

Che cos'è l'imprenditorialità?

INNOVET BUSINESS LAB E-COURSE

COSA IMPARERETE DA QUESTO CORSO IN 6 MODULI:

- Come migliorare le capacità imprenditoriali attraverso esercizi pratici di simulazione aziendale, in cui si apprendono i concetti teorici attraverso il gioco.
- Come definire gli obiettivi strategici per i prossimi anni e come gestire le risorse necessarie per il progetto.
- Come costruire un business plan, cosa deve contenere e come deve essere promosso.



LA NOSTRA MISSIONE

L'ecosistema INNOVET mira a sostenere gli erogatori di IFP nell'offrire esperienze di apprendimento online interessanti con l'uso della gamification.

Tutti i corsi includono giochi ed elementi di gamification che possono essere utilizzati da insegnanti e facilitatori per le loro classi. Potete trovare anche altri corsi INNOVET nelle aree della comunicazione, dell'advocacy e dell'ambientalismo.



BOOK

Module 1. Lessons and Games

Segui il codice QR

Auto-iscrizione

Esamina i moduli

Rispondi al quiz e fornire un feedback

Scarica il tuo certificato



Scansionate il QR o visitate la [nostra piattaforma](#)

Durante il corso avrete accesso a piattaforme di gioco creative per l'e-learning. Questi giochi sono stati ideati dai partner del progetto insieme agli insegnanti di IFP per aiutarvi ad acquisire competenze imprenditoriali. Vi raccomandiamo di incorporare i nuovi metodi e le nuove tecniche apprese qui nei vostri corsi futuri. Vi auguriamo buon apprendimento e non dimenticate di darci un feedback e di scaricare il vostro certificato!



MIGLIORI PRATICHE

Siete un insegnante di IFP alla ricerca delle migliori pratiche di gamification?

Provate l'[e-Course per insegnanti](#), dove troverete video-guide passo-passo sulla gamification delle lezioni online e interviste con insegnanti di IFP che utilizzano i giochi in classe.

Nell'ambito del progetto INNOVET abbiamo sviluppato per voi il libro di testo [Game-Based Learning: Innovative e-learning pedagogies for VET educators](#) in cui troverete un'analisi dei bisogni nell'istruzione VET, 20 migliori pratiche di gamification e analisi basate su focus group organizzati dai partner.

