



# react

Reinforcing Entrepreneurship in Adults through Communication Technologies

## PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

REACT è un progetto europeo lanciato nell'ambito del programma Erasmus+ che si occupa di educazione degli adulti. Nel corso del progetto biennale -da settembre 2017 ad agosto 2019 - il partenariato di 5 partner provenienti da 4 paesi dell'Unione Europea (Francia, Paesi Bassi, Italia e Finlandia) ha lavorato insieme per migliorare le capacità imprenditoriali degli adulti svantaggiati. A tal fine, hanno sviluppato strategie e metodi innovativi per insegnanti, formatori o educatori che lavorano sull'inclusione sociale. L'aspetto innovativo del progetto è stato quello di utilizzare la gamification e l'apprendimento tra pari come metodi educativi per sviluppare le capacità e le competenze imprenditoriali.

Questo è il motivo per cui, dopo aver analizzato i migliori progetti e strumenti sull'imprenditorialità al fine di definire una nuova metodologia per sviluppare le competenze imprenditoriali tra gli adulti, i partner hanno testato gli strumenti innovativi e i metodi pratici che supportano gli adulti per migliorare le loro capacità imprenditoriali.

## MEETING FINALE DI PROGETTO

Durante la quinta riunione del comitato direttivo a luglio 2019, i partner del progetto hanno lavorato alla finalizzazione della piattaforma di e-learning REACT con particolare attenzione al gioco REACT.

La piattaforma e-learning REACT <https://www.reactproject.online> ha tre scopi chiave:

- sito partner che ha aiutato il consorzio di progetto a gestire i documenti, il reporting e la comunicazione;
- risorsa informativa per i gruppi target;
- ambiente di apprendimento online e gioco di Imprenditorialità (REACT Game).

## REACT Game <https://www.reactproject.online/en/learn/>

Il progetto REACT ha esplorato l'uso della gamification come mezzo per rendere più interessante l'apprendimento dell'imprenditorialità.

Pertanto, REACT Game, contiene una serie di piccole risorse di apprendimento che trattano (i) l'imprenditorialità, (ii) le competenze del discente relative alla materia, e (iii) risorse collegate che mostrano diversi modi per l'apprendimento online e l'autovalutazione.

REACT Game integra il quadro europeo delle competenze imprenditoriali (EntreComp) che comprende 3 aree di competenza, 15 abilità, un modello di progressione a 8 livelli e 442 risultati di apprendimento.

I fili e i livelli di abilità che corrispondono alle abilità e competenze che il giocatore affronta e guadagna in ogni corso sono collegati tra loro. Insieme formano un corso introduttivo all'imprenditorialità.

## PER MAGGIORI INFORMAZIONI SUL PROGETTO:

Visita la nostra pagina FACEBOOK: "REACT - Reinforcing Entrepreneurship in Adults".

