



SĂ NE JUCĂM ȘI SĂ ÎNVĂȚĂM DESPRE ANTREPRENORIAL

Proiectul **Antreprenoriatul în Serious** își propune să îmbunătățească spiritul antreprenorial prin dezvoltarea unor competențe-cheie pentru antreprenoriat, utilizând o metodologie nouă. Proiectul se bazează pe jocuri și rețele sociale, care permit construirea comunități de învățare, care combină activitățile non-formale și informale pentru a îmbunătăți abilitățile de afaceri. Aceste metodologii, bazate pe un fundal teoretic testat și realist, pot oferi experiențe practice în domeniul de activitate a noilor antreprenori.



CONSORȚIU

Promotor:



Confederación Española
Jóvenes Empresarios

www.ceaje.es

Parteneri:



www.cvoantwerpen.be



www.startvaekst.dk



www.southdenmark.be



www.apopsi.gr



www.inveslan.com



www.incsmps.ro

Antreprenoriatul în Serious. Referințe proiect: 2012-1-ES1-LEO05-48248

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.



SĂ NE JUCĂM ȘI SĂ ÎNVĂȚĂM DESPRE ANTREPRENORIAL



ANTREPRENORIATUL ÎN SERIOS

Pe parcursul derulării proiectului au fost dezvoltate două versiuni ale jocului:

1. O versiune online autonomă

unde antreprenorii aflați la început de drum își pot testa abilitățile și competențele prin deschiderea și conducerea unei companii de catering. Această versiune va oferi feedback-ul automat de la utilizator.

2. O versiune de instruire/formare care se va juca

în clasă monitorizată și facilitată de un formator experimentat. Această versiune este denumită Instruire la clasă (Față în față F2F).

Versiunea F2F are același scenariu ca cea autonomă online dar principala diferență constă în aceea că trainerul are un rol activ în furnizarea de feedback și utilizarea scenariilor ca parte a instruirii în domeniul antreprenorial. Versiunea F2F este în cele din urmă un instrument excelent pentru formator, deoarece le va permite următoarele:

- Integrarea elementelor de joc în formare profesională regulată cu privire la antreprenariat,
- Integrarea scenariilor de joc în situații reale și facilitarea de discuții,
- Re-crearea formării la clasă ca grupuri de lucru, folosind jocul on-line ca instrument de motivare,
- Integrarea diferitelor metodologiilor de formare, pentru satisfacerea diverselor nevoi de formare,
- Folosirea manualului de utilizare ca material de formare,
- Permitearea testării diferitelor tehnologii în instruire de către formatori.

Versiunea de mai sus va fi disponibil în toate limbile partenere.

GRUP ȚINTĂ

1. Grupul țintă principal

- Antreprenori:
 - ~ care au demarat afacerea în urmă cu doi ani;
 - ~ care promovează o idee de afacere;
 - ~ care au început o afacere de familie;
- Antreprenori în general
- Formatori în domeniul antreprenoriatului
- Centre de Formare Profesională

2. Alți beneficiari

- ~ Formatori
- ~ Experți în formare
- ~ Experți în metodologii noi de formare/învățare
- ~ Consultanți de muncă și consilieri
- ~ Părțile interesate și actori sociali
- ~ Autoritățile și organismele publice

PRINCIPALELE REZULTATE

RESURSELE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ÎMBUNĂȚĂȚIREA
COMPETENȚELOR ANTREPRENORIALE. ROLUL JOCURILOR
SERIOASE ȘI REȚELELOR SOCIALE.

Raportul conține rezultatele activităților de cercetare desfășurate de parteneriat cu scopul de a analiza rolul jocurilor serioase și rețelelor sociale în promovarea competențelor antreprenoriale, punctele forte și oportunitățile acestor metodologii, punctele slabe și amenințările în utilizarea a acestor metodologii. În plus, raportul include aproximativ 30 de cazuri de studii cu privire la utilizarea acestei metodologii care permit să se știe mai multe despre eficiența noii abordări metodologice.

PLATFORMA DE ÎNVĂȚARE

O platformă de învățare colaborativă care găzduiește versiunea on-line de joc pentru îmbunătățirea atitudinii antreprenorilor, manualul și instrumente pentru crearea de rețele sociale.

Acest mediu de învățare va conține, de asemenea, alte elemente cum ar fi clipuri video, baze de date bibliografice on-line, precum și informații despre evenimente viitoare ... etc, destinat să sprijine procesul de învățare.

DOUĂ VERSIUNI ALE JOCULUI

Jocul a fost conceput pentru a fi jucat în două versiuni: autonome on-line sau de formare la clasă. Scopul nostru este de a învăța principiile de a face afaceri într-un mod intuitiv, creând o experiență de afaceri reală pentru utilizatori, experiență care se adaugă cunoștințelor lor de bază.

În afară de materialul de învățare, acest joc este un instrument excelent pentru educația bazată pe competențe. Cunoștințele acumulate se pune direct în practică într-o realitate virtuală, consolidând astfel relația dintre teorie și practică.

Pentru mai multe informații:

INCSMP
6-8 Povernei Street, sector 1
010643 BUCHAREST (ROMANIA)
Tel. +40213124069 / Fax +40213117595
Persoană der contact: Liliana Grecu