



---

GUIDA ALL'UTILIZZO DEL GIOCO E DELLE  
ATTIVITA' INTEGRATIVE AD ESSO  
CONNESSE

---

Aprile 2018

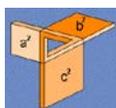


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**KidVenture, con lo scopo di aumentare la cultura imprenditoriale dei bambini attraverso il gioco, è un progetto cofinanziato dal programma Erasmus +, nell'ambito dell'attività chiave 2 - Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche per l'istruzione scolastica**

**Progetto no. 2016-1-UK01-KA201-024262**

*Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. La presente pubblicazione [comunicazione] riflette esclusivamente le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.*





## Sintesi

La guida di utilizzo del gioco è un importante risultato del Progetto KidVenture. Il suo obiettivo principale è la progettazione e l'attuazione di un innovativo gioco di apprendimento informatico per l'educazione all'imprenditorialità dei bambini (6-10 anni) che può essere facilmente effettuato in contesti educativi formali, non formali e informali. Questo prodotto è il risultato di una ricerca volta a identificare le competenze più significative per l'educazione all'imprenditorialità, consentendo al gruppo di lavoro di selezionare quelle che possono essere meglio sviluppate attraverso il gioco. Durante il terzo e il quarto incontro i partner si sono scambiati informazioni e idee su questo argomento. UOWM come partner principale dell'attività corrispondente si è assunto la responsabilità di redigere una bozza di questa guida e di condividerla con i partner per la revisione e la proposta di aggiunte e modifiche. Alcuni membri del gruppo hanno assunto il ruolo di revisori critici al fine di garantire la qualità del risultato finale.

Questa guida comprende tre sezioni. Nella prima sezione, dopo l'introduzione, viene brevemente presentato uno quadro teorico, affinché questo documento funga da risorsa completa (tutti i termini e le questioni sono discussi più ampiamente nel Framework (Deliverable O1 / A1). Nella seconda sezione, viene brevemente descritto il gioco e fornito un manuale di istruzioni. Nella sezione tre, viene spiegato il modo in cui questo gioco può essere sfruttato per l'insegnamento e integrato in classe. Vengono proposte in totale tre modalità. Infine, l'Appendice fornisce un modello per la realizzazione di unità didattiche complete che includono l'utilizzo del gioco.



## Ringraziamenti

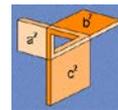
Riconosciamo il sostegno e il finanziamento forniti dalla Commissione europea per questo progetto di ricerca.

*Inoltre, ringraziamo per il contributo dei membri del team di ricerca KidVenture:*

### O1/A6 – Implementation Guide

#### Main authors

Tharrenos Bratitsis	UOWM	
Michalis Ioannou	UOWM	



## Sommario

Sintesi .....	3
Ringraziamenti .....	4
Introduzione .....	6
Framework teorico .....	7
Descrizione del gioco .....	9
Come sfruttare il gioco per l'insegnamento .....	9
Il gioco come introduzione ai concetti, alle nozioni e all'alfabetizzazione della competenza chiave europea dell'imprenditorialità .....	10
Il gioco come strumento parallelo ad altre attività didattiche per l'insegnamento di concetti relativi alla competenza dell'imprenditorialità .....	10
Il gioco come strumento di valutazione delle conoscenze e competenze apprese .....	11
APPENDICE I .....	12
Modello descrittivo dell'attività .....	12
APPENDICE II .....	14
Progettazione dell'attività .....	14
Bibliografia .....	16



## Introduzione

Ultimamente, l'Educazione all'imprenditorialità è stato uno dei principali argomenti di interesse da parte dell'Unione Europea. Lo sviluppo e l'attuazione di programmi di educazione all'imprenditorialità sono stati alcuni dei principali obiettivi della politica dell'UE. Sebbene non vi sia una definizione comune sull'educazione all'imprenditorialità negli Stati membri, sembra che la maggior parte delle definizioni "nazionali" (circa la metà di esse) indichino un'ampia comprensione della materia come definizione della competenza chiave europea (Eurydice, 2016). In base a ciò, educare gli studenti all'imprenditorialità significa fare in modo che sviluppino le capacità e la mentalità per essere in grado di trasformare le idee creative in azioni imprenditoriali. È considerata una competenza chiave per tutti gli studenti volta a sostenere lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale l'occupabilità. Questa competenza chiave è rilevante nel corso del processo di apprendimento permanente, in tutte le discipline dell'apprendimento e in tutte le forme di istruzione e formazione (formale, non formale e informale) che contribuiscono a uno spirito o comportamento imprenditoriale, con o senza un obiettivo commerciale”.

KidVenture, aumentando la cultura imprenditoriale dei bambini attraverso il gioco, è un progetto finanziato dall'UE con l'obiettivo di creare un gioco di apprendimento al computer innovativo per l'educazione all'imprenditorialità dei bambini tra i 6 e i 10 anni, da utilizzare in contesti educativi formali, non formali e informali, e che sarà disponibile in tutta Europa gratuitamente. Al fine di raggiungere questo obiettivo, il gruppo di lavoro ha analizzato la disciplina dell'Educazione all'imprenditorialità al fine di determinare gli aspetti del prodotto finale che meglio servirebbero al suo scopo. La progettazione del gioco è basata su articoli di letteratura e rappresenta la convergenza di tre pilastri coinvolti: il mondo accademico, gli insegnanti in servizio e il settore delle imprese private.

La guida all'uso del gioco si basa su un framework che è il risultato di una ricerca letteraria. E' rivolta agli insegnanti che desiderano acquisire rapidamente familiarità con il progetto, il gioco e le problematiche corrispondenti, al fine di integrare il gioco nelle pratiche di insegnamento senza il bisogno di lunghe sessioni di formazione e studio. Oltre a una rapida panoramica del progetto, questa guida descrive come il gioco può essere sfruttato a scopo didattico, coprendo l'intero curriculum. Alcune unità didattiche sono presentate in un formato singolo, aiutando così gli insegnanti a integrarlo nelle pratiche di insegnamento.



## Framework teorico

L'educazione all'imprenditorialità riguarda lo sviluppo di una serie di abilità, conoscenze e attitudini che sono fondamentali per la crescita di una cultura imprenditoriale oltre a modellare la mentalità dei giovani. L'UE è sempre più consapevole del potenziale dei giovani di lanciare e sviluppare una singola impresa commerciale o sociale e diventare innovatori nelle aree in cui vivono o lavorano (Eurydice, 2016).

“Un'esperienza imprenditoriale pratica è intesa come un'esperienza educativa in cui lo studente ha l'opportunità di elaborare idee, identificare una buona idea e trasformarla in azione. Dovrebbe essere un'iniziativa guidata dallo studente, individualmente o come parte di una piccola squadra, che coinvolge l'apprendimento attraverso il fare e dovrebbe produrre un risultato tangibile. L'obiettivo di tale opportunità è per gli studenti di sviluppare le competenze, la sicurezza, la capacità di individuare opportunità, identificare soluzioni e mettere in pratica le proprie idee” (Commissione europea, 2012).

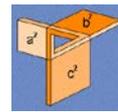
In Europa il concetto di imprenditorialità è considerato una competenza chiave perché si concentra su due aspetti. In primo luogo, lo sviluppo di atteggiamenti, abilità e conoscenze imprenditoriali volti a consentire all'individuo di trasformare le idee in azioni. In secondo luogo, l'imprenditorialità non solo legata alle attività economiche e alla creazione di imprese, ma più ampiamente a tutti i settori della vita e della società. È possibile intraprendere azioni innovative e creative nell'ambito di una nuova impresa o all'interno di organizzazioni esistenti (Eurydice, 2016).

L'obiettivo principale della maggior parte dei sistemi di educazione all'imprenditorialità, è lo sviluppo delle competenze imprenditoriali. Le competenze imprenditoriali sono definite come conoscenze, abilità e attitudini che influenzano la volontà e la capacità di svolgere il lavoro imprenditoriale della creazione di nuovo valore. Le competenze imprenditoriali possono essere suddivise in competenze cognitive e non cognitive (Lackeus, 2015).

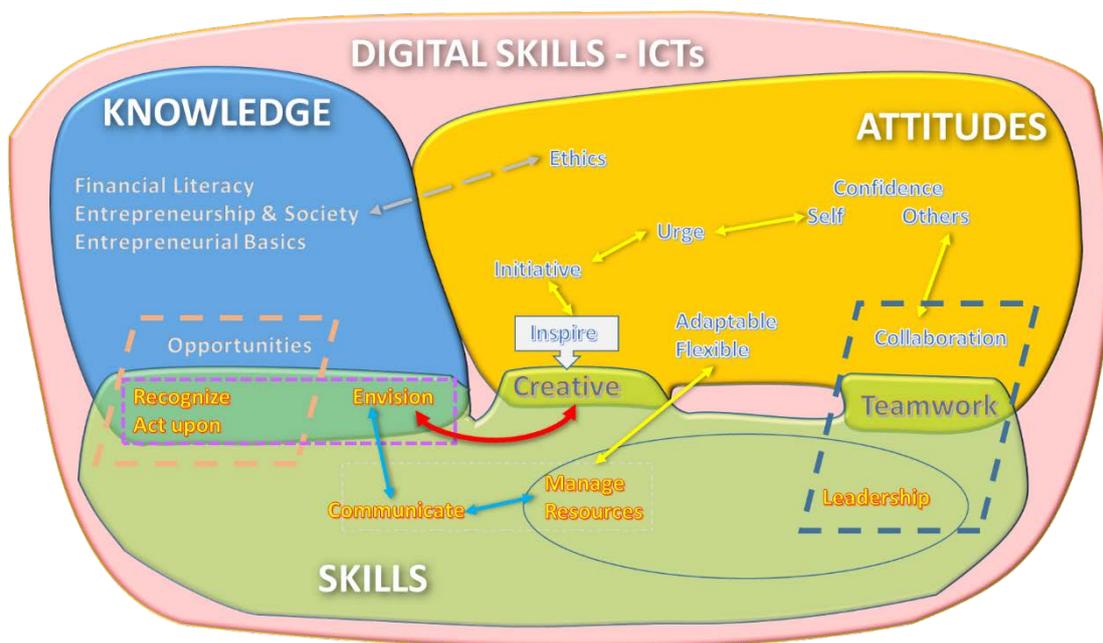
Eurydice (2016) indica i risultati di apprendimento specifici dell'educazione all'imprenditorialità suddivisi in tre aree:

- Atteggiamenti (fiducia in se stessi e senso di iniziativa)
- Competenze (creatività, pianificazione, alfabetizzazione finanziaria, gestione delle risorse, gestione dell'incertezza / rischio, lavoro di squadra)
- Conoscenza (saper valutare le opportunità, comprendere il ruolo degli imprenditori nella società e la consapevolezza delle opzioni di carriera imprenditoriale).

Secondo Gibb (2008) l'educazione all'imprenditorialità deve essere inserita nel sistema di istruzione primaria. L'educazione all'imprenditorialità può essere sviluppata



considerando tre diversi approcci. Insegnare l'imprenditorialità riguarda un approccio teorico carico di contenuti che mira a fornire una comprensione generale dell'argomento / disciplina. Insegnare "per" l'imprenditorialità riguarda un approccio orientato all'occupazione che mira a fornire agli imprenditori in erba le conoscenze e le competenze necessarie. Insegnare "attraverso" l'imprenditorialità "riguarda un approccio basato sul processo spesso esperienziale in cui gli studenti attraversano un processo imprenditoriale reale, mentre imparano allo stesso tempo. Questo approccio è spesso descritto con il termine "educazione imprenditoriale basata sull'azione" (Lackeus, 2013).



**Figura 1. Quadro di riferimento KidVenture che mostra le competenze chiave dell'imprenditorialità**

Esaminando tutti gli approcci sopra menzionati e seguendo quello contemporaneo proposto dall'UE ossia di esaminare una competenza come insieme di conoscenze, abilità e attributi, il gruppo di lavoro ha progettato un quadro per le competenze chiave dell'Educazione all'imprenditorialità (Figura 1). Nel creare tale quadro di riferimento è stata presa anche in considerazione una lista di competenze fondamentali nel ventunesimo secolo. Maggiori dettagli sono disponibili nel rapporto ufficiale creato dal gruppo di lavoro KidVenture (<http://www.kidventure.eu>).



## Descrizione del gioco

Questo gioco per computer è stato progettato per promuovere e facilitare l'apprendimento di competenze legate all'imprenditorialità. Nel gioco, i giocatori - individualmente o in gruppo - creano la propria impresa e collaborano tra loro per raggiungere il successo, attraverso l'assunzione di decisioni e lo svolgimento di attività (in-game e off-game) in risposta a diverse sfide (ad esempio assegnando ruoli manageriali diversi a ogni membro del gruppo). Allo stesso tempo, devono affrontare, nel mercato virtuale, la concorrenza di altre società. Creando un ambiente sia cooperativo che competitivo, questo strumento di apprendimento prevede di agire sulle conoscenze, le attitudini e le abilità, contribuendo allo sviluppo di una vasta gamma di competenze imprenditoriali, come la creatività, il lavoro di squadra, la leadership, capacità gestionali e di conoscenza del funzionamento del mercato, ecc.

L'idea generale del gioco è quella di simulare un processo produttivo, necessariamente semplificato, di un robot giocattolo in cui i giocatori, che svolgono ruoli individuali ma collaborano per il raggiungimento dello stesso obiettivo, devono prendere decisioni sulla progettazione del prodotto, sul marketing, sulla gestione del budget finanziario e della produzione fino al lancio sul mercato di un prodotto di successo, affrontando la concorrenza di altre fabbriche di giocattoli rivali.

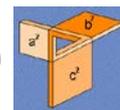
I giocatori rappresentano un gruppo di 4 amici con una forte mentalità imprenditoriale che si prefiggono l'obiettivo di creare e lanciare sul mercato un robot giocattolo. Con l'aiuto di un investitore - che finanzia e guida questo sforzo - passeranno attraverso diverse fasi del processo di sviluppo del proprio prodotto, in cui ciascuno dei giocatori assumerà un ruolo specifico in base ai propri interessi:

- a) gestione delle finanze
- b) R&S (Ricerca e sviluppo)
- c) Marketing
- d) Produzione.

## Come sfruttare il gioco KidVenture per l'insegnamento

Il gioco KidVenture può essere integrato nelle attività curriculari e didattiche delle scuole come strumento complementare sia per l'insegnamento che per la valutazione. Questi sono i tre possibili utilizzi del gioco KidVenture all'interno del curriculum:

- Il gioco come introduzione ai concetti, alle nozioni e all'alfabetizzazione della competenza chiave europea dell'imprenditorialità.
- Il gioco come strumento parallelo ad altre attività didattiche per l'insegnamento di concetti relativi alla competenza dell'imprenditorialità.
- Il gioco come strumento di valutazione delle conoscenze e competenze apprese.





## Il gioco come introduzione ai concetti, alle nozioni e all'alfabetizzazione della competenza chiave europea dell'imprenditorialità.

Un modo per sfruttare il gioco è quello di utilizzarlo per esemplificare e avviare discussioni su tutti i concetti, le nozioni e le questioni chiave relative competenza chiave europea dell'imprenditorialità. A seconda dell'età degli studenti/giocatori, possono essere approfonditi aspetti diversi. Ad esempio, gli studenti di 6 anni non hanno familiarità (in generale) con il sistema monetario e l'uso della valuta. Al contrario, studenti di 10 anni usano denaro e conducono transazioni. Pertanto, in questa fascia di età, è più appropriato ed opportuno trattare e approfondire questioni più complicate, come gli interessi sui prestiti. Questo approccio segue tre fasi di implementazione:

1. Gli studenti esplorano il gioco e vengono introdotti a nuove conoscenze. A seconda della loro età, sono richieste minori o maggiori interventi di mediazione e supporto da parte dell'insegnante.
2. Al termine del gioco segue un lavoro di approfondimento in cui l'insegnante aiuta gli studenti a comprendere in maniera più esaustiva i nuovi concetti di alfabetizzazione imprenditoriale fornendo spiegazioni, esempi e informazioni suppletive.
3. Il docente fornisce ulteriori esercizi, schede di approfondimento e definizioni.

## Il gioco come strumento parallelo ad altre attività didattiche per l'insegnamento di concetti relativi alla competenza dell'imprenditorialità.

Il gioco può essere anche utilizzato per aiutare gli studenti ad acquisire familiarità con la terminologia, i concetti e le nozioni presentate attraverso una modalità ludica e quindi piacevole. Questo è un approccio a più fasi in cui un problema viene discusso e quindi affrontato durante il gioco. Questo approccio segue tre fasi di implementazione:

1. Gli argomenti vengono introdotti dall'insegnante attraverso una discussione di gruppo per stimolar l'interesse degli studenti sui concetti di alfabetizzazione dell'imprenditorialità
2. L'insegnante e gli studenti esplorano il gioco in classe
3. Le discussioni di gruppo finali sono implementate al fine di approfondire i concetti di imprenditorialità che hanno appreso

Ad esempio, un insegnante può avviare una discussione su quali siano i requisiti richiesti dal mercato e su come questi vengano forniti, sfruttati e analizzati. Considerando che all'interno del gioco i giocatori devono compilare un modulo di riepilogo dei requisiti, questo costituisce un buon argomento di confronto prima di procedere alla compilazione, nel gioco, del suddetto modulo. In che modo i giocatori riusciranno a raccogliere



informazioni sul prodotto che vogliono lanciare sul mercato? Quali sono i requisiti importanti per il loro prodotto e perché? Questi sono alcuni dei principali argomenti che potrebbero emergere dal confronto.

### Il gioco come strumento di valutazione delle conoscenze e competenze apprese.

Per sfruttare il gioco in questa modalità, gli studenti devono avere familiarità con tutta la terminologia, i concetti e le nozioni necessarie prima di giocare. Quindi il gioco funge da strumento di valutazione per esaminare se le nuove conoscenze sono state assimilate dagli studenti. Questo approccio è applicabile principalmente con i bambini più grandi del gruppo target del gioco e segue tre fasi di implementazione:

1. L'insegnante impartisce in classe un'alfabetizzazione di base dell'imprenditorialità (definizioni, concetti, ecc.)
2. Gli studenti utilizzano le loro nuove conoscenze per giocare
3. Gli studenti possono giocare a scuola o a casa e l'insegnante può usare le esperienze e le difficoltà da essi incontrate per fornire, conseguentemente, un feedback in classe.

Durante l'insegnamento, non è insolito che gli insegnanti dispongano di strumenti di valutazione al fine di esaminare in che misura le nuove conoscenze sono state acquisite dagli studenti. Uno strumento molto comune di questo tipo è un test di conoscenza. Il gioco KidVenture può essere utilizzato in modo simile, sostituendo il test con un approccio di valutazione più divertente. Inoltre, giocare individualmente acquisisce un certo valore nel caso in cui l'insegnante desideri esaminare le prestazioni individuali e quindi come ogni studente usa e sfrutta le conoscenze acquisite durante il gioco.

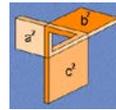


# APPENDICE I

## Modello descrittivo dell'attività



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



<u>Progettazione dell'attività</u>	
<b>Titolo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Titolo dell'attività e uso del gioco</i> (Descrizione dell'attività e del fine per cui verrà utilizzato il gioco)</li> </ul>
<b>Aree cognitive</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le aree cognitive che sono coinvolte</li> <li>•</li> </ul>
<b>Strumenti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere eventuale attrezzatura necessaria (Ad esempio computer, pennarelli, scatole, ecc.)</li> <li>•</li> </ul>
<b>Fonti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fonti online e altre fonti che possono essere utilizzate (ad esempio un libro, un sito Web)</li> <li>•</li> </ul>
<b>Metodologie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrizione delle metodologie</li> </ul>
<b>Conoscenze pregresse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrizione delle conoscenze pregresse</li> </ul>
<b>Obiettivi di Insegnamento/ Apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere gli obiettivi e le competenze di insegnamento / apprendimento</li> <li>• Competenze</li> <li>• Abilità</li> <li>• Attitudini</li> <li>• Conoscenze</li> </ul>
<b>Organizzazione dell'attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrizione dettagliata dei passaggi intermedi per la realizzazione dell'attività, compresi i tempi indicativi.</li> </ul>

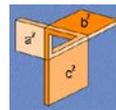


## APPENDICE II

### Progettazione dell'attività



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



<b><u>Progettazione dell'attività #1</u></b>	
<b>Titolo</b>	<i>Analisi di mercato (Utilizzo del gioco come strumento parallelo ad altre attività didattiche)</i>
<b>Aree cognitive</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nozioni relative all'imprenditorialità</li> <li>• Lingua (uso della lingua e della terminologia specifica)</li> <li>• Matematica</li> </ul>
<b>Strumenti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer</li> <li>• Una lavagna bianca e pennarelli</li> </ul>
<b>Fonti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libri scolastici (se necessari)</li> <li>• Fonti digitali</li> </ul>
<b>Metodologia</b>	Lavoro di gruppo - discussione o ricerca di informazioni
<b>Conoscenze Pregresse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze matematiche di base</li> <li>• Uso del computer</li> </ul>
<b>Obiettivi di Insegnamento/ Apprendimento</b>	<p>Obiettivi di insegnamento / apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze: gestione - previsione - pianificazione</li> <li>• Abilità: pianificazione finanziaria, capacità contabili, gestione, lavoro di squadra ecc.</li> <li>• Attitudini: essere in grado di gestire le questioni finanziarie, essere flessibile, visionario, mostrare senso di iniziativa, saper collaborazione</li> <li>• Conoscenze: Conoscenze basilari su nozioni relative all'imprenditorialità.</li> </ul>
<b>Organizzazione delle attività</b>	<p>Gli studenti formano dei gruppi</p> <p>Attività 1 (10 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione al gioco - I giocatori devono valutare le esigenze dei potenziali clienti riguardo al loro robot giocattolo (fase 1). La squadra (giocatori) gestisce anche le spese e le entrate</li> </ul> <p>Attività 2 (20 minuti) ATTIVITÀ FUORI GIOCO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I bambini cercano maggiori informazioni su Internet o altre risorse, facendo un'analisi di mercato circa esigenze, desideri, ecc.,</li> <li>• Organizzano i loro prossimi passi come imprenditori (devono progettare un giocattolo per la scuola),</li> <li>• organizzano interviste con i loro compagni di classe o altri,</li> <li>• pianificano un modulo riepilogativo dei requisiti,</li> <li>• lavorano in modo collaborativo per progettare il loro prodotto</li> <li>• presentano il loro giocattolo</li> </ul> <p>Attività 3 (10 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I bambini continuano con il gioco</li> <li>• Visitano tutti gli edifici disponibili per raccogliere informazioni importanti</li> <li>• completano il Modulo di riepilogo dei requisiti relativo al robot giocattolo</li> </ul>



## Bibliografia

- European Commission (2012). Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. *Rethinking Education: Investing in skills for better socio-economic outcomes*. COM(2012) 669 final. SWD(2012) 371-377 final.
- Eurydice (2016). *Entrepreneurship Education at School in Europe*. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Gibb, A. (2008). Entrepreneurship and enterprise education in schools and colleges: insights from UK practice. *International Journal of Entrepreneurship Education*, 6, 48.
- Lackeus, M. (2013). *Developing Entrepreneurial Competencies – An Action-Based Approach and Classification in Education*. Gothenburg: Division of Management of Organizational Renewal and Entrepreneurship, Department of Technology Management and Economics.
- Lackeus, M. (2015). *Entrepreneurship in Education, What, Why, When, How, Entrepreneurship360 Background Paper*. OECD.