



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

IV Newsletter Progetto Womenin

Vi invitiamo a leggere la quarta newsletter del Progetto Womenin. Negli ultimi mesi il consorzio ha concluso con successo le attività precedentemente assegnate ed è passato ai compiti attuali. Nei paragrafi che seguono, condivideremo con voi i principali progressi che il consorzio è riuscito a raggiungere, forniremo maggiori dettagli sulle azioni in corso e delineremo le prossime responsabilità, per le quali stiamo già gettando le basi. Facciamo un'immersione profonda e diamo un'occhiata a come sviluppiamo soluzioni educative leader del settore!

Ultimi risultati

Gli scenari di gioco sono stati sviluppati e rivisti

Siamo lieti di informarvi che la parte principale dei contenuti dello strumento didattico Minecraft Education è stata realizzata con successo e ha superato la nostra verifica di qualità. Non vediamo l'ora che possiate mettere le mani sul risultato finale! Il nostro consorzio ha lavorato duramente per creare un'esperienza di apprendimento completa, coinvolgente e preziosa, composta da personaggi credibili, una narrazione avvincente che favorisce la mentalità ecologica, esercizi emozionanti, sfide e molte conoscenze di alta qualità e specifiche del settore, che serviranno come base per ogni imprenditore agli inizi. La storia vi guiderà lungo l'intero percorso imprenditoriale di una donna ambiziosa, che ad ogni compito portato a termine e ad ogni sfida vinta acquisisce conoscenze cruciali sul mondo degli affari. Una volta completato questo compito, siamo stati in grado di integrare questi materiali nell'ambiente virtuale di Minecraft Education.

Creazione di successo della prima iterazione del gioco educativo Minecraft Education

Il processo di sviluppo dello strumento didattico Minecraft Education è stato completato! Questo risultato segna un significativo passo avanti per l'intero progetto, a cui il consorzio ha lavorato duramente negli ultimi mesi. Il processo di creazione di questo ambiente virtuale è stato una delle fasi finali del Work Package 3. Si è rivelato di estrema importanza per il progetto. Si è rivelato di estrema importanza, poiché solo a questo punto siamo stati in grado di fondere in un'unica entità le idee narrative, i contenuti educativi e gli aspetti visivi creati in precedenza, dandoci un'anteprima dell'esperienza finale. Il nostro compito attuale è quello di testare in modo approfondito e dettagliato gli aspetti tecnici di questa build, con l'obiettivo di individuare eventuali problemi, incongruenze e margini di miglioramento, che consentiranno al nostro team di sviluppatori di introdurre le soluzioni consigliate. Tutto questo per garantire che la versione finale di questo strumento sia un'esperienza educativa di valore, coinvolgente e facile da navigare.

Test interni della costruzione iniziale del gioco



Con la prima iterazione del gioco Minecraft Education pronta, possiamo passare alla fase di test iniziale. Questa attività è una componente cruciale dello sviluppo del software. Creare compiti complessi e ramificati e altre attività nel mondo virtuale è un compito impegnativo e ci si aspetta che si verifichino piccole incongruenze o errori. L'esecuzione di test approfonditi consentirà a tutti i partecipanti di identificare e descrivere eventuali problemi del gioco. In seguito, grazie all'accesso a questo prezioso feedback, gli sviluppatori potranno preparare una seconda iterazione dell'ambiente, questa volta con correzioni e patch integrate per i bug scoperti. Questo è un ulteriore sforzo che mettiamo nella nostra creazione, per assicurarci che, una volta rilasciata ufficialmente, gli utenti avranno a disposizione una soluzione educativa di alta qualità, rifinita e priva di problemi, che potrà essere esplorata senza alcuna distrazione.

Compiti imminenti

Il consorzio ha identificato i seguenti compiti da svolgere successivamente:

- creazione della seconda iterazione del gioco Minecraft Education, migliorato sulla base dei feedback ricevuti, e traduzione del suo contenuto nelle lingue nazionali del consorzio,
- sviluppo del piano di sostenibilità del progetto, per garantire la continuazione del suo impatto positivo oltre il suo ciclo di vita ufficiale.

Dissemination & social media

Non dimenticate di visitare il nostro sito web e i nostri social media, dove potrete sempre trovare gli ultimi aggiornamenti sullo stato di avanzamento del progetto, preziose pubblicazioni e molto altro ancora!

Sito web del progetto - <https://www.womenin-project.eu/>
LinkedIn - <https://www.linkedin.com/company/womeninproject>
Facebook - <https://www.facebook.com/ErasmusPlusWomeninProject/>
E-mail - womeninproject.eu@gmail.com

Partnarnariato

INSTALOFI LEVANTE SL (ES)		
		
ATERMON B.V. (NL)	CONSORZIO MATERAHUB INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE SCARL (IT)	STOWARZYSZENIE "EURO LIDER" (PL)
		
CENTER FOR EDUCATION AND INNOVATION (EL)	E&D KNOWLEDGE CONSULTING LDA (PT)	CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD (CY)
		