

M.E.E.T. PROJECT

www.meet-project.eu

PARCEIROS DO PROJETO



COORDENADOR DO PROJETO



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE L. LUZZATTI

Via Perlan 17 - 30174 Veneza - Mestre (Itália)

Tel: +39 (0)41 5441545/6

Fax: +39 (0)41 5441544

Email: dirigente@iisluzzatti.it
progetti.europesi@istruzioneeveneto.it



I.I.S. L. Luzzatti - IT



Lääne - Viru Rakenduskõrgkool - EE



Réseau CERTA - Centre régional de documentation pédagogique Bourgogne - FR



CREDIJ Centre Régional pour le Développement local, la formation et l'Insertion des Jeunes - FR



Consorzio EDUFORM - IT



The Business Game Srl - IT



Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto - IT



KCH International - NL



Stg. ROC West-Brabant - NL



Zakład Doskonalenia Zawodowego w Kielcach - PL



Associação para a Promoção do Multimédia e da Sociedade Digital - PT



Centro de Formação Profissional para o Comércio e Afins - PT



Economic College "Maria Teiuleanu" Pitesti - RO



Gospodarska zbornica Slovenije Center za poslovno usposabljanje - SI



Projeto financiado com o apoio da Comissão Europeia. A informação contida nesta comunicação vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.

M.E.E.T. PROJECT

Management E-learning Experience for Training secondary school students

PROJETO M.E.E.T.

Management E-learning Experience for Training secondary school students

O projeto M.E.E.T. (LLP-LDV-TOI-10-IT-560 CUP G72F10000100006) foi desenvolvido no âmbito do Programa de Aprendizagem ao Longo da Vida 2007-2013 – Programa Leonardo da Vinci – Transferência de Inovação.

FUNDAMENTAÇÃO

A presente crise financeira veio sublinhar o papel central da educação e da formação na promoção do emprego e enquanto ferramenta para enfrentar os desafios de competitividade a nível global. Desta forma, o projeto centra-se na adaptação, transferência e implementação de uma ferramenta inovadora – um Jogo de Gestão (JG) – orientada para a Educação e Formação Profissional (EFP).

O QUE É O JOGO DE GESTÃO M.E.E.T.?

É uma simulação empresarial real concebida pela TBG Ltd, uma *spin-off* da Universidade de Udine (Itália) e foi inicialmente desenvolvido para ser utilizado em Cursos de Engenharia Industrial na Itália. O Projeto M.E.E.T. visa a sua adaptação e teste com vista à sua aplicação em instituições de EFP que ofereçam qualificações de nível 4-5 do QEQ - Quadro Europeu de Qualificações e do QNQ – Quadro Nacional de Qualificações.

O JG consiste numa competição entre empresas virtuais que operam num ambiente de mercado concorrencial. Esta simulação permite aos participantes viver situações práticas e complexas, analisando-as e resolvendo-as através de decisões inovadoras e eficazes. Os formandos/alunos, através deste Jogo, têm a oportunidade de se envolverem nas suas decisões, ultrapassando os seus próprios receios e assumindo um papel ativo ou de liderança dentro das respetivas equipas.

ÁREAS DO JOGO

O JG incentiva os participantes a aplicarem as suas aptidões, assim como a descobrirem novos conceitos. Convida à tomada de decisão em áreas como o marketing, produção, fornecedores, finanças, I&D e recursos humanos.

FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

O JG inclui materiais de ensino e aprendizagem. Os guias do participante e do formador/professor facilitam a implementação pedagógica do jogo. Estes integram os elementos base que vão assegurar que as decisões dos participantes partem de uma análise real das situações, e não do acaso. Enquanto formador/professor tem ao seu dispor ferramentas para acompanhar as decisões tomadas e os resultados obtidos por cada uma das equipas (que poderão ser convertidos em formato Excel). Estas ferramentas possibilitam uma análise e compreensão da transferência das aprendizagens.

ABORDAGEM METODOLÓGICA



PORQUÊ USAR ESTE JOGO NO SEU PROCESSO DE ENSINO?!!

- Porque se baseia na existência de equipas trabalhando em torno de um objetivo concreto comum: as escolhas e decisões são partilhadas, melhorando, assim, o ambiente do grupo.
- Permite aos participantes verificar as suas próprias atividades: este *feedback* imediato possibilita ajustamentos e correções, facilitando, deste modo, o progresso e a aprendizagem do formando/aluno.
- O contexto do jogo é realista, complexo e variado.
- Pode ser jogado presencialmente e a distância.
- Como formador/professor, poderá apoiar os seus formandos/alunos ao longo de todo o processo de aprendizagem.



PARA MAIS INFORMAÇÕES

Se é formador/professor, tem interesse em obter mais informação sobre o Projeto M.E.E.T. e sobre este Jogo de Gestão ou pretende testar esta aplicação com os formandos/alunos da sua turma e/ou Instituição de EFP, visite o site do projeto www.meet-project.eu e contacte o seguinte endereço de e-mail: simone.magrin@thebusinessgame.it