

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.europei@istruzioneeveneto.it



I.I.S. L. Luzzatti - IT



Lääne - Viru Rakehduskõrgkool - 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).

GRUPOS ALVO

- Formandos/Alunos (níveis 4-5 do QNQ - Quadro Nacional de Qualificações)
- Instituições de EFP que ministrem níveis 4-5 do QNQ
- Profissionais nas áreas da gestão/administração
- Pessoas interessadas em receber formação complementar com vista a uma (re)qualificação
- Formadores/Professores que desejem aplicar o JG na sua atividade formativa
- Decisores que queiram implementar o JG como uma “boa prática” nas suas organizações

OBJETIVOS DO PROJETO

- Transferir e adaptar o JG para que este possa ser aplicado em instituições de EFP que ofereçam qualificações de nível 4-5 do QNQ (e do QEQ - Quadro Europeu de Qualificações), promovendo, desta forma, a compreensão de formandos/alunos sobre o que é um ambiente de trabalho real. Estes têm, através deste Jogo, a oportunidade de recriar a atividade de uma pequena e média empresa (PME) e de testar diferentes estratégias e táticas para vencer os concorrentes.
- Desenvolver um modelo baseado em unidades de aprendizagem que possibilite a sua utilização em percursos formativos diversos, em linha com as reformas dos sistemas de educação e formação profissional europeus, em curso. O modelo tem, ainda, em conta os quadros europeus de referência do setor, os quais recomendam uma descrição dos resultados de aprendizagem em termos de CAC (conhecimentos, aptidões e competências).
- Assegurar que as novas ferramentas concebidas no âmbito do projeto cumprem os requisitos de qualidade europeus.
- Fomentar o desenvolvimento de competências de resolução de problemas através de uma participação ativa dos formandos/alunos.



O QUE É O JOGO DE GESTÃO M.E.E.T.?

É uma aplicação web concebida e desenvolvida por uma equipa de especialistas sob a coordenação do Prof. Alberto Felice de Toni, Decano da Faculdade de Engenharia – Universidade de Udine (Itália). Esta ferramenta tem vindo a ser testada e disseminada em vários cursos superiores em Itália (níveis 6-7 do QEQ e do QNQ). O Jogo consiste numa competição entre empresas virtuais que operam num ambiente de mercado concorrencial.

As equipas, compostas por um ou mais jogadores, competem entre si de forma a atingir um objetivo comum: aprender a gerir uma empresa de forma competente e a tomar decisões estratégicas e de gestão.

RECURSOS FORMATIVOS

- Plataforma do projeto
- Guia de Utilização do Jogo
- Versão italiana, inglesa, francesa, holandesa e portuguesa do Jogo
- Guias do Utilizador (do formador/professor e do participante)
- Materiais de divulgação e desenvolvimento do projeto específicos para os países da Europa de Leste