



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI UDINE
hic sunt futura



ZAKŁAD
DOSKONALENIA
ZAWODOWEGO
W KIELCACH



3E-LEARNING

ENTREPRENEURIAL E-LEARNING EXPERIENCE
FOR TRAINING SECONDARY SCHOOLS STUDENTS



Erasmus+



Co-funded by the
European Union



3E-LEARNING Business Game



The Business Game Srl



Erasmus+



Co-funded by the
European Union



Il business game 3E-LEARNING

permette agli studenti di sperimentare attivamente

tre diversi aspetti

legati al mondo

dell'imprenditoria



Saper leggere il mercato

Per entrare in un mercato, è importante innanzitutto conoscerne le caratteristiche e le aziende che ne fanno già parte.



Saper prendere decisioni

Avere un'idea imprenditoriale non è sufficiente, occorre anche prendere le decisioni giuste per portare l'azienda al successo.



Saper cogliere le opportunità e le innovazioni

L'importanza di innovare continuamente, cogliere nuove opportunità e applicarle nel modo migliore



Il Business Game 3E-LEARNING è strutturato in due parti differenti



GAME 01

Dall'idea al mercato

Gli studenti sono coinvolti nella strutturazione guidata di un modello di business efficace attraverso una narrazione coinvolgente.



GAME 02

Gestite la vostra startup!

Gli studenti leggono le informazioni di mercato e prendono decisioni operative per il successo della propria attività.



01

Introduzione all'imprenditorialità digitale

Quiz!

02

Rendete concreta un'idea imprenditoriale!

03

Debriefing

01

Descrizione

PARTE 1. Introduzione al tema "Imprenditorialità digitale"

- *Che cos'è l'imprenditoria digitale e che cos'è un imprenditore digitale?*
- *Quali attività svolge un imprenditore digitale?*
- *Quali sono le competenze fondamentali che un imprenditore digitale deve possedere?*
- *Cosa distingue un imprenditore digitale da un imprenditore standard?*
- *Esempi di imprenditori digitali*

PARTE 2. Quiz per verificare la comprensione dell'argomento trattato

Lo studente deve rispondere a domande a risposta chiusa

Obiettivo

- Lo studente è consapevole dell'esistenza della figura dell'imprenditore digitale.
- Allo studente vengono fornite informazioni sulle attività che l'imprenditore digitale svolge e sulle opportunità che il digitale può offrire a una persona che decide di basare il proprio business online.
- Lo studente ha compreso le informazioni di base sull'imprenditoria digitale?

02

Descrizione

- Coinvolgimento degli studenti nella strutturazione guidata di un modello aziendale efficace attraverso una narrazione coinvolgente: *"Sei pronto a intraprendere con noi un viaggio nella creazione di una nuova impresa digitale? Ti guideremo passo dopo passo e imparerai a trasformare la tua idea imprenditoriale in realtà!"*.
- Lo studente affronta un percorso guidato suddiviso in **nove micro-attività** che ripercorrono i **nove elementi del modello di business** dell'azienda digitale. Per ognuna di queste attività, lo studente deve rispondere a domande a risposta chiusa che gli permetteranno di ragionare su una specifica idea di business. Per rispondere, lo studente è chiamato a **cercare informazioni, approfondendo sempre di più l'argomento**.
- La piattaforma mette a disposizione dello studente una serie di pillole informative, curiosità e aspetti interessanti sul mondo dell'imprenditoria digitale.

Obiettivo

Lo studente riflette sulle domande da porsi e sulle risposte da dare quando si pianifica una nuova attività.

Output

Modello di business dell'idea imprenditoriale

03

Descrizione

In quest'ultima fase potete analizzare insieme agli studenti il modello di business che hanno generato durante il gioco.

Le domande a cui si può rispondere possono essere, ad esempio:

Che cos'è un modello di business?

Perché è necessario quando si crea un'azienda?

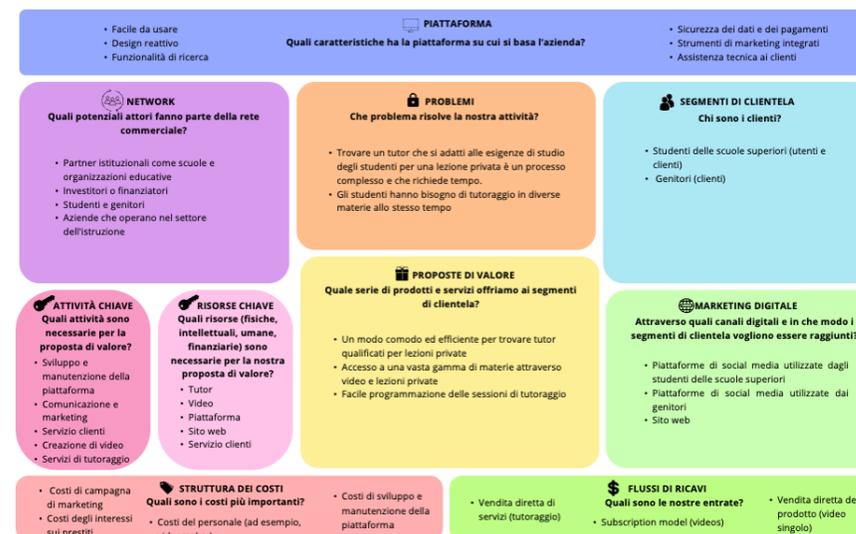
Quali sono i modelli più utilizzati?

Possibilità di approfondire le parti più complesse affrontate nello **Step 02.**

Lo studente può scaricare dalla piattaforma sia il modello di business dell'idea creata seguendo le nove attività, sia un modello vuoto da compilare.

Obiettivo

The student is aware of the existence of the business model and its usefulness for designing a new business.



01

Introduzione all'imprenditorialità digitale

Quiz!

02

Rendete concreta un'idea imprenditoriale!

03

Debriefing

01

Introduzione all'imprenditorialità digitale

Quiz!

02

Rendete concreta un'idea imprenditoriale! Students' business idea!

03

Debriefing



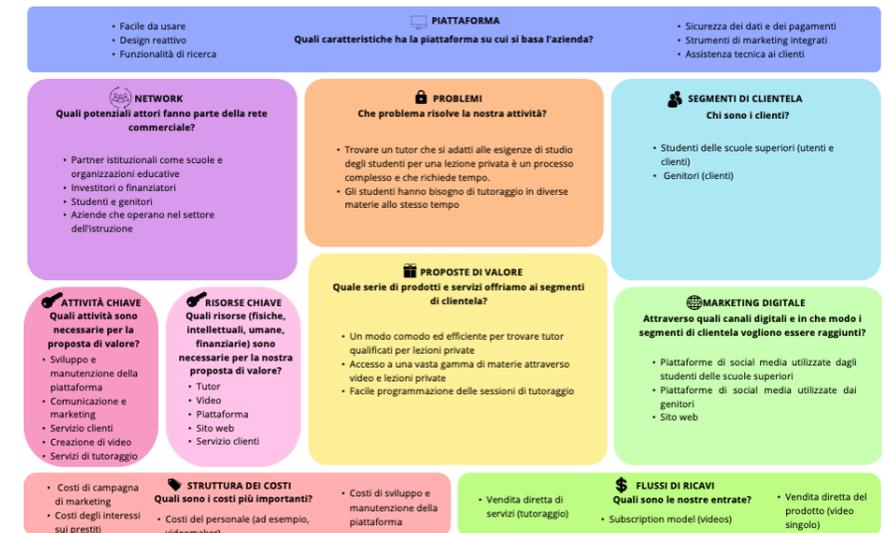


Descrizione

- Fase creativa
- Lo studente, utilizzando il modello scaricato, può strutturare il modello di business di una delle sue idee (può essere un prodotto/servizio innovativo o anche semplicemente un nuovo modo di fornire un servizio esistente).

Obiettivo

Lo studente si identifica con un imprenditore digitale e struttura un modello di business in modo indipendente.





Il **Game 01** può essere giocato:

- **Individualmente** (ogni studente lavora individualmente su un'idea imprenditoriale)
- **In gruppo** (un certo numero di studenti lavora insieme sulla stessa idea imprenditoriale)

Vantaggi del lavoro di gruppo

- Gli studenti si esercitano nel lavoro di squadra
- Ogni membro del gruppo può arricchire gli altri con le proprie idee
- L'attività è ancora più coinvolgente e stimolante perché non è il singolo studente a lavorare sull'idea, ma un gruppo di persone
- Minori probabilità che lo studente si trovi in un vicolo cieco e non sappia come proseguire
- Possibilità di organizzare momenti in cui il gruppo crea una presentazione, basata sul modello di business scaricato, in cui individua tutti gli aspetti più importanti della propria azienda e la presenta all'insegnante e agli altri studenti.





Durante il **Game 01**, il ruolo dell'insegnante è **fondamentale**.

L'insegnante dovrebbe :

- Stimolare la discussione sui concetti legati all'imprenditorialità digitale
- Stimolare la ricerca di informazioni
- Verificare la coerenza delle risposte date dagli studenti rispetto alle domande
- Stimolare la discussione sulle idee imprenditoriali emerse tra gli studenti



Il Business Game 3E-LEARNING è strutturato in due parti differenti



GAME 01

Dall'idea al mercato

Gli studenti sono coinvolti nella strutturazione guidata di un modello di business efficace attraverso una narrazione coinvolgente.



GAME 02

Gestite la vostra startup!

Gli studenti leggono le informazioni di mercato e prendono decisioni operative per il successo della propria attività.



Descrizione

- Lo studente deve leggere le informazioni di mercato e, di conseguenza, prendere decisioni operative per il successo della propria attività.
- La piattaforma fornisce informazioni sul mercato. Lo studente si troverà di fronte a situazioni reali in cui dovrà prendere decisioni basate sulle informazioni fornite.
- Tutte le decisioni prese dall'utente genereranno un impatto sulla sua attività. Gli impatti saranno visibili ed evidenziati sulla piattaforma.

Obiettivo

- Lo studente è **coinvolto attivamente nella gestione di un'azienda**, prendendo decisioni che influenzano le sue prestazioni.
- Lo studente diventa consapevole dell'**impatto** che le proprie scelte hanno su alcuni indicatori
- Lo studente sa quali sono i **principali indicatori** da monitorare per capire la performance dell'azienda
- Lo studente può interiorizzare alcuni **concetti cruciali** per un imprenditore digitale, ad esempio :
 - l'importanza di creare una propria identità di branding digitale
 - utilizzare i canali giusti per coinvolgere il consumatore
 - ecc.



Cogliete le opportunità!

- Oltre a gestire la propria attività a livello più operativo, lo studente dovrà affrontare situazioni che possono contenere **elementi di innovazione**. L'obiettivo è capire se lo studente è in grado di **cogliere nuove opportunità**, un'abilità fondamentale per un imprenditore digitale.
- Il sistema fornisce un **feedback** allo studente, facendogli capire quali opportunità ha colto, quali non ha colto o quali non ha sfruttato nel modo migliore.

Obiettivo

- Gli studenti sono consapevoli dell'importanza di saper "vedere" ed eventualmente cogliere le opportunità che si presentano loro.
- Gli studenti diventano consapevoli dell'importanza del "cambiamento in un mondo in costante evoluzione".



Durante il **Game 02**, l'insegnante ha il ruolo di **coordinatore**.

L'insegnante deve stimolare la discussione su:

- L'esperienza di gioco degli studenti
- I risultati ottenuti
- Opportunità colte o non colte (anche in base al feedback della piattaforma)





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI UDINE
hic sunt futura



ZAKŁAD
DOSKONALENIA
ZAWODOWEGO
W KIELCACH



3E-LEARNING

ENTREPRENEURIAL E-LEARNING EXPERIENCE
FOR TRAINING SECONDARY SCHOOLS STUDENTS



Erasmus+



Co-funded by the
European Union