

**Zwiększenie kompetencji zawodowych w przedsiębiorczości**  
Nauczanie z użyciem gamifikacji.

**Ostatnie spotkanie w Atenach (GR)**

W dniach 20-21 lipca, partnerzy projektu **GAMIFY** spotkali się po raz ostatni w Atenach – Grecja, aby omówić końcowe kroki projektu, który zakończy się 31 sierpnia.

Końcowe spotkanie było, dla partnerów projektu, dobrym punktem odniesienia do **przeanalizowania ostatecznej wersji gry (O2)**, zarówno w języku angielskim, jak i w językach narodowych, zgodnie z sugestiami pojawiającymi się podczas testowania w każdym kraju.

Ponadto partnerzy uzgodnili **ostateczną wersję materiałów dydaktycznych dla nauczycieli (O3) oraz wytyczne dotyczące korzystania z gry w klasie**, biorąc pod uwagę opinie nauczycieli VET, którzy sprawdzili je w każdym kraju.

To ważne spotkanie zostało poświęcone **planowaniu utrzymania rezultatów projektu**, które zostały ukończone oraz **działań związanych z ich rozpowszechnianiem, które zorganizowano we wszystkich krajach w ramach imprez „MULTIPLIER”** mających zapewnić kontynuację projektu po jego zakończeniu.

**KOŃCOWA WERSJA GRY ZOSTAŁA ROZBUDOWANA!**

**ZAGRAJ W GRĘ:**  
<http://play.gamify-project.eu/>

**1 – WYBÓR AWATARA I ROZPOCZĘCIE GRY**

**2 – WYBIERZ TEMAT (SCENARIUSZ) ABY GRAĆ**

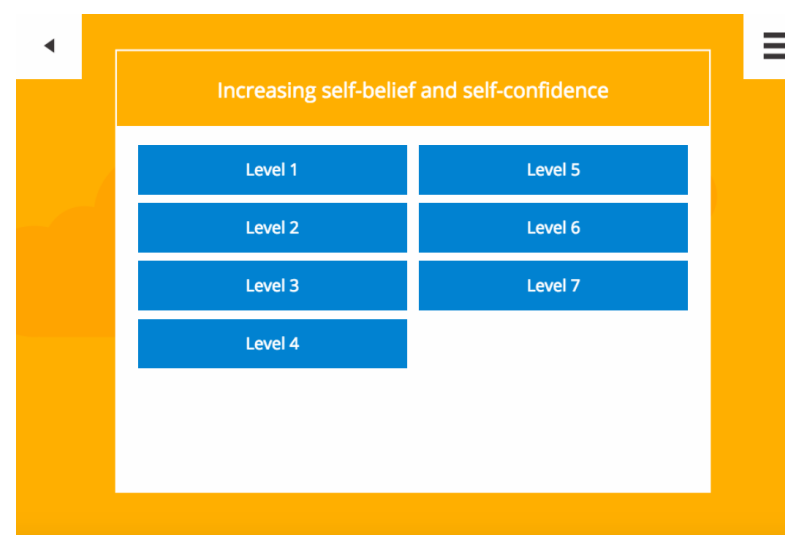
1	Increasing self-belief and self-confidence
2	Market research
3	Goal setting and visualisation
4	Understanding if self-employment is right for me
5	Developing a business model
6	Role of social media in establishing your business
7	How to start and run a business from home

**Pozostań w kontakcie!**

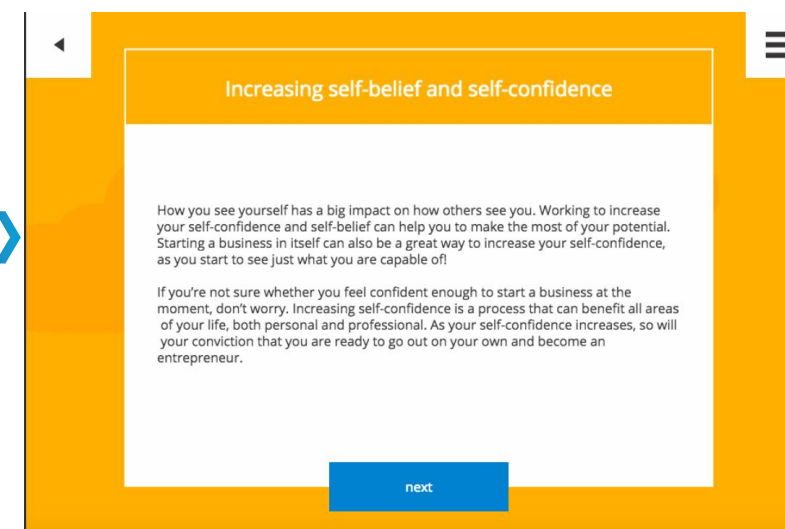
- Facebook**  
<https://www.facebook.com/GamifyYourTeaching/>
- Twitter**  
<https://twitter.com/GamifyTeaching>
- Web**  
<http://gamify-project.eu/>



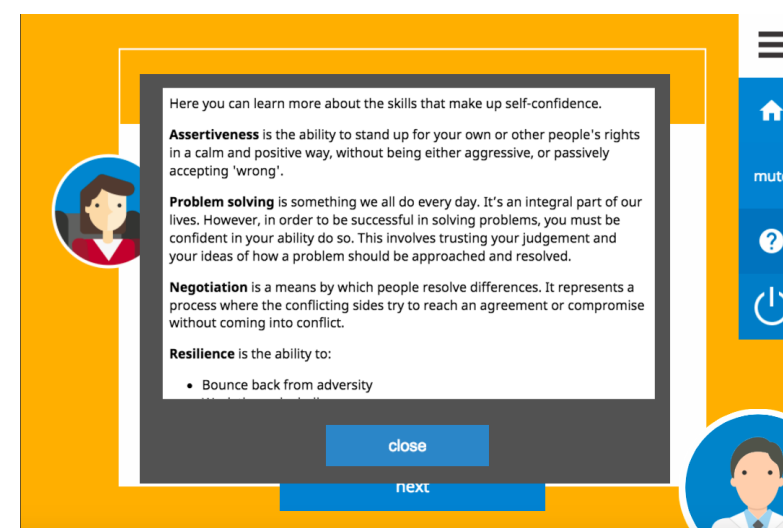
**3 – PRZEJŚCIE Z POZIOMU 1 DO OSTATNIEGO**



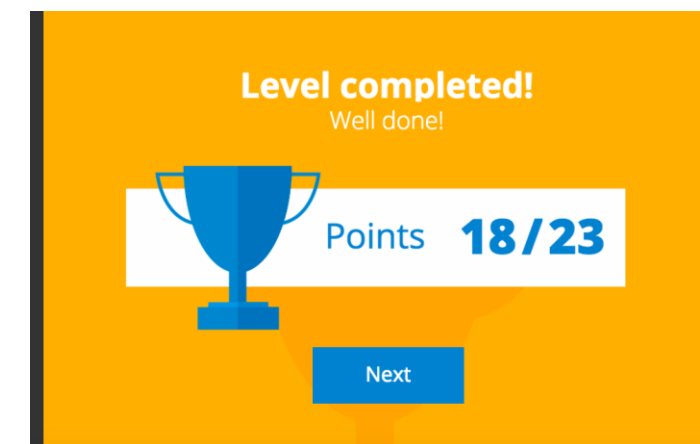
**4 – WPROWADZENIE DO SCENY**



**5 – INFORMACJA NA PASKU BOCZNYM**



**6 – INFORMACJA ZWROTNA NA KONIEC SCENY**



**WYDARZENIA UPOWSZECHNIAJĄCE projektu GAMIFY!**

W ostatnich miesiącach, wszystkie **7 WYDARZEŃ UPOWSZECHNIAJĄCYCH („MULTIPLIER EVENTS”)**, przewidzianych przez projekt **GAMIFY**, zostało zorganizowanych, w zakresie rozpowszechniania i udostępniania rezultatów pracy intelektualnej oraz pozostałych efektów projektu.

Szczegółowo wydarzenia te zostały zrealizowane w następujący sposób:

- > w RUMUNII, dnia 14 lipca z udziałem 50 uczestników
- > w HISZPANII w dniach 3 maja i 29 czerwca z udziałem 50 uczestników
- > we WŁOSZECH, dnia 9 czerwca, z udziałem 43 uczestników
- > w GRECJI, dnia 23 czerwca z udziałem 50 uczestników
- > w POLSCE, dnia 30 czerwca, z udziałem 50 uczestników
- > na LITWIE, dnia 3 lipca, z udziałem 15 uczestników
- > w WIELKIEJ BRYTANII, dnia 13 lipca z udziałem 30 uczestników



Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.

