



I Serious Game per l'educazione alla cultura di impresa: l'esperienza uManager

Manuel Gentile, Mario Allegra, Giuseppe Città, Valentina Dal Grande, Dario La Guardia, Simona Ottaviano, Salvatore Perna



Istituto per le Tecnologie Didattiche - U.O.S. Palermo



Consiglio Nazionale delle Ricerche



Italian Journal of Educational Technology
 Formerly published as:
 TD Tecnologie Didattiche



“I giovani non gestiscono la loro la finanza come un qualcosa di distinto da tutte le altre decisioni che devono affrontare nella vita quotidiana.”

“Legare l'educazione finanziaria all'occupabilità, al fare impresa è la cosa giusta da fare.”

“E' necessario fornire loro gli strumenti che li aiutino a soddisfare le loro future aspirazioni.”



“Young people don’t understand managing their finances as separate from other life decisions they have to make, so tying it with employability and enterprise is the right thing to do. It’s all about giving them the tools that helps them meeting their future aspirations”

Steve Stillwell, Head of Education, Young Enterprise-UK

Sharpening Financial Education

| | | |
|--|--|---------------------------------|
| Pianificazione finanziaria e budgeting | Contabilità finanziaria | Contabilità di gestione |
| Gestione e amministrazione delle imprese | Analisi e matematica | Liquidità, denaro e transazioni |
| Economia | Finanziamento e investimenti | Rischio finanziario |
| Prodotti e servizi finanziari | Competenze finanziarie generali e istruzione | Attitudini e soft skills |

Entrecomp

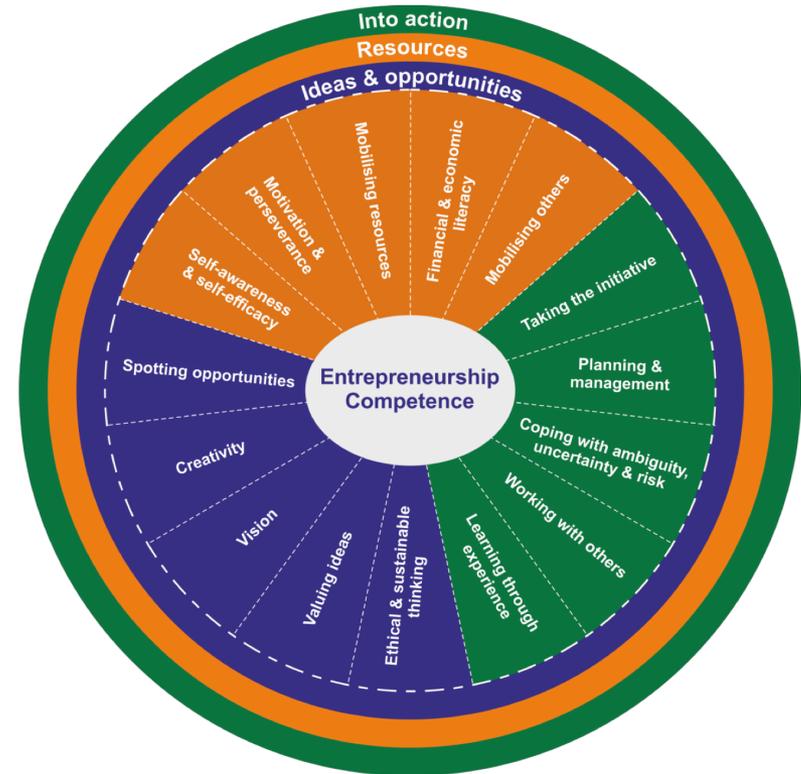


Figure 2: Areas and competences of the EntreComp conceptual model.



Ampia integrazione
nel curriculum
scolastico

Approcci educativi
attivi

definizione di un ambiente
simulato che somiglia al mondo
reale



consente

- osservazione diretta dei fenomeni
- un' introduzione graduale alla complessità dei sistemi economici e finanziari

la simulazione come gioco



stimola

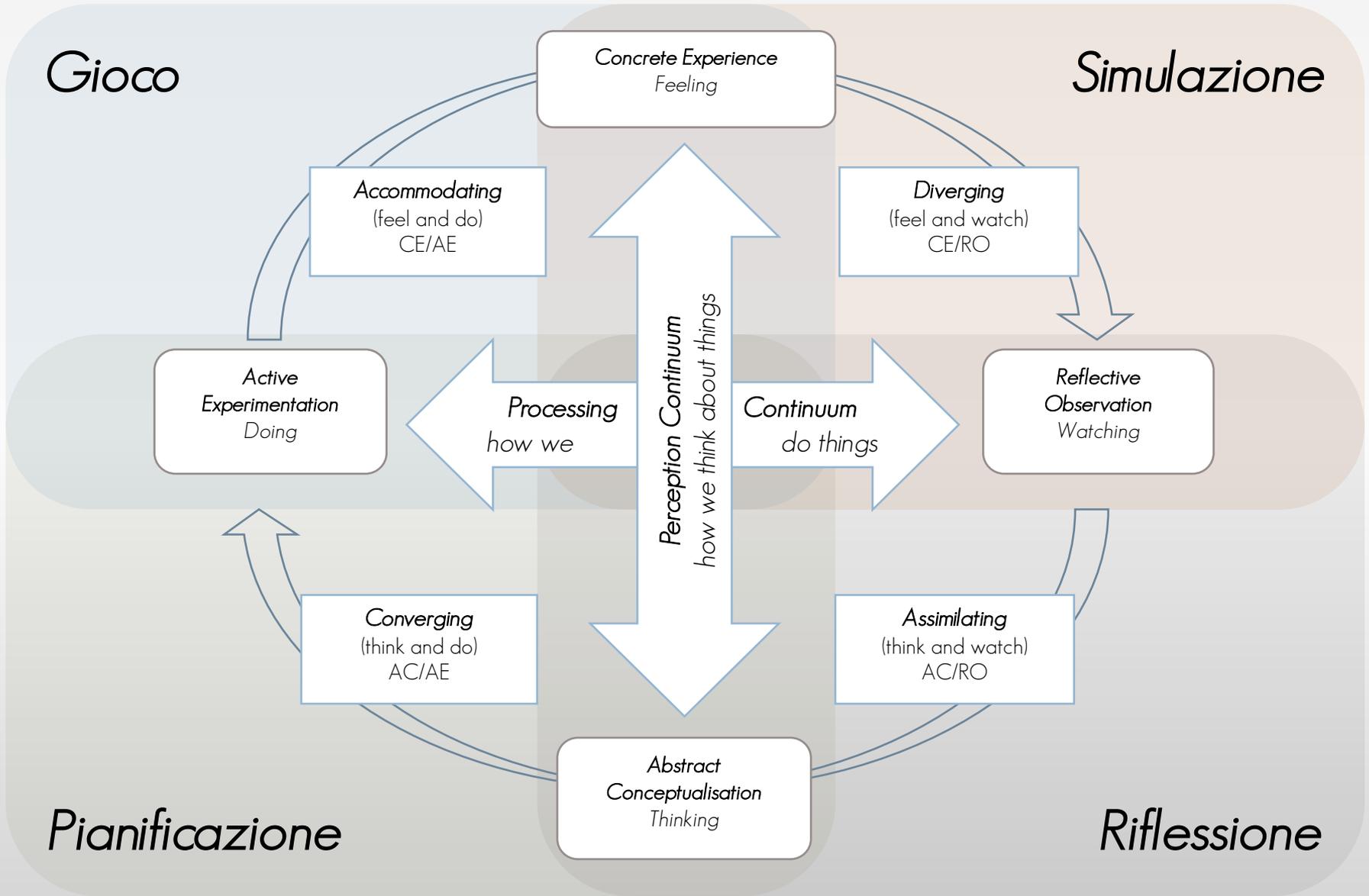
- attenzione
- motivazione
- engagement

il coinvolgimento degli
studenti in scenari decisionali
“controllati”



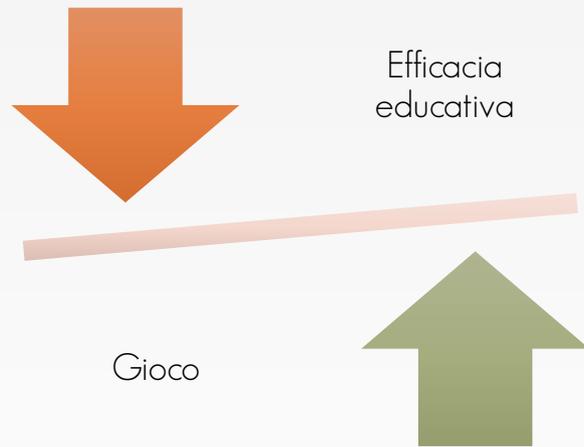
migliora le loro capacità

- di analisi e rappresentazione della realtà
- di pianificazione e realizzazione di strategie adeguate

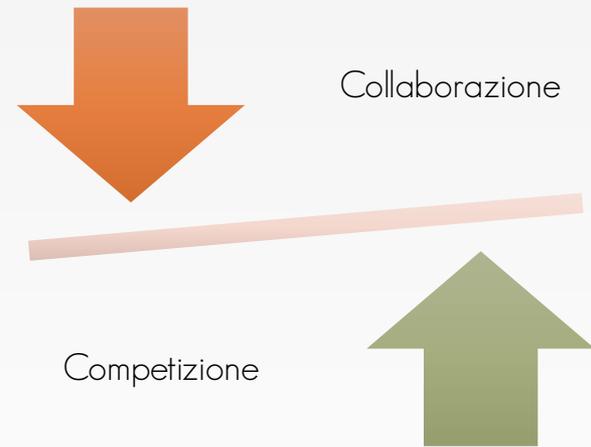




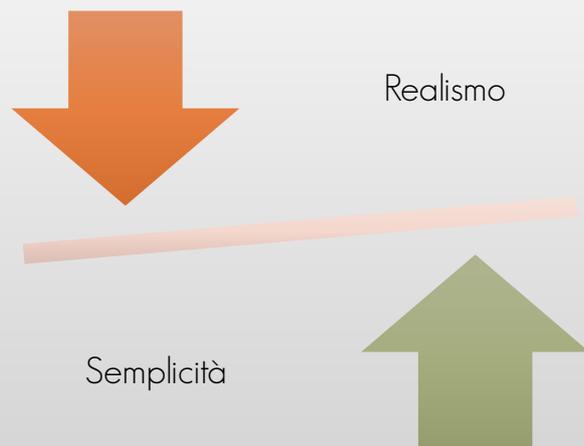
Modalità di interazione



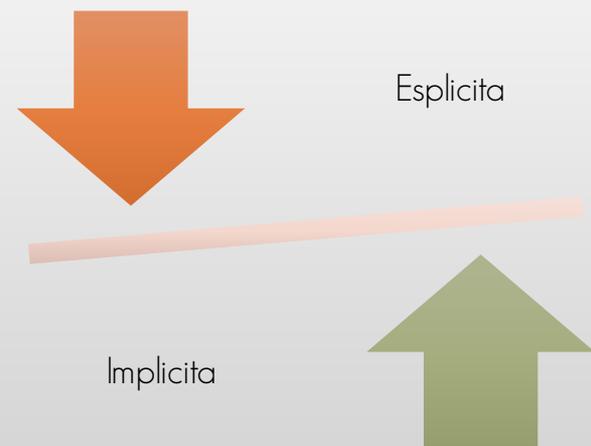
Interazione fra gli studenti



Simulazione del processo



Conoscenza del sistema





PNPV2: Posso Non Posso Vado



The screenshot shows the PNPV2 website with a navigation bar (HOME, LOGIN, CONTATTACI, NEWS, BUSINESS IDEA) and a main banner with the title "PNPV2 POSSO... NON POSSO... VADO!". Below the banner are four main sections: Obiettivi, Attività, Video, and Partnership, each with a "Leggi tutto..." button. A "News" section on the left lists three articles: "Work-based Learning and Apprenticeships" (Feb 2014), "I giovani e la cooperazione imprenditoriale giovanile e interventi creditizi a sostegno" (Nov 2013), and "Final Conference" (Sept 2013). A "Progetto" section on the right provides details about the project's start and end dates and its goals.

The screenshot shows the PNPV2 game interface, which is a simulation of a village named "Crystal Sea". The interface includes a central map of the village, a "Staff" panel on the left, and a "Budget" panel on the right. The budget panel shows: Budget 835.781, Maintenance 94.930, and Staff 157.340. Other panels show "Level 7", "Year 8", and "Quarter 1". A "Tools" panel at the bottom lists various management tools like Strategy, Customers, Communication, Price Strategy, Receptionists, Food service, operator, and Wellness center operator. A character in a blue dress is visible on the left side of the game area.



4 paesi (Italia, Spagna, Finlandia e Slovenia)

5 lingue

>400 studenti coinvolti nella rilevazione del potenziale imprenditoriale

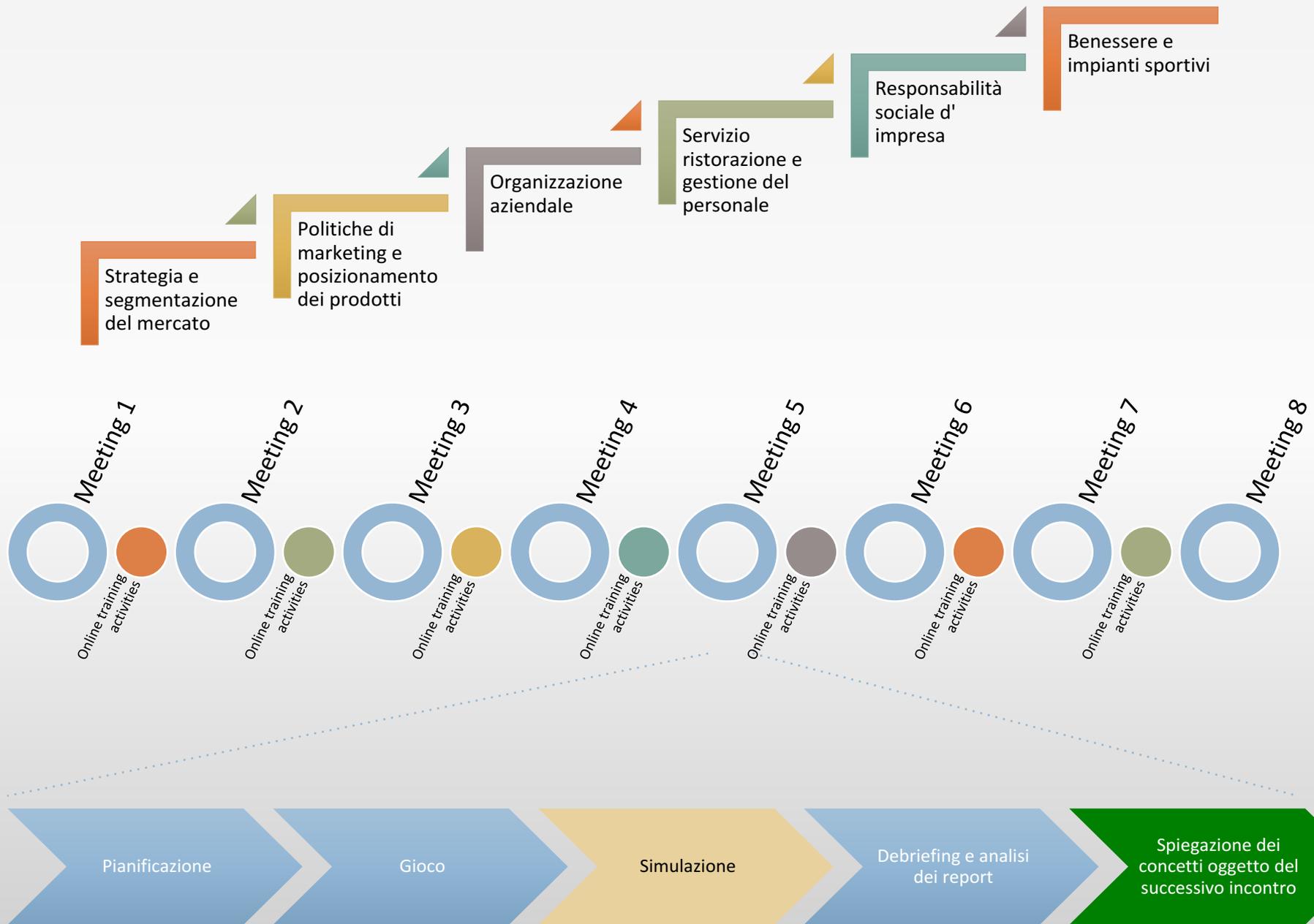
>120 studenti coinvolti nella sperimentazione del gioco

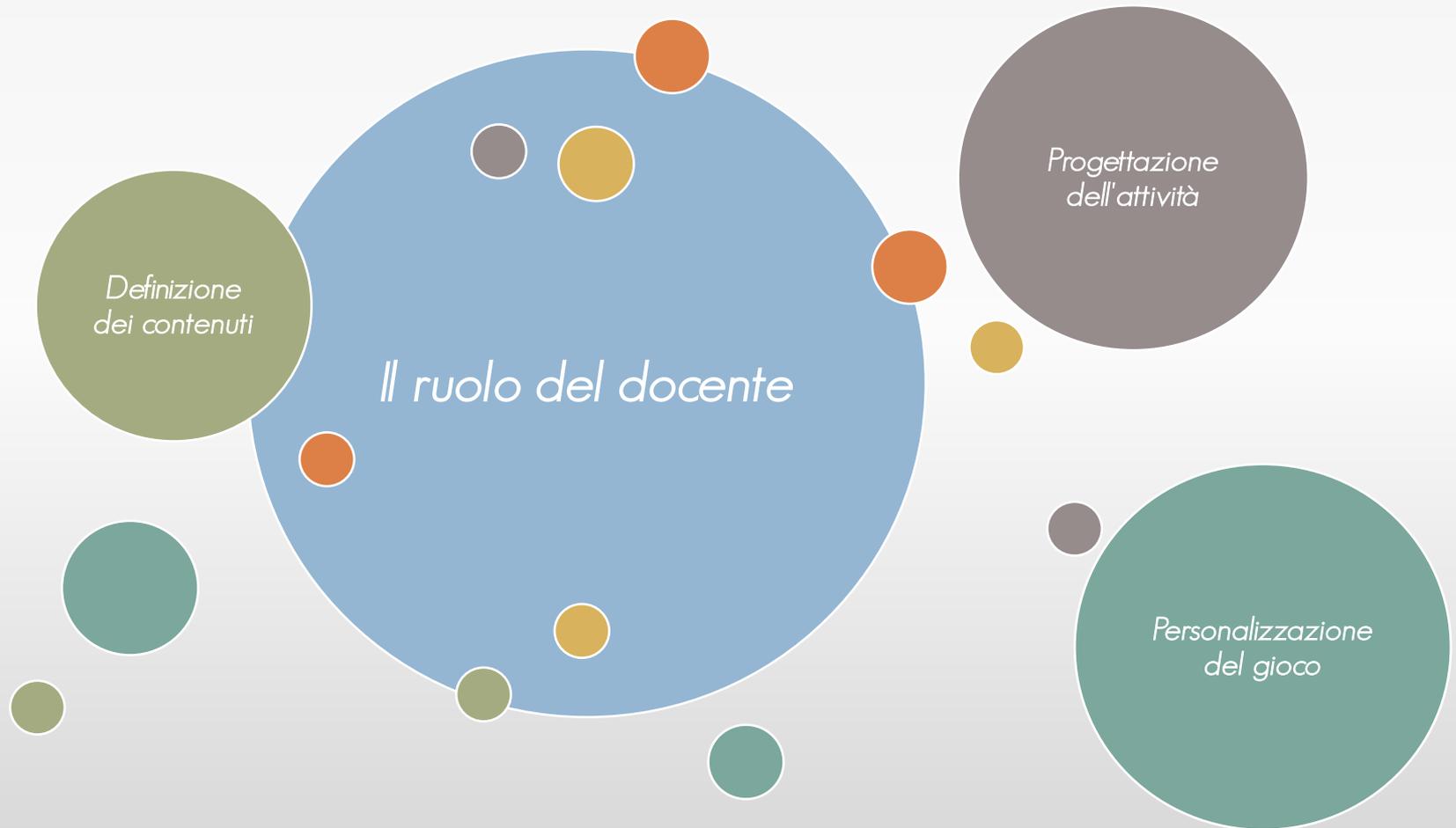
>50 risorse educative

>2000 ore di attività in classe



Il modello di apprendimento in PNPV2







Obiettivo



costruire e
gestire un
villaggio
turistico



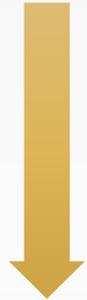
può essere utilizzato
durante le attività
curricolari o
extracurricolari

si può giocare da solo
o in gruppo

gli studenti possono
competere in un
mercato comune o
giocare partite singole



Meccaniche di gioco



Scegliere il segmento di mercato

Definire le politiche di marketing

Costruire il villaggio

Definire le politiche del personale

Definire i prezzi di vendita

Accedere/acquistare ricerche di mercato

Accedere al credito

Analizzare le prestazioni del loro villaggio

Accedere le risorse di apprendimento

Rispondere a domande per guadagnare denaro



uManager



è un potente strumento per gli insegnanti



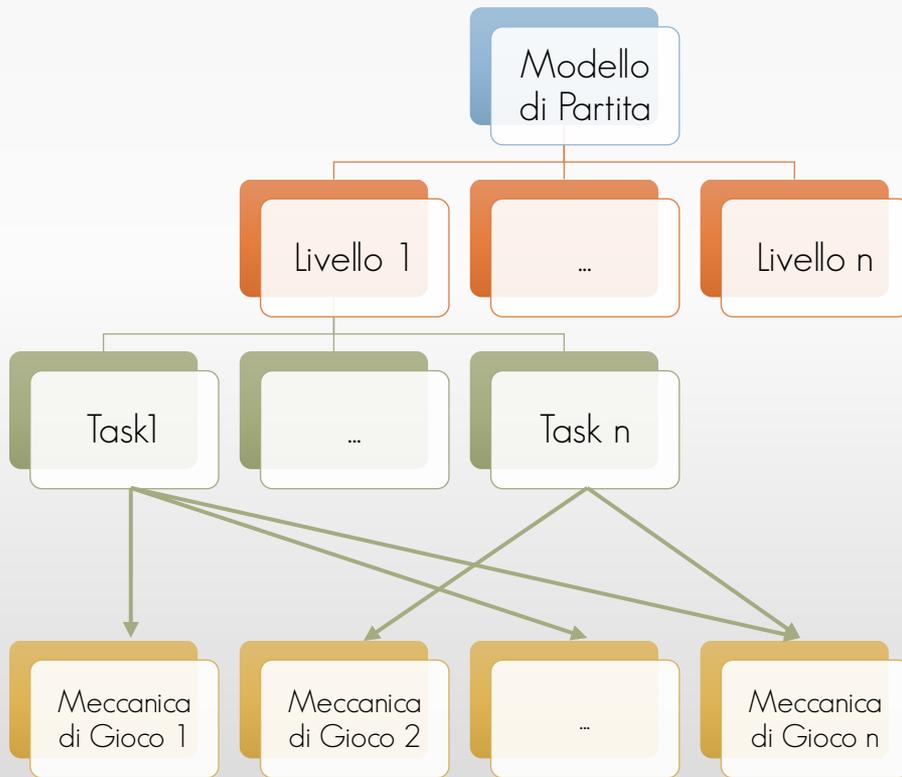
completamente personalizzabile per soddisfare le esigenze di ogni singola classe



livelli di difficoltà

i percorsi didattici

può essere utilizzato in tutti i livelli di istruzione



```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<gameModel id="1" name="TUTORIAL">
  <level id="1" index="1">
    <gameMechanicsDifficulty>
      <entry>
        <key qpr_factor="accomodations" id="3"
name="BUILD_ACCOMODATIONS" />
        <value>0.4</value>
      </entry>
    </gameMechanicsDifficulty>
    <task id="1" index="1"
name="CUSTOMER_TARGET_SELECTION">
      <enabledGameMechanics id="1"
name="CUSTOMER_TARGET_SELECTION" />
    </task>
    <task id="2" index="2" name="NAME_AND_LOGO">
      <enabledGameMechanics id="2" name="NAME_AND_LOGO" />
    </task>
    <task id="3" index="3" name="BUILD_ACCOMODATIONS">
      <enabledGameMechanics qpr_factor="accomodations"
id="3" name="BUILD_ACCOMODATIONS" />
    </task>
    <task id="4" index="4" name="FREE_GAME">
      <enabledGameMechanics id="18" name="END_QUARTER" />
    </task>
  </level>
  ...
</gameModel>
```



10 giorni di attività con 37 giovani provenienti da 6 paesi europei

Scoprire gli strumenti adeguati per avvicinarsi al mercato del lavoro e poter partecipare attivamente alla società.

Essere consapevoli delle proprie competenze

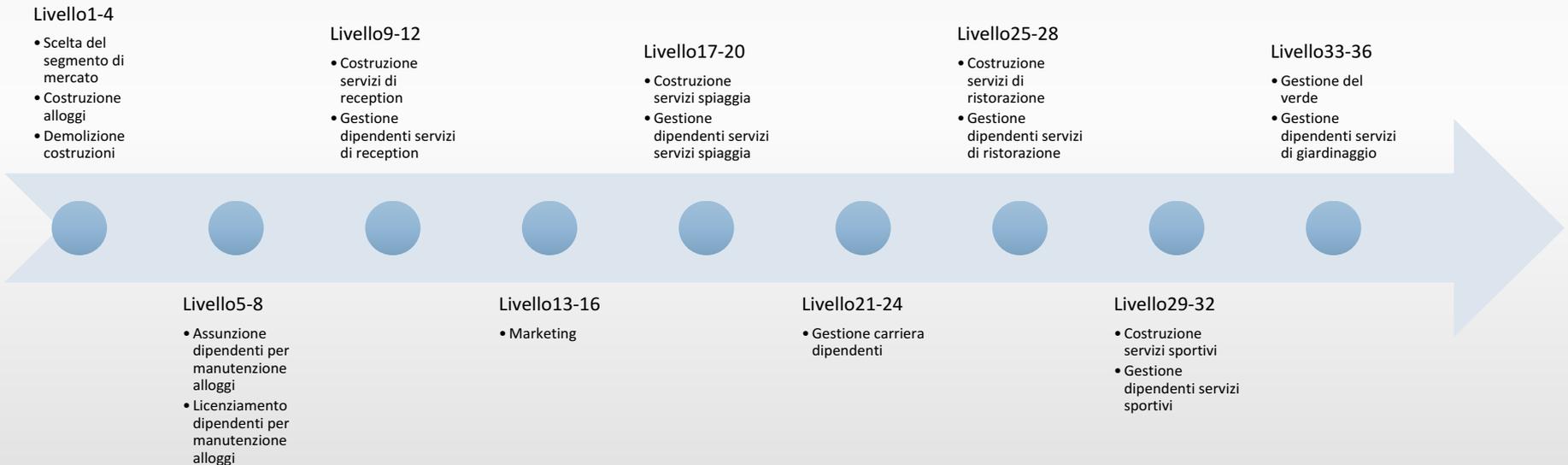
Aiutare i giovani a sviluppare le proprie idee



L'attività uManager nel progetto "YOU CAN TOO!"



- L'attività uManager è durata tre giorni, i primi due giorni di gioco e l'ultimo per il de-briefing.
- I partecipanti sono stati suddivisi in diciotto gruppi (due persone per gruppo).
- Durante la prima sessione, ogni squadra è stata impegnata in una partita singola (senza competizione) al fine di apprendere i concetti principali del gioco.



- Nel secondo scenario, nove gruppi hanno partecipato ad una competizione.

Obiettivi

- integrazione nel curriculum scolastico
- metodologie di apprendimento attivo

Serious Game

- Attenzione alla progettazione
- Ruolo del docente

Manager

- Personalizzazione dei percorsi

Grazie per l'attenzione!

Manuel Gentile, Mario Allegra, Giuseppe Città, Valentina Dal Grande, Dario La Guardia, Simona Ottaviano, Salvatore Perna



Istituto per le Tecnologie Didattiche - U.O.S. Palermo



Consiglio Nazionale delle Ricerche