



E-Playing in Social Entrepreneurship



Indice dei contenuti

Indice dei contenuti	2
1.Introduzione	3
2.Risultati attesi	6
3.Profilo e ruolo del facilitatore	9
4.Profilo e ruolo del giocatore	11
5.Installazione del gioco	14
6.Utilizzo del gioco	15
7.Domande frequenti (FAQ)	18
8.Politiche e condizioni d'uso	21

1. Introduzione

Il progetto E-SOCIAL

Il progetto Erasmus+ E-SOCIAL "E-Playing in Social Entrepreneurship" si propone di avvicinare i giovani al mondo dell'**imprenditoria sociale**. Il progetto darà ai giovani l'opportunità di acquisire competenze chiave nell'ambito dell'imprenditoria sociale e fornirà loro le prime conoscenze necessarie per comprendere la materia. Il progetto E-SOCIAL mira a sviluppare tecniche pedagogiche nell'ambito dell'imprenditoria sociale attraverso la **gamification**, orientate ai giovani. Il progetto crea **materiali formativi innovativi** per l'educazione all'imprenditorialità sociale basati sul gioco e fornirà *serious game* che aiuteranno i giovani a imparare gli elementi essenziali dell'imprenditorialità sociale, giocando e interagendo digitalmente con i loro coetanei. I giochi saranno di difficoltà scalabile e saranno gratuiti, come parte di una piattaforma digitale che sarà creata durante il progetto.

I risultati attesi del progetto sono lo sviluppo delle **capacità imprenditoriali** dei giovani, la creazione di **strumenti digitali** innovativi per la formazione degli imprenditori sociali e la **responsabilizzazione** dei giovani ad avviare una propria attività.

Definizione di imprenditorialità sociale

Secondo la definizione della Commissione Europea (2014), l'obiettivo principale di un'impresa sociale non è generare profitti per i suoi proprietari o azionisti, ma avere un **impatto sociale**¹, i suoi profitti sono destinati principalmente alla realizzazione di obiettivi sociali, è gestita da imprenditori sociali in modo **responsabile, trasparente e innovativo**, coinvolgendo in particolare i dipendenti, i clienti e le parti interessate nelle sue attività economiche. L'obiettivo principale delle imprese sociali è generare un **impatto significativo** sulla società, sull'ambiente e sulle comunità locali. Le imprese sociali contribuiscono a una forma di crescita intelligente rispondendo attraverso l'innovazione sociale a bisogni non soddisfatti. Per esempio, per molte imprese sociali è scontato incoraggiare i propri dipendenti ad **apprendere** e migliorare **continuamente** le proprie competenze. Contribuiscono inoltre a una crescita sostenibile tenendo conto del loro impatto ambientale e avendo una **visione a lungo termine**. Ad esempio, le imprese sociali spesso sviluppano pratiche efficienti per ridurre le emissioni, i rifiuti o l'uso delle risorse naturali. Inoltre, ponendo l'accento sull'aspetto umano e sulla coesione sociale, le imprese sociali sono al centro della **crescita inclusiva**: creano occupazione sostenibile per donne, giovani e anziani. In altre parole, la loro ragion d'essere

¹ L'iniziativa per l'imprenditoria sociale dell'Unione Europea, Commissione Europea, 2014
http://ec.europa.eu/internal_market/publications/docs/sbi-brochure/sbi-brochure-web_it.pdf



è quella di realizzare trasformazioni sociali ed economiche al servizio degli obiettivi della strategia Europa 2020. (Commissione europea, 2014)

L'imprenditoria sociale offre ai giovani un'**alternativa** per sviluppare capacità di leadership e investire le proprie risorse. L'obiettivo principale del progetto E-SOCIAL è quello di educare i giovani all'imprenditorialità sociale, formandoli nelle competenze necessarie per utilizzarla sia per un impatto sociale positivo che per un guadagno finanziario. Questo obiettivo sarà raggiunto attraverso una serie di sessioni di formazione integrate con **tecniche di gamification**.

La gamification si è dimostrata efficace nel **migliorare l'esperienza di apprendimento**, rilasciando nel cervello sostanze chimiche che inducono il piacere, con il risultato di un'esperienza educativa più piacevole e coinvolgente. Recentemente, gli studi sull'applicazione della gamification nell'e-learning hanno evidenziato la sua efficacia come **potente strumento** per creare esperienze educative coinvolgenti.

Ambito e scopo del *serious game*

Il *serious game* rappresenta il risultato chiave del progetto E-SOCIAL, in quanto strumento fondamentale per il raggiungimento dei risultati previsti. Questo strumento interattivo è stato progettato con una serie di obiettivi:

Il *serious game* mira a **dotare gli educatori e i giovani** delle competenze necessarie per affrontare le sfide del mondo contemporaneo, fornendo loro strumenti di apprendimento innovativi e stimolanti.

Attraverso un accesso significativo alle risorse tecnologiche per l'insegnamento e l'apprendimento, il *serious game* mira a garantire che tutti gli educatori abbiano **le stesse opportunità di utilizzare la tecnologia** come strumento pedagogico efficace.

Il *serious game* è progettato per sviluppare le competenze necessarie per un **futuro lavorativo in continua evoluzione**, contribuendo così allo sviluppo economico locale attraverso la formazione di una forza lavoro e di leader tecnologicamente competenti.

Attraverso l'uso del *serious game*, intendiamo generare entusiasmo e creare un ambiente di apprendimento più positivo per i giovani, **incoraggiando la partecipazione attiva** e promuovendo un apprendimento più efficace.

Le caratteristiche principali del *serious game* includono:

Elevato coinvolgimento e immersione dei giocatori che li porta ad essere **costantemente motivati** a continuare a giocare anche attraverso sistemi di ricompensa, progressione della trama e feedback positivi. L'ambientazione immersiva del gioco contribuisce a un'**esperienza di apprendimento** completa e **coinvolgente**.



Uno spazio sicuro per sperimentare: nel mondo reale le azioni possono avere conseguenze negative, ma i giochi creano un **ambiente virtuale sicuro** in cui i giocatori possono sperimentare liberamente senza preoccuparsi di subire danni.

Emozioni positive che migliorano l'apprendimento: alcuni studi hanno dimostrato che l'utilizzo dei giochi per l'apprendimento porta a un'**esperienza di apprendimento** più **positiva** rispetto ai metodi tradizionali, grazie alle emozioni positive generate durante il gioco.

Nei prossimi capitoli di questa guida troverete le **istruzioni** per formatori e giocatori su come utilizzare efficacemente la piattaforma e i *serious game*. Nella guida vengono illustrati i risultati attesi del progetto, il profilo e il ruolo del facilitatore e del giocatore, i requisiti tecnici, le specifiche del prodotto e le istruzioni per l'uso, oltre alle domande frequenti (FAQ) e alle politiche e ai termini di utilizzo.

Continuate a leggere per scoprire come potete sfruttare tutto il potenziale del *serious game* all'interno del progetto E-SOCIAL e nei vostri investimenti futuri.

Buona lettura!

2. Risultati attesi

L'approccio innovativo del progetto E-SOCIAL integra lo sviluppo e l'uso di *serious game* come strumento chiave per l'educazione all'imprenditorialità sociale, affrontando così le sfide della società e incoraggiando i giovani a sviluppare capacità di leadership e a utilizzare le proprie risorse per un impatto sociale positivo.

Il progetto mira ad avere un impatto significativo a livello locale, nazionale ed europeo utilizzando i *serious game* per insegnare l'imprenditorialità sociale. Il progetto vuole coinvolgere attivamente i giovani, sviluppare competenze essenziali, promuovere progetti comunitari, influenzare le politiche e incoraggiare la collaborazione transnazionale. Attraverso questo approccio di apprendimento gamificato, il progetto contribuisce all'obiettivo più ampio di mettere i giovani in condizione di agire come agenti di cambiamento per il bene sociale, in linea con gli obiettivi della strategia Europa 2020.

I risultati attesi, distribuiti su tutti i livelli, sono visibili di seguito:

Livello locale

Maggiore impegno: Impegno attivo da parte dei giovani delle comunità locali nell'imprenditoria sociale, stimolando in loro un maggiore interesse nell'affrontare i problemi sociali locali attraverso soluzioni innovative.

Sviluppo delle competenze: Sviluppo, da parte dei giovani delle comunità locali, di competenze pratiche nella risoluzione dei problemi, nel pensiero creativo e nella comunicazione efficace, applicate all'imprenditoria sociale.

Progetti di impatto comunitario: Ispirazione al lancio di progetti di imprenditoria sociale su piccola scala che affrontano sfide locali specifiche, mostrando l'impatto diretto dell'apprendimento gamificato.

Livello nazionale

Adozione diffusa dell'apprendimento gamificato: Adozione dei *serious game* del progetto E-SOCIAL come strumento riconosciuto per l'insegnamento dell'imprenditorialità sociale nelle istituzioni educative di tutta la nazione.

Rete e collaborazione: Formazione di una rete nazionale di educatori, studenti e imprenditori sociali incentrata sull'apprendimento gamificato e sull'imprenditoria sociale.

Livello europeo



Collaborazione transnazionale: Rafforzamento della collaborazione tra i Paesi europei per la condivisione delle buone pratiche e delle risorse per l'insegnamento dell'imprenditorialità sociale attraverso i *serious game*.

Progetti d'impatto a livello europeo: Lancio di progetti transnazionali di imprenditoria sociale da parte dei giovani, facilitati dalle reti e dalle conoscenze acquisite attraverso il progetto E-SOCIAL.

Contributo agli obiettivi dell'UE: Contributo agli obiettivi della strategia Europa 2020 di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva attraverso la promozione dell'imprenditorialità sociale tra i giovani.

L'iniziativa, che prevede l'uso di *serious game* a vari livelli, è stata concepita non solo per introdurre i partecipanti al concetto di imprenditorialità sociale, ma anche per immergerli profondamente negli aspetti pratici e teorici della creazione e della gestione di imprese che cercano di affrontare le sfide della società.

Le conoscenze da acquisire possono essere schematizzate come segue:

Comprensione fondamentale dell'imprenditoria sociale:

I partecipanti acquisiranno una comprensione completa di ciò che comporta l'imprenditoria sociale, compresa la sua importanza nell'affrontare i problemi della società. Impareranno a conoscere l'etica delle imprese sociali, che privilegiano l'impatto sociale rispetto al profitto, e a capire come queste imprese bilanciano la sostenibilità finanziaria con la loro missione di creare un cambiamento positivo.

Identificazione e analisi dei problemi sociali:

Ai partecipanti verranno fornite le competenze necessarie per identificare, analizzare e comprendere le cause alla radice dei problemi sociali all'interno delle loro comunità, a livello nazionale e a livello globale. Ciò include la comprensione di come i fattori sociali, economici e ambientali interagiscono per creare sfide che possono essere affrontate attraverso soluzioni imprenditoriali innovative.

Sviluppo di modelli di business sociale:

Un aspetto fondamentale delle conoscenze acquisite sarà la capacità di concettualizzare e sviluppare modelli di business validi e orientati al sociale. Ciò include la comprensione dei diversi modelli di reddito, dei meccanismi di finanziamento e di come sostenere un'impresa sociale senza compromettere la sua missione sociale.

Innovazione e risoluzione creativa dei problemi:

I *serious game* stimoleranno la creatività e l'innovazione, incoraggiando i giovani a pensare fuori dagli schemi per sviluppare soluzioni ai problemi sociali. Esploreranno come la tecnologia, le piattaforme digitali e gli approcci non convenzionali possano essere sfruttati per il bene sociale.

Leadership etica e responsabilità sociale:

I partecipanti impareranno a conoscere la leadership etica nel contesto della gestione di un'impresa sociale. Ciò significa prendere decisioni che riflettono l'impegno verso la responsabilità sociale, le pratiche commerciali etiche, la trasparenza e la responsabilità.

**Gestione ed esecuzione del progetto:**

L'applicazione pratica delle competenze di gestione dei progetti sarà un'area cruciale delle conoscenze acquisite. I partecipanti comprenderanno come pianificare, eseguire e gestire progetti sociali, tra cui la definizione degli obiettivi, la definizione del budget, la gestione dei team e la valutazione dell'impatto.

Lavoro di rete e collaborazione:

Verrà sviluppata una comprensione dell'importanza del networking e della collaborazione nell'ecosistema dell'imprenditoria sociale. I partecipanti acquisiranno competenze nella creazione di partenariati, nel coinvolgimento degli stakeholder e nella collaborazione tra settori per amplificare l'impatto delle loro iniziative.

Alfabetizzazione digitale e utilizzo delle tecnologie:

Data la natura digitale dei *serious game*, i partecipanti miglioreranno la loro alfabetizzazione digitale, imparando a utilizzare efficacemente strumenti, piattaforme e tecnologie online per ricercare, pianificare ed eseguire progetti di imprenditoria sociale.

Autoefficacia ed empowerment:

L'esperienza di apprendimento gamificata mira a rafforzare la fiducia dei discenti nella loro capacità di fare la differenza. Ciò comporta la promozione di un senso di autoefficacia e la possibilità di prendere iniziative, condurre progetti e diventare agenti attivi del cambiamento nelle loro comunità.

Adattabilità e resilienza:

Impegnandosi con i *serious game*, i giovani sperimenteranno le dinamiche dell'avvio e della gestione di un'impresa sociale, anche affrontando fallimenti e battute d'arresto. Questo insegnerà loro la resilienza e l'adattabilità, qualità fondamentali per gli imprenditori che navigano nel complesso panorama dell'imprenditoria sociale.

I partecipanti e i giovani del progetto E-SOCIAL saranno ben equipaggiati per avviare, guidare e contribuire a imprese e progetti sociali che cercano di avere un impatto positivo e significativo sulla società. Questa comprensione completa dell'imprenditorialità sociale, unita a competenze pratiche e a una mentalità orientata all'innovazione e alla leadership etica, consentirà loro di diventare efficaci artefici del cambiamento nelle loro comunità locali e non solo.

3. Profilo e ruolo del facilitatore

"E-Social" è un *serious game* incentrato sull'imprenditoria sociale; il gioco comprende vari moduli, ognuno dei quali è stato progettato per insegnare aspetti specifici dell'imprenditoria sociale. Questi moduli sono strutturati intorno a storie e personaggi coinvolgenti, come Athena, Myrsini, Martina e Alex, che affrontano sfide per esplorare il mondo dell'imprenditoria sociale e sviluppare le loro imprese sociali, fornendo un'esperienza di apprendimento basata sulla narrazione.

In questo contesto, il profilo del facilitatore per questo progetto dovrebbe corrispondere ad una figura con le seguenti caratteristiche:

Competenze tecniche:

Storytelling e design narrativo: Capacità di sfruttare la narrazione per insegnare concetti complessi di imprenditoria sociale, rendendo il processo di apprendimento coinvolgente e memorabile.

Competenza nell'apprendimento basato sui giochi: Comprensione di come utilizzare i videogiochi e la gamification come strumenti educativi, compresa la scrittura di scenari e lo sviluppo di esperienze di apprendimento interattive.

Sviluppo di strategie imprenditoriali: Capacità di guidare i giovani attraverso il processo di sviluppo e affinamento delle strategie aziendali utilizzando il pensiero critico.

Competenza tecnica nelle piattaforme di apprendimento digitale: Competenza nella gestione e nella navigazione di piattaforme di apprendimento digitale che ospitano *serious game* e altri strumenti didattici interattivi.

Capacità analitiche: Capacità di analizzare e applicare i concetti di analisi SWOT e altri strumenti di pianificazione strategica nel contesto dell'educazione all'imprenditorialità sociale.

Pensiero critico e risoluzione dei problemi: Capacità di insegnare e applicare metodologie di pensiero critico per analizzare i problemi, valutare diverse soluzioni e prendere decisioni informate, in particolare in contesti imprenditoriali.

Meccanismi di feedback e riflessione: Competenza nella progettazione di meccanismi all'interno del gioco che consentano ai giovani di ricevere un feedback sulle loro decisioni e di riflettere sul loro processo di risoluzione dei problemi.

Competenze trasversali:

Empatia e sensibilità culturale: Abilità nel creare contenuti inclusivi, diversificati e sensibili ai vari contesti, rispecchiando l'enfasi del gioco sull'accettazione della diversità.



Problem-Solving creativo: Capacità di pensare in modo creativo nell'applicazione di strategie di gamification per risolvere le sfide educative e migliorare il coinvolgimento nell'apprendimento.

Incoraggiare la curiosità e l'indagine: Favorire un ambiente in cui i giovani siano incoraggiati a porre domande, esplorare diverse prospettive e approfondire i problemi.

Facilitare l'apprendimento riflessivo: Capacità di guidare gli allievi a riflettere sulle loro esperienze, a comprendere l'impatto delle loro decisioni e a imparare dagli errori.

Comunicazione efficace: Abilità nel comunicare concetti complessi in modo accessibile e nell'adattare le spiegazioni in base alla comprensione dell'allievo.

Rendere autonomi i discenti: Promuovere la sicurezza nei discenti affinché si fidino del loro giudizio, si assumano rischi calcolati e abbraccino il processo di apprendimento insito nell'affrontare le sfide. Ispirare i giovani studenti a esplorare e a sperimentare l'imprenditorialità sociale attraverso narrative di gioco avvincenti e applicazioni reali.

Facilitazione dell'apprendimento collaborativo: Promuovere un ambiente di apprendimento collaborativo in cui i giovani possano condividere intuizioni, strategie e soluzioni con i loro compagni, rispecchiando la natura cooperativa della narrazione del gioco.

4. Profilo e ruolo del giocatore

Le caratteristiche del giocatore

I giocatori del *serious game* incentrato sull'imprenditorialità sociale possono avere età, background e professioni diverse. Nello specifico, gli scenari del *serious game* presentano un forte senso di empatia e responsabilità sociale, riconoscendo l'importanza che i giovani affrontino le sfide della società e abbiano un impatto positivo sulle loro comunità.

Inoltre, i giovani che dimostrano creatività e spirito imprenditoriale possono cercare attivamente le opportunità offerte dal *serious game* per sviluppare e implementare soluzioni innovative per affrontare i problemi sociali. Inoltre, i giovani interessati all'imprenditoria sociale possono essere comunicatori efficaci, capaci di esprimere le loro idee in modo persuasivo e di costruire intorno a obiettivi e valori condivisi.

Inoltre, il *serious game*, nell'ambito dell'imprenditoria sociale, può servire come strumento prezioso per la collaborazione interdisciplinare e l'impegno intersettoriale. Promuovendo la collaborazione e lo scambio di conoscenze tra giocatori di diversa estrazione, questi giochi creano opportunità di apprendimento interdisciplinare e di risoluzione collettiva dei problemi, riflettendo la natura collaborativa dell'imprenditoria sociale nel mondo reale.

C'è un limite di età?

Il gruppo di età principale per il pubblico di destinazione del *serious game* incentrato sull'imprenditoria sociale è costituito da individui giovani, tra la fine dell'adolescenza e la prima età adulta.

Questa fascia d'età comprende in genere persone che cercano attivamente opportunità di avere un impatto positivo sulla propria comunità, sono aperte alla collaborazione interdisciplinare e sono in grado di esprimere le proprie idee in modo convincente. Ciononostante, il pubblico di riferimento può includere una gamma diversificata di individui, tra cui professionisti e persone di varia estrazione.

Perché i giovani dovrebbero iniziare a giocare?

L'intersezione tra gioco e impatto sociale rappresenta un'opportunità entusiasmante. Con un'attenzione particolare all'innovazione, alla sostenibilità, all'impegno della comunità e alla leadership etica, l'utilizzo del potere delle pratiche sincrone attraverso la gamification può indicare la strada per soluzioni trasformatrici alle sfide sociali più pressanti.

Il *serious game* "E-Social" aiuta i giovani nelle seguenti categorie:



Impatto sociale: Sostenere i giovani nella creazione di soluzioni tangibili e sostenibili a problemi sociali urgenti, considerando l'imprenditorialità come un cambiamento positivo.

Innovazione nelle soluzioni sociali: Esplorando approcci e tecnologie innovative che affrontano le sfide sociali, cercando di applicare il pensiero imprenditoriale per creare soluzioni scalabili e d'impatto.

Modelli di business sostenibili: Sviluppare e implementare modelli di business che diano priorità alla sostenibilità sociale e ambientale, riconoscendo il potenziale per guidare un cambiamento significativo e duraturo nell'imprenditoria.

Impegno e responsabilizzazione della comunità: Impegnarsi con le comunità colpite da problemi sociali, dare ai giovani la possibilità di partecipare attivamente alla progettazione e all'attuazione di soluzioni e sfruttare l'imprenditorialità come strumento di sviluppo della comunità.

In che modo i giovani beneficeranno del *serious game*?

I giovani possono trarre vantaggio dal *serious game* incentrato sull'imprenditoria sociale in diversi modi. In primo luogo, questo gioco fornisce un ambiente di apprendimento dinamico e interattivo che coinvolge i giovani in esperienze pratiche, consentendo loro di applicare le conoscenze teoriche a scenari reali. Attraverso il gioco, i giovani possono sperimentare diverse strategie, testare le loro idee e imparare dai successi e dai fallimenti in un ambiente sicuro e solidale. Questo approccio di apprendimento esperienziale favorisce una comprensione e una ritenzione più profonde dei concetti, dotando i giovani di competenze pratiche e intuizioni direttamente applicabili ai loro futuri sforzi nell'imprenditoria sociale.

In secondo luogo, i *serious game* in questo settore offrono opportunità di apprendimento personalizzato e di sviluppo delle competenze. I giovani possono progredire con il proprio ritmo, ricevere un feedback immediato sulle proprie prestazioni e accedere a risorse e supporto personalizzati in base alle proprie esigenze e stili di apprendimento. Sia che stiano esplorando i fondamenti dell'imprenditoria sociale, sia che stiano migliorando competenze specifiche come la risoluzione dei problemi o la comunicazione, o la leadership etica, i discenti possono personalizzare il loro percorso di apprendimento in base ai loro interessi e alle loro aspirazioni. Questa flessibilità e questa autonomia consentono ai discenti di avere una piena gestione del proprio percorso di apprendimento e di perseguire aree di interesse in linea con i propri obiettivi personali e professionali.

Inoltre, il *serious game* facilita la creazione di reti e comunità tra i giovani, favorendo la collaborazione, il tutoraggio e il sostegno tra pari. Partecipando a giochi multigiocatore, sfide a squadre o comunità online, i giovani possono entrare in contatto con persone che la pensano allo stesso modo, condividere esperienze e intuizioni e costruire relazioni preziose con coetanei, mentori e professionisti del settore. Queste reti forniscono un ecosistema di supporto per i giovani che possono scambiare idee e collaborare a progetti, migliorando la loro esperienza di apprendimento e ampliando le loro reti professionali.



Perché i *serious game* sono l'ambiente di apprendimento più adatto per i giovani?

I *serious game* offrono un ambiente di apprendimento coinvolgente, ideale per i giovani che si avvicinano all'imprenditoria sociale. Grazie alla loro capacità di fondere intrattenimento e istruzione, questi giochi attirano l'attenzione dei giovani studenti, rendendo l'apprendimento piacevole e significativo. Simulando scenari e sfide del mondo reale, i *serious game* consentono ai giovani di applicare concetti teorici in contesti pratici, favorendo l'apprendimento esperienziale. Questo approccio interattivo fornisce ai giovani competenze essenziali come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la collaborazione in un ambiente sicuro e solidale.

Inoltre, i *serious game* offrono esperienze di apprendimento personalizzate, consentendo ai giovani di progredire al proprio ritmo e di adattare il loro percorso formativo ai loro interessi e alle loro aspirazioni. Grazie alle funzionalità multigiocatore e alle comunità online, questi giochi favoriscono la creazione di reti e la collaborazione tra pari, creando un ecosistema in cui i giovani possono entrare in contatto con altri individui, condividere le proprie conoscenze e costruire relazioni preziose.

5. Installazione del gioco

Il gioco è disponibile per il download su smartphone Android e iOS. Il gioco è gratuito e non prevede acquisti in-app.

Il gioco è disponibile all'indirizzo:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Games8D.esocial>,

<https://apps.apple.com/nl/app/e-social/id6578450183>

È inoltre possibile scansionare questi codici QR per scaricare il gioco:

E-Social App Store di Apple E-Social Play Store di Google



Il gioco è stato progettato per essere giocabile sulla maggior parte dei dispositivi mobili. Tutti i dati salvati nel gioco sono utilizzati per scopi interni al gioco, principalmente per tenere traccia dei progressi del giocatore. **Nessun dato del giocatore viene condiviso con lo sviluppatore o con terzi.**

Se si intende utilizzare il gioco in un contesto scolastico, si consiglia di chiedere agli studenti di scaricare l'applicazione prima dell'inizio della lezione. Per poter scaricare il gioco, gli studenti devono avere spazio sul loro telefono e avere accesso a Internet.

Il gioco è stato ottimizzato per ridurre la quantità di memoria e di dati necessari per il download. Se uno dei vostri studenti non è in grado di installare il gioco a causa di problemi di memoria o di compatibilità, vi consigliamo di accoppiarlo con un altro studente.

Gli studenti e gli insegnanti **non** dovranno creare un account o effettuare alcun tipo di registrazione per iniziare a giocare.

6. Utilizzo del gioco

Obiettivo della partita

Nel gioco, i giocatori affrontano vari scenari fittizi legati all'imprenditoria sociale. I giocatori affrontano questi scenari rispondendo alle domande e raccogliendo gli *Impact Blockies* lungo il percorso. Il giocatore ha completato il gioco quando ha raccolto tutti gli *Impact Blockies*.

Menu principale

Dopo l'avvio dell'applicazione, l'utente accede al *Menu principale*

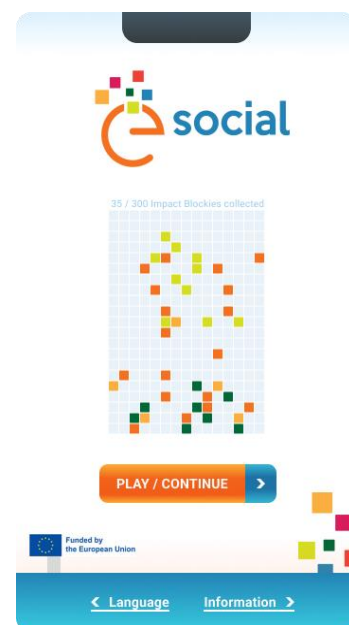
Nel menu principale sono presenti tre opzioni:

Gioca / Continua: Facendo clic su questo pulsante si accede al *Menu di selezione dello scenario*.

Lingua: Facendo clic su questo pulsante si accede al *Menu di selezione della lingua*.

Informazioni: Facendo clic su questo pulsante si ottengono ulteriori informazioni sul progetto E-Social e sul *serious game*.

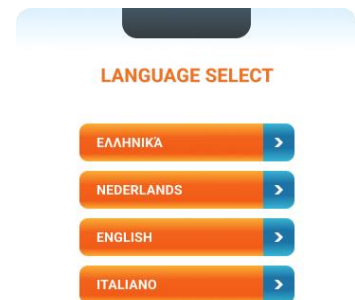
L'utente vede anche una griglia di quadrati, che all'inizio del gioco sono tutti vuoti. Questi quadrati rappresentano gli elementi costitutivi dell'imprenditoria sociale. Giocando e dimostrando le proprie conoscenze, i giocatori contribuiscono a completare la loro griglia riempiendola con gli *Impact Blockies* raccolti.



Menu di selezione della lingua

Il *Menu di selezione della lingua* permette ai giocatori di cambiare la lingua del gioco. Al lancio il gioco supporterà le seguenti lingue:

- Inglese
- Olandese
- Greco
- Italiano

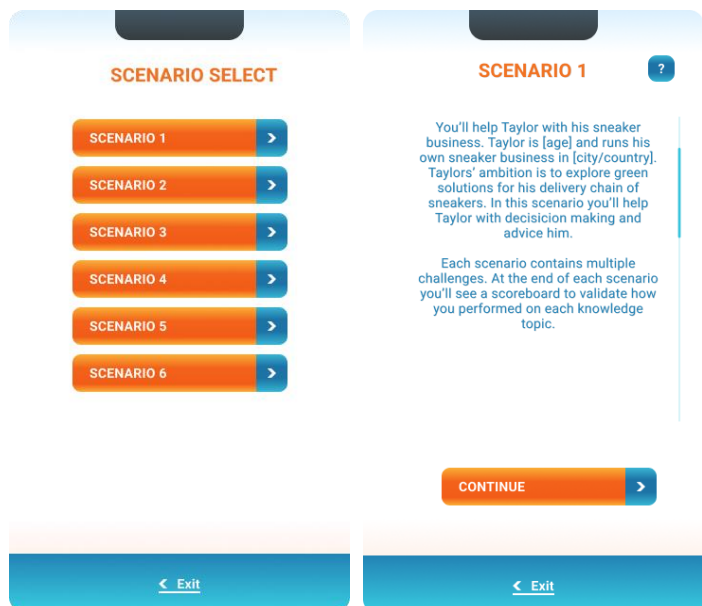


Menu di selezione dello scenario

Il *Menu di selezione dello scenario* permette ai giocatori di scegliere quale scenario giocare.

Dopo aver fatto clic su uno degli scenari, i giocatori ricevono una breve introduzione sulla storia che stanno per giocare. In seguito, possono tornare indietro facendo clic su *Esci* o iniziare lo scenario facendo clic su *Continua*.

I giocatori che si avvicinano per la prima volta al gioco incontreranno una breve esercitazione quando inizieranno uno scenario per la prima volta. L'esercitazione spiega le seguenti *schermate di sfida*.



Schermata di sfida

La *schermata di sfida* permette ai giocatori di giocare attraverso gli scenari.

Nella parte superiore dello schermo un breve testo spiega un dilemma o una domanda. Al centro dello schermo il giocatore vede una carta, che può strisciare in diverse direzioni.

Passando la carta a sinistra, a destra, in alto e in basso, il giocatore può vedere diverse opzioni per rispondere alla domanda o al dilemma. Il giocatore sceglie un'opzione passando la carta in quella direzione e poi cliccando su *conferma* nella parte inferiore dello schermo.

Il giocatore riceve immediatamente un feedback sulla sua risposta, che gli consente di valutare i pro e i contro delle varie opzioni. Successivamente, il giocatore continua lo scenario facendo clic su *Continua*. Se la storia si è conclusa, si accede a una schermata di valutazione, in cui il giocatore vede quante risposte ha azzeccato.



Suggerimenti per insegnanti e formatori

1. Sottolineate ai giovani che non ci si aspetta che ottengano un punteggio perfetto alla prima partita. Piuttosto, chiedete loro dove hanno incontrato difficoltà e stimolateli ad approfondire l'argomento nel corso sviluppato o attraverso altri materiali. In seguito, potranno tornare a vedere se sono in grado di raggiungere un punteggio più elevato!
2. Ogni scenario ha un argomento specifico, correlato agli argomenti presenti nel materiale formativo sviluppato. Eseguite voi stessi ogni scenario per capire quale si adatta all'argomento che tratterete durante la lezione o la sessione. Poi giocate a quello scenario con i vostri studenti, come modo divertente e interattivo per iniziare la lezione!
3. Sebbene il gioco assegni un punteggio a ogni risposta, potreste non essere d'accordo con ciò che viene assegnato come "corretto". Ricordate che il gioco è un punto di partenza per l'apprendimento, non un libro di testo definitivo. Incoraggiate i vostri studenti a essere critici nei confronti del gioco e sfidateli a discutere sulle scelte corrette.

7. Domande frequenti

1. Qual è lo scopo del gioco?

Il gioco è stato sviluppato nell'ambito del progetto "E-Playing in Social Entrepreneurship" per promuovere l'apprendimento e la consapevolezza dell'imprenditorialità sociale. I giocatori si cimentano in vari scenari e attività per migliorare la loro comprensione dell'imprenditorialità sociale, il relativo dibattito e sviluppare le capacità di risoluzione dei problemi.

2. Come si accede al gioco?

Per accedere al gioco, è sufficiente visitare il sito <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Games8D.esocial>, <https://apps.apple.com/nl/app/e-social/id6578450183> e seguire le istruzioni per creare un account o accedere se si possiede già un account. Una volta effettuato il login, è possibile iniziare a giocare immediatamente.

3. Che tipo di scenari sono inclusi nel gioco?

Il gioco presenta una serie di scenari legati all'imprenditoria sociale, tra cui le sfide affrontate dalle imprese sociali, i dilemmi etici, l'impegno della comunità e le pratiche commerciali sostenibili.

4. Ci sono diversi livelli o fasi nel gioco?

No, il gioco non utilizza livelli tradizionali. È invece strutturato su scenari con diversi materiali didattici che seguono uno sviluppo dei contenuti, basandosi sempre sulle informazioni precedenti. Ogni scenario presenta nuove sfide e opportunità di apprendimento, consentendo ai giocatori di progredire nel gioco e di approfondire la comprensione dei concetti di imprenditorialità sociale.

5. Come vengono calcolati i punteggi nel gioco?

I punteggi si basano su vari fattori, tra cui l'accuratezza delle risposte alle domande a scelta multipla, l'efficacia delle strategie di risoluzione dei problemi e le prestazioni complessive in ogni scenario. Potete rivedere i vostri punteggi sul tabellone per monitorare i vostri progressi e identificare le aree di miglioramento.

6. Posso giocare su dispositivi mobili?



Sì, il gioco è stato progettato per essere mobile-friendly, consentendo di giocare su smartphone e tablet, oltre che su computer desktop.

7. È disponibile una modalità multigiocatore?

No, attualmente il gioco non dispone di una modalità multigiocatore. Tuttavia, incoraggiamo gli educatori a utilizzare il gioco come attività di classe in cui i giovani possono impegnarsi in discussioni, collaborare alle soluzioni e condividere le loro esperienze tra loro. Questo approccio collaborativo può migliorare l'apprendimento e favorire una comprensione più profonda dei concetti presentati nel gioco.

8. Con quale frequenza viene aggiornato il gioco?

Il gioco è sviluppato nell'ambito di un programma finanziato e gli aggiornamenti su nuovi scenari, funzionalità e miglioramenti basati sul feedback degli utenti saranno effettuati durante la fase di implementazione del progetto. Questi aggiornamenti rimarranno disponibili gratuitamente per i prossimi 5 anni. Se in futuro verranno stanziati fondi per lo sviluppo della piattaforma, si potranno aggiungere ulteriori attività per migliorare l'esperienza di gioco. Il nostro obiettivo è quello di fornire supporto e miglioramenti continui per garantire che i giocatori continuino a divertirsi e a trarre vantaggio dal gioco.

9. Esiste una comunità o un forum per i giocatori per discutere del gioco?

Sì, incoraggiamo i giocatori a unirsi alla nostra comunità online o al forum per condividere consigli, strategie e feedback con gli altri giocatori e con il team di sviluppo.

10. Come posso segnalare bug o fornire feedback sul gioco?

Se riscontrate bug o problemi durante il gioco o se avete suggerimenti per migliorarlo, contattate il nostro team di assistenza. Apprezziamo il vostro feedback e ci impegniamo a rendere il gioco il più divertente e coinvolgente possibile per tutti i giocatori.

11. Cosa sono le parole evidenziate?

Le parole evidenziate nel gioco sono termini o concetti chiave relativi all'imprenditoria sociale. Cliccando su queste parole si ottengono ulteriori informazioni o definizioni che aiutano i giocatori a comprendere meglio il contesto e il significato di questi termini all'interno degli scenari.

12. Come posso testare me stesso senza l'aiuto del riassunto?



Per mettervi alla prova senza affidarvi al riassunto, cercate di impegnarvi attivamente negli scenari e nelle domande presentate nel gioco. Sfidatevi ad applicare le conoscenze e le competenze acquisite per prendere decisioni informate e risolvere i problemi di ogni scenario. Esercitando il pensiero critico e la risoluzione dei problemi in modo indipendente, potrete rafforzare la vostra comprensione e la vostra sicurezza nell'affrontare le sfide del mondo reale.

8. Politiche e condizioni d'uso

Si prega di leggere attentamente i seguenti termini e condizioni prima di accedere al gioco basato su internet sviluppato nell'ambito del progetto "E-Playing in Social Entrepreneurship", co-fondato dal Programma Erasmus+ attraverso partner attuatori tra cui:

- Koinoniki Synetairistiki Epicheirisi Syllogikis kai Koinonikis Ofeleias "FOR ME"
- Magnetar Ltd
- Ce.F.A.S. - Centro di Formazione ed Alta Specializzazione
- Institute for learning and career development
- 8D Games BV
- Meridaunia
- PAL Network

1. Accettazione dei termini

Accedendo al gioco, l'utente accetta di aderire e di essere vincolato ai termini e alle condizioni delineati nell'applicazione.

2. Descrizione del gioco

Il gioco a cui state accedendo è stato prodotto nell'ambito del progetto "E-Playing in Social Entrepreneurship" e comprende le seguenti caratteristiche:

- Giocare attraverso diversi scenari
- Rispondere a domande a scelta multipla
- Utilizzare la funzionalità drag-and-drop
- Visualizzare scenari di situazioni reali per enfatizzarle e riconoscerle
- Valutare le strategie di gestione rispondendo alla domanda "come affronteresti questa situazione?"
- Rivedere le vostre prestazioni su un quadro di valutazione per monitorare i progressi e aumentare i livelli di conoscenza.

3. La privacy

La vostra privacy è importante per noi. La nostra Informativa sulla privacy spiega come raccogliamo, utilizziamo e proteggiamo le vostre informazioni personali. Accedendo al gioco, l'utente acconsente alla raccolta, all'utilizzo e alla divulgazione delle proprie informazioni come descritto nella nostra Informativa sulla privacy.

4. Proprietà intellettuale

Tutti i contenuti inclusi nel gioco, come testo, grafica, loghi, immagini, clip audio, clip video, download digitali, compilazioni di dati e software, sono di proprietà dell'"E-Playing in Social Entrepreneurship" Consortium o dei suoi licenziatari e sono protetti dalle leggi sul copyright.

5. Codice di condotta

L'utente accetta di utilizzare il gioco solo per scopi leciti e in conformità ai presenti termini e condizioni. L'utente accetta di non:

- Utilizzare il gioco in qualsiasi modo che violi qualsiasi legge o regolamento applicabile.
- Utilizzare il gioco per danneggiare, minacciare o molestare altri.
- Interferire o disturbare il funzionamento del gioco.
- Tentare di ottenere un accesso non autorizzato a qualsiasi parte del gioco o ad altri sistemi o reti collegati al gioco.

6. Limitazione di responsabilità

Nella misura massima consentita dalla legge, nessuno dei membri dell'"E-Playing in Social Entrepreneurship" Consortium sarà responsabile di eventuali danni indiretti, incidentali, speciali, consequenziali o punitivi, o di qualsiasi perdita di profitti o ricavi, sostenuta direttamente o indirettamente, o di qualsiasi perdita di dati, uso, avviamento o altre perdite intangibili, derivanti dall'accesso o dall'uso del gioco.