto di vista scientifico e da un punto di vista pratico (requisiti, stato dell'arte, corsi, ecc.)
- WP3: studi su metodologie didattiche innovative
- WP4: progettazione e realizzazione del gioco, progettazione e realizzazione dell'esperienza d'aula (lezioni, giochi, laboratori, ecc.), gioco testato con gli utenti finali
- WP5: numerose sessioni di gioco, numerose prove di integrazione con altri metodi didattici, assesment competenze e ampia disseminazione

## 4. TRATTI INNOVATIVI

### 4.1 Impatto

Uno dei principali caratteri innovativi del progetto è l'impatto. Sono stati coinvolti oltre 1000 studenti e oltre 300 insegnanti in 5 paesi europei.

In particolare, 3E-learning ha cercato di impattare sugli insegnanti per rispondere al loro bisogno di approcciare l'insegnamento della digitalizzazione attraverso metodi innovativi, più empatici, coinvolgenti. D'altra parte 3E-learning ha impattato sugli studenti per offrire un'esperienza di apprendimento orientata ad apprendere non attraverso le lezioni frontali classiche ma attraverso il try&learn e il fare.

Un altro dei caratteri innovativi è aver dedicato la metà del tempo di progetto (12 mesi) alle attività di formazione e disseminazione sul campo.

Infatti, nella seconda fase, in cui sono stati disponibili i risultati del progetto più rilevanti (ad esempio, il Business Game e le esperienze risultanti dal processo di gioco), l'impatto è stato notevole, in quanto il gioco è stato usato e ha sortito i suoi risultati in termini di miglioramento delle competenze di digital entrepreneurship.

### 4.2 Miglioramento delle competenze

Sono state studiate in dettaglio le competenze imprenditoriali e sono state misurate prima e dopo la formazione.

I maggiori miglioramenti si riscontrano per le domande 2, 3 e 6, il che significa che:

- hanno un'idea migliore delle sfide da affrontare e delle decisioni da prendere quando si avvia un'impresa
- hanno un'idea migliore dei tipi di costi per la trasformazione di un'idea in realtà
- hanno un'idea migliore su cosa cercare in un'idea per sapere se potrebbe avere il potenziale per essere buona

### 4.3 Un effetto collaterale

Dopo l'esperienza e dopo un mese dall'esperienza, abbiamo condotto interviste qualitative con tutti gli studenti coinvolti e con i loro insegnanti.

Sebbene il gioco sia concepito e quindi legato ai guadagni nell'imprenditorialità digitale, abbiamo scoperto che può portare a risultati inaspettati anche in altri ambiti.

- come dimostrato dalla letteratura, la nostra ricerca rileva che un'esperienza di gioco si traduce in comportamenti che coinvolgono abilità sociali e cognitive (ad esempio rapidità di pensiero, agilità di apprendimento e intuizione creativa).
- inaspettatamente, la nostra ricerca rileva che questa esperienza di gioco si traduce in comportamenti che coinvolgono abilità di sostenibilità

- Il 70% dei problemi individuati dagli studenti riguardano la sostenibilità (geolocalizzazione dei contenitori per differenziare correttamente i rifiuti; scambio gratuito dei beni inutilizzati).