



NEWSLETTER II

IL PROGETTO

IL CONTESTO

La crisi del coronavirus ha sconvolto diversi settori, l'economia in generale e la vita di milioni di persone nel mondo. Conferenze e riunioni, per citare alcuni esempi, sono state annullate. Anche i progetti Erasmus + hanno subito l'impatto del Covid-19. Il progetto Games2guide non ha fatto eccezione. I partner non sono stati in grado di partecipare fisicamente alle riunioni nel 2020. Tuttavia, i partner hanno continuato a lavorare al progetto e hanno anche tenuto riunioni on-line e realizzato le attività del progetto in maniera virtuale.

Aggiornamento sul progetto

Nel corso del secondo anno del progetto, ogni partner ha applicato il *serious game* selezionato ad un gruppo di studenti di NEET (*Not in Education, Employment or Training*) in diversi istituti di istruzione, in funzione del gruppo target con cui ha deciso di lavorare. In ogni paese, c'è stato un gruppo sperimentale che ha giocato al *serious game* selezionato e ha risposto a 3 questionari (prima e dopo l'applicazione del *serious game*) ma anche un gruppo di controllo, che non ha giocato al *serious game* ma ha risposto agli stessi questionari. L'obiettivo era verificare se il *serious games* cambiasse l'idea/concezione degli studenti/NEET sul loro futuro professionale/carriera.

I questionari applicati sono stati i seguenti:

- *Life Project Reflexivity Scale* (LPRS; Di Fabio, Maree, & Kenny, 2018) [strumento quantitativo].



Serious Games and Guidance Practice

2018-I-FRO1-KA201-048216

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

- *Future Career Autobiography* (Reh fuss & Di Fabio, 2012) [strumento qualitativo].
- *Life Adaptability Qualitative Assessment* (LAQuA, Di Fabio, 2015) [strumento qualitativo].

Di seguito sono riportate le informazioni relative ai gruppi di rispondenti di ciascun Paese:

- FASE (Spagna) - NEET | da 16 a 20 anni
 - 20 giovani (gruppo sperimentale)
 - 10 giovani (gruppo di controllo)
- AEVA (Portogallo) - 10° anno | da 16 a 18 anni
 - 60 studenti (gruppo sperimentale)
 - 30 studenti (gruppo di controllo)
- UNIFI (Italia) - scuola secondaria di second grado | da 16 a 19 anni
 - 62 studenti (gruppo sperimentale)
 - 30 studenti (gruppo di controllo)
- ASPIRE (Regno Unito) - giovanisenzalavoro (praticamente NEET) da 16 a 19 anni
 - 30 giovani (gruppo sperimentale)
 - 15 giovani (gruppo di controllo)
- ONISEP (Francia) - studenti del 4° | da 13 a 14 anni
 - 24 studenti (gruppo sperimentale)
 - 16 studenti (gruppo di controllo)

SERIOUS GAMES : PROCESSO DI SPERIMENTAZIONE

Serious Game #1 (Francia) :

- Nome: **L'avenir s' imagine !** Creato da Onisep Occitania
- Link: <https://www.lavenirsimagine.com/>
- La sperimentazione, svoltasi nell'ottobre 2020, condotta da Onisep Occitania in relazione al gioco "L'avenirs' imagine !" ("Il futuro si immagina!"), si è proposta di evidenziare i vantaggi dei *serious games* e il modo in cui il loro utilizzo modifica la percezione dei giovani sulle loro scelte professionali.
- "L'avenirs' imagine !" è un *serious game* di sensibilizzazione alle scelte professionali. Basato sulle pratiche informative per l'orientamento, è progettato per essere utilizzato in gruppo o individualmente. Mira ad aiutare gli utenti a esplorare le proprie scelte di carriera. I partecipanti compiono missioni sulla Terra e su un pianeta immaginario "Xi" e guadagnano oggetti che li aiutano a risolvere un enigma. Durante il gioco, guardano video di professionisti che descrivono il loro lavoro e rispondono a quiz.
- Una volta completato il gioco, il giocatore viene invitato a pubblicare una produzione (testo o multimedia) per dimostrare che ha acquisito la conoscenza di ciò che è un lavoro,

© Onisep - G. Zaneboni



e che ha riflettuto su un futuro lavoro in un mondo in cui l'uguaglianza di genere è una realtà. Questa produzione permetterà di partecipare a un concorso e vincere premi.

- Abbiamo implementato questo gioco in una classe di giovani di 14 anni del *collège des Echoliers de la Masson*, al fine di comprendere l'impatto sulle loro scelte prima e dopo il gioco. Abbiamo scelto la fascia d'età in accordo con l'istruzione nazionale francese prima della fase di orientamento della scelta verso il percorso generale e tecnologico o verso il percorso professionale. Abbiamo diviso gli studenti in due gruppi, un gruppo ha risposto ai questionari di orientamento professionale prima e dopo il *serious game* e un secondo gruppo ha risposto due volte ai questionari senza fare il gioco. Per accompagnare gli studenti durante questo processo, abbiamo realizzato questa sperimentazione con i loro insegnanti e uno Psyen (Psicologo dell'Educazione Nazionale).
- L'analisi dei risultati dei questionari evidenzia un aumento dei cambiamenti nel gruppo sperimentale rispetto al gruppo di controllo in termini di riflessione dopo il *serious game*. Ciò potrebbe essere dovuto al fatto che il gioco serio spinge innanzitutto lo studente a riflettere sul suo progetto di vita e sul suo progetto professionale, conducendolo a una sorta di crisi interiore che gli permette di interrogarsi, di informarsi e di interessarsi veramente alla sua scelta di orientamento. Si può notare ad esempio la volontà dopo il gioco di testare l'interesse per un ambito o un percorso formativo, di analizzare la propria situazione e di proiettarsi prevedendo le evoluzioni future possibili.

Serious Game #2 (Italia)

- Nome: **GEM Guidance and Entrepreneurship- Mind-Sets through Games**
 - Link: <http://www.gemgame.eu>
- GEM è un gioco online che consente agli utenti di esplorare varie occupazioni e competenze trasversali in modo divertente e coinvolgente. Consente agli studenti di riflettere su competenze importanti per la costruzione del proprio futuro.
- UNIFI ha esaminato il *serious game* GEM includendo, in accordo con il protocollo di valutazione dell'efficacia del *serious game*, un gruppo sperimentale e un gruppo di controllo nonché strumenti sia qualitativi sia quantitativi di valutazione e la somministrazione degli strumenti a entrambi i gruppi (sperimentale e di controllo) al T1 (prima dell'applicazione del *serious games* al gruppo sperimentale) e al T2 (dopo l'applicazione del *serious game* al gruppo sperimentale). I due gruppi hanno ricevuto la somministrazione degli strumenti di valutazione dell'efficacia dell'intervento al T1 e al T2, ma solo il gruppo sperimentale ha ricevuto l'intervento (l'applicazione del *serious game* GEM) mentre il gruppo di controllo ha realizzato una normale attività didattica.
- Per l'Italia hanno partecipato alla sperimentazione studenti con un'età compresa tra i 16 e i 19 anni di una scuola secondaria di secondo grado della Toscana (provincia di Arezzo). Hanno partecipato 62 studenti inclusi nel gruppo sperimentale e 30 studenti inclusi nel gruppo di controllo. Un sotto-gruppo (15 studenti) del gruppo sperimentale e un sotto-

© Onisep – G. Zaneboni



© Onisep – G. Zaneboni



gruppo (15 studenti) del gruppo di controllo hanno compilato oltre allo strumento quantitativo anche gli strumenti qualitativi. La *Life Project Reflexivity Scale* (LPRS; Di Fabio, Maree, & Kenny, 2018) è stata la misura qualitativa applicata. La *Future Career Autobiography* (Rehfuß & Di Fabio, 2012) e la *Life Adaptability Qualitative Assessment* (LAQuA, Di Fabio, 2015) sono state somministrate come strumenti per la valutazione qualitativa.

- La sperimentazione (T1 e T2) si è svolta a febbraio 2020 prima dell'inizio della Pandemia Covid-19.
- I risultati hanno mostrato un incremento di tutte e tre le dimensioni della LPRS (*Authenticity, No Acquiescence, Clarity/Projectuality*) nel gruppo sperimentale rispetto al gruppo di controllo, confermato anche a livello qualitativo da cambiamenti narrativi caratterizzati da una maggiore consapevolezza sul progetto professionale.
- In conclusione, in seguito all'applicazione del *serious game* GEM in Italia, il gruppo sperimentale, rispetto al gruppo di controllo, ha mostrato una maggiore riflessività e una maggiore consapevolezza nei confronti dei progetti professionali e di vita futuri, sottolineando le potenzialità dell'utilizzo di questo *serious game* nell'ambito dell'orientamento.

Serious Game #3 (Spagna)

- Nome: **Playhost/ Giocare a fare l'host**

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

- Scegliendo le risposte a molteplici situazioni professionali, il NEET può scoprire se possiede competenze in tre aree legate alla ristorazione: Hostal (hotel), Cafe/Snack Bar e Ristorante. In ogni area, ci sono situazioni/domande per diversi settori di un'azienda: Risorse umane, Servizio clienti, Marketing e gestione, Gestione della catena di fornitura, Questioni finanziarie e legali. Per ogni settore dell'azienda, il NEET ha potuto vedere le sue capacità scegliendo diverse risposte alle situazioni reali proposte nel gioco e decidere così se vuole formarsi o cercare un'occupazione in questo ambito/settore.

- Per quanto riguarda l'organizzazione della sperimentazione, FASE ha testato il suo gioco con 20 NEET per il gruppo sperimentale e 10 NEET per il gruppo di controllo. La preparazione della sperimentazione è iniziata nell'agosto 2020 e si è conclusa nel novembre 2020. Quanto al gruppo sperimentale, è emerso un cambiamento positivo nelle risposte ai questionari dopo aver giocato al *serious game*, perché ha sensibilizzato i partecipanti alle molteplici situazioni ed esigenze del luogo di lavoro. I NEET hanno potuto constatare di essere bravi in alcuni settori e sono stati quindi incoraggiati ad approfondire le loro conoscenze in questi settori e a cercare posti di lavoro in rapporto con le loro capacità. Il gioco ha anche mostrato loro tutte le competenze necessarie per aprire un'attività legata alle 3 aree e alcuni erano molto entusiasti all'idea di avere un proprio ristorante perché il *serious game* con situazioni reali ha mostrato loro che avevano le capacità necessarie per gestirlo.

- Per quanto riguarda il gruppo di controllo, che non ha beneficiato del gioco, i questionari hanno spinto i partecipanti a riflettere sul proprio futuro, a interrogarsi sul fatto di essere orientati verso il futuro e che cosa significava per loro, ecc.
- Così, l'impressione generale è stata molto positiva durante la sperimentazione in Spagna, i 30 NEET che hanno partecipato alla sperimentazione hanno approfondito la propria visione del loro futuro, riflettendo sul modo di esserne responsabili e su come realizzare quel futuro felice che sognavano.

Serious Game #4 (Portogallo)

- Nome: **Future Time Traveller /Viaggiatore del futuro**
 - Link: <http://future-time-traveller.eu/pt/future-time-traveller-3/>
- *Future Time Traveller* è un'innovazione europea che combina l'orientamento professionale relativo ai lavori del futuro con un apprendimento gamificato in un ambiente di mondo virtuale in 3D. I giocatori partecipano al gioco con i loro avatar, che li teletrasportano nel 2050 per scoprire come il mondo del lavoro cambierà. Durante il gioco, missioni e sfide aiutano i partecipanti a scoprire i lavori del futuro e a sviluppare contemporaneamente diverse competenze professionali
- La fase della sperimentazione si è svolta tra settembre 2020 e dicembre 2020 e AEVA ha applicato questo *serious game* a un gruppo di 60 studenti all'inizio del livello IV EQF, di età compresa tra 16 e 18 anni. Il gruppo di controllo era formato da 30 studenti dello stesso livello di istruzione. Dopo alcune difficoltà iniziali nel capire come giocare, gli studenti hanno mostrato entusiasmo e interesse per completare ogni missione e passare al livello successivo. La parte che ha meno entusiasmato i partecipanti è stata rispondere ai tre questionari in ogni fase (prima e dopo il *serious game*), in quanto gli studenti non comprendevano perché dovessero rispondere agli stessi questionari in un lasso di tempo così breve. La sensazione era ancora più profonda nel gruppo di controllo, non avendo giocato ad alcun *serious game*.
- Il gruppo sperimentale ha mostrato un cambiamento positivo nelle risposte ai questionari dopo aver giocato al *serious game* e dunque nella percezione del proprio futuro. Essi hanno avuto l'opportunità di riflettere sulle competenze necessarie in vari settori professionali (competenze sociali, professionali e non tecniche). D'altra parte, anche se il gruppo di controllo non ha giocato al *serious game*, rispondendo ai questionari, ha potuto riflettere sui propri obiettivi e sulle proprie prospettive future.

Serious Game #5 (Regno Unito)

- Nome : **StrengthsTools** sviluppato da *Skills Development Scotland*, al fine di essere applicato con giovani NEET di età compresa tra i 16 e i 18 anni.
 - Link: <https://www.myworldofwork.co.uk/what-are-my-strengths-0>

- *StrengthsTool* è un questionario di autovalutazione che permette di scoprire le competenze in cui il giocatore è più forte. Si compone di tre sezioni: ciò che si fa bene, ciò che si fa spesso e ciò che ci piace fare. Usa un linguaggio semplice e chiede di rispondere a domande basate su una scala di accordo. Dopo aver risposto a questi tre questionari, il giocatore vede apparire i suoi punti di forza (ad esempio, essere organizzato, lavorare duramente, scrivere, ecc.) e ottiene maggiori informazioni su queste competenze così come le competenze chiave per il lavoro indicato (ad esempio, lavorare duramente, avere un atteggiamento positivo, saper comunicare, ecc.). Sulla base di questi punti di forza, può poi vedere i posti di lavoro, i settori e gli apprendistati che richiedono l'uso di tali punti di forza.
- Per valutare l'impatto dello strumento sui giovani NEET, questi ultimi sono stati suddivisi in due gruppi: il gruppo sperimentale, che ha utilizzato lo strumento, e il gruppo di controllo. Il gruppo sperimentale era composto da 13 NEET che hanno risposto a un questionario sulle loro aspirazioni professionali future e sui loro punti di forza prima di utilizzare lo strumento e ancora una volta dopo averlo utilizzato. Il gruppo di controllo ha risposto solo al questionario.
- La conclusione principale in relazione a questi gruppi è che i giovani hanno potuto riflettere sulle loro ambizioni e sui loro punti forti. Questo è stato particolarmente vantaggioso per il gruppo sperimentale, in quanto i partecipanti hanno potuto imparare di più sui propri punti di forza, che possono essere utilizzati per aiutarli a scrivere il curriculum e a comunicare le loro competenze chiave per l'occupazione.

Visitate il nostro sito :

<https://www.games2guide.eu/>

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