



Photo by ThisisEngineering\_RAEng on Unsplash

# NEWSLETTER I

## IL PROGETTO

### Obiettivo generale

Games2Guide mira ad accrescere l'inclusione sociale e a promuovere una maggiore uguaglianza di opportunità offrendo ai giovani e ai professionisti dell'orientamento un facile accesso ai principali *serious games* innovativi che favoriscono la riflessione sul futuro, lo sviluppo di competenze trasversali e le informazioni sulle occupazioni e sul mercato del lavoro. Questo obiettivo sarà raggiunto grazie al database Games2Guide.

### Contesto

La generazione attuale è considerata una generazione digitale perché è cresciuta utilizzando la tecnologia per scopi sociali, educativi e di intrattenimento. Di conseguenza, accanto all'uso dei tradizionali metodi di orientamento professionale, l'utilizzo di risorse digitali interattive e giochi professionali/educativi (o seri), che fanno appello alle competenze digitali già acquisite dai giovani, è stato largamente sviluppato. Questi due tipi di strumenti consentono di far avanzare l'orientamento professionale nel 21° secolo, adottando le tecnologie digitali, e aumentando anche il coinvolgimento, la motivazione, l'autonomia e la fiducia in sé stessi dei giovani nel prendere decisioni sul loro futuro.

L'uso dei giochi digitali è utile per rafforzare e promuovere l'inclusione sociale dei gruppi a rischio di esclusione sociale o economica. Pertanto, fornendo un database di *serious games*, che gli utenti possono arricchire e classificare, il progetto si propone di aumentare l'uguaglianza di opportunità e, in ultima analisi, di migliorare le competenze dei giovani della

## *Serious Games and Guidance Practices*

2018-1-FRD1-KA201-048216

*Games2Guide* è un progetto europeo che presenta i principali *serious games* destinati all'istruzione e all'orientamento professionale in tutta Europa!



onisep

A E V A



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE



generazione attuale, rafforzando così la forza lavoro europea.

L'integrazione di *serious games* nell'istruzione è necessaria per rispondere alle esigenze della società digitale odierna in cui la maggior parte della popolazione, appartenente a tutti i ceti sociali, ha accesso a Internet. L'integrazione di *serious games* nell'istruzione può garantire che risorse adeguate per l'apprendimento permanente siano fornite a tutti - inclusi gli studenti con bisogni educativi speciali e gli studenti inseriti in percorsi di istruzione formale e non formale.

## Obiettivi

**Più specificatamente, il progetto mira a:**

- ✚ Evidenziare le esigenze di orientamento professionale nel campo della ricerca e delle risorse relative ai *serious games* per l'apprendimento;
- ✚ Aumentare l'utilizzo e la conoscenza dei *serious games*;
- ✚ Valorizzare le buone pratiche;
- ✚ Identificare e incoraggiare la trasferibilità dei giochi e delle conseguenti strategie educative da un settore all'altro e da un paese all'altro;
- ✚ Facilitare le interazioni tra utilizzatori finali, progettisti e produttori dei *serious games*.

## PARTERNARIATO

Il partenariato di questo progetto (5 partner) riunisce associazioni e istituzioni di istruzione e formazione di 5 paesi:

**Francia:** Onisep – Office national d'information sur les enseignements et les professions

**Italia:** UNIFI – Università degli Studi di Firenze

**Portogallo:** AEVA – Associação para a Educação e Valorização da Região de Aveiro

**Spagna:** FASE – Formacion y Asesores en Seleccion y Empleo

**Regno Unito:** Aspire-igen group; Ltd.

## MEETINGS TRANSNAZIONALI

- ✚ **A Parigi, Francia, dal 30 al 31 ottobre 2018**
- ✚ Incontro di avvio
- ✚ Presentazione delle organizzazioni partner e dei partecipanti all'incontro.
- ✚ Promemoria delle intenzioni, degli obiettivi, delle azioni, dei prodotti finali del progetto. Situazione e sfide di ogni paese. Messa in comune delle risorse e dei prodotti da utilizzare.
- ✚ Presentazione degli aspetti amministrativi, finanziari, relativi al budget e della gestione giuridica del progetto.
- ✚ Adeguamento dei criteri e del calendario del progetto sulla base del dossier di candidatura per il bando del progetto.
- ✚ Scelta di una metodologia e degli strumenti di collaborazione e di monitoraggio del progetto.

## Intellectual outputs - Tappe del progetto

- O1: Sviluppo della piattaforma di diffusione e scambio per professionisti
- O2: Creazione del database dei giochi e delle risorse di formazione
- O3: Sviluppo del sito web per la diffusione di giochi per studenti e giovani
- O4: Guida metodologica per gruppi di utenti
- O5: Realizzazione di una raccolta di buone pratiche per target professionali
- O6: Realizzazione del libro bianco delle raccomandazioni per la progettazione di *serious games* innovativi accessibili agli studenti



- ✚ A Firenze, Italia, dal 6 al 7 maggio 2019
- ✚ Meeting transazionale di progetto n° 2
- ✚ Resoconto dell'incontro transazionale n° 1 dal 30 al 31 ottobre 2018 e resoconto della videoconferenza del 5 aprile 2019 per la validazione da parte di tutti i partner.
- ✚ Presentazione di ogni partner di quanto è stato realizzato nell'ambito del progetto.
- ✚ Validazione del Logo
- ✚ Definizione del quadro concettuale
- ✚ Riadattamento del diagramma di attività (Gantt)



Questi giochi saranno presto distribuiti e testati in ogni paese con un gruppo di studenti selezionati da ogni istituzione di istruzione o formazione del partenariato.

La sperimentazione seguirà processi scientificamente validati utilizzando metodi di valutazione sia qualitativi sia quantitativi. Ciascuno dei partecipanti dei nostri gruppi target completerà 3 strumenti per rilevare i progressi dei partecipanti riguardo al loro orientamento professionale e ai problemi di formazione.

Vi invitiamo a consultare il nostro sito: <http://www.games2guide.eu/>

*Questa Newsletter è stata realizzata da AEVA con la collaborazione dei partner*

## SERIOUS GAMES SELEZIONATI

### Serious game n°1 (Francia)

- Nome: *L'avenir s' imagine !*
- Link: <https://www.lavenirsimagine.com/>

### Serious game #2 (Italia)

- Nome: *GEM Guidance and Entrepreneurship – Mind-Sets through Games*
- Link: <http://www.gemgame.eu>

### Serious game n°3 (Spagna)

- Nome: *Playhost*
- Link: <https://www.fase.net/playhost/>

### Serious game n°4 (Portogallo)

- Nome: *FUTURE TIME TRAVELLER*
- Link: <http://future-time-traveller.eu/pt/future-time-traveller-3/>

### Serious game n°5 (Regno Unito)

- Nome: *Stregths Tool*
- Link : <https://www.myworldofwork.co.uk/what-are-my-strengths-0>