

# IO5: Best Practice e-book

BEST PRACTICE PER L'USO DI SERIOUS GAMES NELL'ISTRUZIONE E  
NELL'ORIENTAMENTO PROFESSIONALE  
JSPO (JEUX SÉRIEUX ET PRATIQUES D'ORIENTATION)

Il progetto Ref. **No. 2018-1-FR01-KA201-048216** è co-finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



## INDICE

Introduzione.....	2
Metodologia.....	2
Best Practices Europee .....	3
Francia.....	3
Best Practice Esempio 1: Professionisti dell'orientamento per studenti di tutte le età.....	3
Best Practice Esempio 2: Insegnanti e counselor per studenti di tutte le età.....	5
Italia .....	7
Best Practice Esempio 1: Professionista dell'orientamento per studenti di scuola secondaria di secondo grado (14-19 anni) e studenti universitari.....	7
Best Practice Esempio 2: Insegnante/professionista dell'orientamento per studenti di scuola secondaria di secondo grado (14-19 anni).....	9
Best Practice Esempio 3: Insegnanti/professionisti dell'orientamento per studenti universitari 12	
Portogallo.....	13
Best Practice Esempio 1: Insegnante/Counselor per giovani con un'età di 14-20 a rischio di esclusione sociale.....	13
Best Practice Esempio 2: Insegnante/Counselor per giovani maschi che hanno commesso un reato di età compresa tra 14 e 16.....	17
Spagna.....	21
Best Practice Esempio 1: Insegnante/Counselor nella scuola primaria (da 3 a 12 anni).....	21
Best Practice Esempio 2: Teacher/Counselor per NEET e studenti VET .....	22
Best Practice Esempio 3: Insegnante/Counselor per studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni) .....	23
Best Practice Esempio 4: Insegnante/Counselor per studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni) .....	25
Studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni) .....	25
Regno Unito .....	27
Best Practice Esempio 1: Insegnante/counselor per studenti di scuola secondaria (dai 12 ai 18 anni) .....	27
Best Practice Esempio 2: Insegnante/Counselor per studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni) .....	29
Appendice 1: Questionario Google Forms.....	32
Appendice 2: Modello di metodologia delle best practice .....	34
Appendice 3: Modello per le Best Practice.....	37



## Introduzione

Il progetto JSPO (Jeux Sérieux et Pratiques d'Orientation) mira a supportare l'uso ottimale dei serious games incoraggiando l'utilizzo di dispositivi efficaci basati sul gioco, in particolare rivolti a coloro che sono a rischio di esclusione sociale ed economica. Il progetto JSPO si concentra sulle possibilità di utilizzare i serious games nella pratica dell'orientamento professionale.

Questo e-book è stato realizzato allo scopo di offrire una visione dello stato attuale dei serious games tra i professionisti che lavorano con i giovani a rischio di esclusione sociale o economica. Sebbene non ci sia un target specifico a cui è rivolto, l'obiettivo è fornire una fonte di ispirazione o nuove idee per coloro che sono interessati ai giochi seri. Raccogliendo esempi da tutta Europa, stiamo valorizzando diversi usi, metodi e strutture di serious games. Questo e-book può essere utilizzato come guida sia per coloro che sviluppano serious games, sia per coloro che li utilizzano in contesti di istruzione o simili.

Poiché queste best practice si basano su risposte a interviste e su esperienze e raccomandazioni individuali, questo e-book delinea le best practice aneddotiche che possono offrire ulteriori ispirazioni e idee per sviluppare le proprie pratiche.

## Metodologia

Gli esempi di best practice all'interno di questo e-book sono stati raccolti attraverso interviste con professionisti dell'istruzione e dell'orientamento nei cinque paesi delle organizzazioni partner.

Inizialmente, è stato inviato un questionario tra i contatti di tutte le organizzazioni partner. Il questionario è stato inviato a un'ampia varietà di figure per l'orientamento, insegnanti e altre figure professionali in grado di coinvolgere i giovani con i serious games. Le domande si sono focalizzate sull'uso, l'esperienza e le percezioni attuali dei serious games e si sono centrate sul coinvolgimento dei giovani nei serious games. Particolarmente rilevante per la raccolta delle best practice, il questionario ha chiesto informazioni sui diversi metodi o strategie utilizzate dai professionisti per coinvolgere i giovani e su come questi abbiano influito sul valore delle lezioni, delle sessioni o degli incontri. I questionari sono stati compilati su Google Form, inviati via e-mail, sui social media o su altre piattaforme di comunicazione online o digitali.

Dalle risposte ai questionari, ogni organizzazione partner ha selezionato un piccolo numero di intervistati per ulteriori interviste e ha raccolto dati utilizzando un modello per casi di studio. I candidati per le interviste di follow-up sono stati selezionati considerando le loro testimonianze nel questionario. La selezione dei partecipanti all'intervista si è basata sul fatto che le loro risposte mostrassero un uso efficace, esiti e risultati positivi e un significativo sostegno pedagogico o psicologico durante la preparazione e l'implementazione. Le interviste di follow-up sono state informali e tramite e-mail o corrispondenza telefonica, permettendo a ciascuna organizzazione di completare i modelli e creare esempi di best practice.

Questi esempi di best practice mostrano lo stato, l'uso e la percezione dei serious games tra alcuni professionisti. I casi qui inclusi sono esempi aneddotici, piuttosto che best practice a livello nazionale.



## Best Practices Europee

Francia

Best Practice Esempio 1: Professionisti dell'orientamento per studenti di tutte le età

<p><b>Nome (se c'è n'è uno) e paese di origine</b></p>	<p><b>“L’avenir s’imagine!”</b> <b>Sessioni di orientamento di gruppo con un professionista dell’orientamento/staff</b> <b>ONISEP</b> <b>FRANCIA</b></p>
<p><b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)</p>	<p>Accessibile a tutti senza limiti geografici o di età.</p>
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>La pratica include la somministrazione de “L’avenir s’imagine!” che introduce gli utenti alle scelte professionali, questo gioco mira ad aumentare la consapevolezza della scelta professionale, aiutando gli utenti a esplorare la propria. Attraverso questo gioco i partecipanti completano missioni sulla Terra e su un pianeta immaginario mentre guardano video di professionisti che descrivono il loro lavoro completando alcuni quiz dopo ogni video. “L’avenir s’imagine” è disponibile soltanto in francese al seguente link: <a href="https://www.lavenirsimagine.com">https://www.lavenirsimagine.com</a> . Dato il numero di <u>persone e paesi che parlano francese</u> (come lingua ufficiale o co-ufficiale) e della mancanza di restrizioni per partecipare a questo gioco, può essere implementato all'interno e all'esterno della Francia.</i></p> <p><b>Metodologia:</b> in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?</p> <p><i>Nelle sessioni di gruppo, è necessario utilizzare i computer sia a casa che a scuola in un'aula di informatica. I giocatori devono fornire tutte le informazioni richieste che verranno successivamente utilizzate per contattarlo/la nel caso in cui abbia vinto il concorso di produzione. Prima di portare i giocatori nell'aula informatica, il professionista dell'orientamento verifica: che non ci siano restrizioni sull'uso di Internet poiché questo gioco utilizza video collegati al sito Web di Onisep. I giocatori dovrebbero avere caschi/cuffie, oppure i computer hanno un'uscita audio per ascoltare i video e le spiegazioni durante tutto il gioco. Una volta verificati questi aspetti, tutti i computer devono essere impostati sul sito web "L'avenir s'imagine!" e il professionista dell'orientamento inizierà con un brainstorming su carriere e professioni. Durante il brainstorming, Onisep incoraggia il professionista dell'orientamento a discutere dell'uguaglianza di genere e a prendersi un momento per spiegare che non esiste una professione determinata dal genere. Dopo questo brainstorming, il professionista dell'orientamento spiegherà che alla fine del</i></p>	



*gioco i giocatori devono immaginare una professione tra 20 anni, in base alla loro immaginazione devono scrivere o creare un video che spieghi come questa professione sarà utile. Durante tutto questo processo il professionista dell'orientamento deve essere presente in caso di difficoltà (tecniche o di comprensione).*

*Una volta terminato il gioco, il giocatore è invitato a postare una produzione (testuale o multimediale) per dimostrare di aver acquisito la conoscenza di cosa sia un lavoro e di aver pensato a un lavoro futuro in un mondo dove la parità di genere è una realtà. Questa produzione consentirà loro di partecipare al concorso e vincere premi.*

*La forza di questa pratica è che "L'avenir s' imagine!" è stato progettato per motivare il processo di ragionamento sul giocatore, mentre gioca il giocatore scopre nuove professioni e i professionisti di ogni professione spiegano cosa significa lavorare in quel campo. Un'interfaccia semplice e molto chiara consente al giocatore di completare tutte le missioni. Un punto di forza che potrebbe essere anche un limite è che ogni anno l'argomento del gioco cambia, al fine di mantenere la motivazione dei giocatori per l'argomento dell'anno successivo, ma nessuna delle edizioni precedenti può essere riutilizzata, il che probabilmente rende difficile l'implementazione per qualsiasi spazio temporale più lungo dell'anno in corso.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Feedback sull'"L'avenir s' imagine!" di uno dei membri dello staff di Onisep: "Questo gioco porta a un approccio indipendente attraverso una pedagogia basata sul gioco in cui il giocatore volontario si appropria di questo approccio di apprendimento anche al di fuori delle sessioni di orientamento".*

*Il gioco stesso è stato progettato per discutere sull'uguaglianza di genere e sulle professioni basate sul genere, tema che sarà rinforzato alla fine del gioco quando il giocatore è invitato a creare una professione immaginaria in una società dove esiste la parità di genere.*

*La qualità di questa pratica è assicurata dalla collaborazione tra Onisep e i professionisti, che potrebbero aver assistito alle sessioni precedenti de "L'avenir s' imagine!". Ma allo stesso tempo il gioco è stato costruito per essere facile da usare e Onisep distribuisce i "Libretti formativi" che spiegano passo dopo passo come condurre una sessione di gioco.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Come è stato detto in precedenza, "L'avenir s' imagine!" è disponibile solo in francese, ma a causa della mancanza di restrizioni geografiche o di età per partecipare, tutti possono iscriversi e completare le missioni, questo è un gioco inclusivo in cui i precedenti partecipanti al di fuori della Francia hanno vinto premi, dimostrando che le loro produzioni (pubblicate alla fine del gioco) sono valutate dai membri della giuria.*

*Potrebbe non essere facile da implementare nei paesi non francofoni, ma la sua dinamica di uso di un gioco per introdurre professioni utilizzando video di professionisti che presentano i*



loro lavori può essere una fonte di ispirazione per i giochi futuri in altri paesi.

### Best Practice Esempio 2: Insegnanti e counselor per studenti di tutte le età

<p><b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)</p>	<p><b>“L’avenir s’imagine!”</b> <b>Sessioni di orientamento di gruppo con un insegnante di scuola superiore/staff ONISEP FRANCIA</b></p>
<p><b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)</p>	<p>Accessibile a tutti senza limiti geografici o di età.</p>
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>La pratica include la somministrazione de “L’avenir s’imagine!” che introduce gli utenti alle scelte professionali, questo gioco mira ad aumentare la consapevolezza della scelta professionale, aiutando gli utenti a esplorare la propria. Attraverso questo gioco i partecipanti completano missioni sulla Terra e su un pianeta immaginario mentre guardano video di professionisti che descrivono il loro lavoro completando alcuni quiz dopo ogni video. “L’avenir s’imagine” è disponibile soltanto in francese al seguente link:<a href="https://www.lavenirsimagine.com">https://www.lavenirsimagine.com</a> . Dato il numero di <u>persone e paesi che parlano francese</u> (come lingua ufficiale o co-ufficiale) e della mancanza di restrizioni per partecipare a questo gioco, può essere implementato all'interno e all'esterno della Francia. Durante la pandemia di Covid-19 lo staff di ONISEP ha potuto realizzare una sessione a distanza tenuta dal docente principale di una classe dimostrando che "L'avenir s'imagine!" era sia intuitivo per gli studenti che facile da usare per un insegnante per la prima volta. Questa assistenza a distanza può essere utilizzata come un'area di innovazione per utilizzare/introdurre serious games dove le distanze geografiche potrebbero essere difficili da considerare.</i></p> <p><b>Metodologia:</b> In quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?</p> <p><i>Nelle sessioni di gruppo, è necessario utilizzare i computer sia a casa che a scuola in un'aula di informatica. I giocatori devono fornire tutte le informazioni richieste che verranno successivamente utilizzate per contattarlo/la nel caso in cui abbia vinto il concorso di produzione. Prima di portare i giocatori nell'aula informatica, l'insegnante verifica: che non ci siano restrizioni sull'uso di Internet poiché questo gioco utilizza video collegati al sito Web di Onisep. I giocatori dovrebbero avere caschi/cuffie, oppure i computer hanno un'uscita audio per ascoltare i video e le spiegazioni durante tutto il gioco. Una volta verificati questi aspetti, tutti i computer devono essere impostati sul sito web</i></p>	



*"L'avenir s' imagine!" e l'insegnante/professionista inizierà con un brainstorming su carriere e professioni.*

*Durante il brainstorming, Onisep incoraggia gli insegnanti a discutere dell'uguaglianza di genere e a prendersi un momento per spiegare che non esiste una professione determinata dal genere.*

*Dopo questo brainstorming, l'insegnante spiegherà che alla fine del gioco i giocatori devono immaginare una professione tra 20 anni, in base alla loro immaginazione devono scrivere o creare un video che spieghi come questa professione sarà utile. Durante tutto questo processo l'insegnante deve essere presente in caso di difficoltà (tecniche o di comprensione).*

*Una volta terminato il gioco, il giocatore è invitato a postare una produzione (testuale o multimediale) per dimostrare di aver acquisito la conoscenza di cosa sia un lavoro e di aver pensato a un lavoro futuro in un mondo dove la parità di genere è una realtà. Questa produzione consentirà loro di partecipare al concorso e vincere premi.*

*La forza di questa pratica è che "L'avenir s' imagine!" è stato progettato per motivare il processo di ragionamento sul giocatore, mentre gioca il giocatore scopre nuove professioni e i professionisti di ogni professione spiegano cosa significa lavorare in quel campo. Un'interfaccia semplice e molto chiara consente al giocatore di completare tutte le missioni.*

*Un punto di forza che potrebbe essere anche un limite è che ogni anno l'argomento del gioco cambia, al fine di mantenere la motivazione dei giocatori per l'argomento dell'anno successivo, ma nessuna delle edizioni precedenti può essere riutilizzata, il che probabilmente rende difficile l'implementazione per qualsiasi spazio temporale più lungo dell'anno in corso.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Feedback sull'"L'avenir s' imagine!" di uno dei membri dello staff di Onisep: "Questo gioco porta a un approccio indipendente attraverso una pedagogia basata sul gioco in cui il giocatore volontario si appropria di questo approccio di apprendimento anche al di fuori delle sessioni di orientamento".*

*Il gioco stesso è stato progettato per discutere sull'uguaglianza di genere e sulle professioni basate sul genere, tema che sarà rinforzato alla fine del gioco quando il giocatore è invitato a creare una professione immaginaria in una società dove esiste la parità di genere.*

*La qualità di questa pratica è assicurata dalla collaborazione tra Onisep e l'insegnante, anche se il gioco è stato costruito per essere facile da usare e Onisep distribuisce i "libretti formativi" che spiegano passo dopo passo come condurre una sessione di gioco.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Come è stato detto in precedenza, "L'avenir s' imagine!" è disponibile solo in francese, ma a causa della mancanza di restrizioni geografiche o di età per partecipare, tutti possono iscriversi e completare le missioni, questo è un gioco inclusivo in cui i precedenti partecipanti*





*al di fuori della Francia hanno vinto premi, dimostrando che le loro produzioni (pubblicate alla fine del gioco) sono valutate dai membri della giuria.*

*Potrebbe non essere facile da implementare nei paesi non francofoni, ma la sua dinamica di uso di un gioco per introdurre professioni utilizzando video di professionisti che presentano i loro lavori può essere una fonte di ispirazione per i giochi futuri in altri paesi.*

## Italia

### Best Practice Esempio 1: Professionista dell'orientamento per studenti di scuola secondaria di secondo grado (14-19 anni) e studenti universitari

<p><b>Nome</b> (se c'è n'è uno) e paese di origine</p>	<p><b>GEM Guidance and Entrepreneurship Mind-Sets through Games</b> <b>Somministrazione individuale da parte di un professionista dell'orientamento</b> <b>Italia</b></p>
<p><b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)</p>	<p>Studenti di scuola secondaria di secondo grado (range di età 14-19 anni) e studenti universitari</p>
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>La pratica prevede la somministrazione di GEM, un serious game online che introduce gli utenti nel mondo circostante, attraverso l'esplorazione di alcune professioni e delle competenze trasversali di cui tutti questi professionisti hanno bisogno per svolgere con successo il proprio lavoro.</i></p> <p><i>L'obiettivo del gioco è quello di esplorare il mondo del lavoro. GEM guida gli utenti in un viaggio attraverso diversi scenari lavorativi: in ognuno di essi vestiranno i "panni" di una specifica occupazione affrontando diverse situazioni in cui dovranno scegliere il comportamento che riterranno più opportuno. Questa attività permette quindi sia di iniziare l'esplorazione del mondo esterno, sia di stimolare la consapevolezza di sé.</i></p> <p><i>GEM è disponibile gratuitamente al seguente link: <a href="http://www.gemgame.eu">http://www.gemgame.eu</a></i></p> <p><i>GEM è disponibile in tre lingue: Italiano, Inglese e Spagnolo. L'applicazione di GEM è implementata a livello regionale e nazionale ma la sua disponibilità in diverse lingue potrebbe contribuire ad implementare questa pratica anche a livello internazionale.</i></p> <p><i>Durante la pandemia Covid-19 la possibilità di somministrare GEM online ha permesso ai professionisti di raggiungere gli studenti a distanza, proseguendo con gli interventi di orientamento.</i></p> <p><i>Le aree di innovazione sono relative alla possibilità di utilizzare questo serious game, molto semplice ed intuitivo, anche nella pratica di orientamento online attraverso la facilitazione del professionista dell'orientamento.</i></p> <p><b>Metodologia:</b> In quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per</p>	





diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*Per questa applicazione online in modalità individuale, l'utente e il professionista fissano un incontro online attraverso una piattaforma per incontri online come ad esempio Google Meet. I supporti necessari per l'utente sono solo computer, tablet o laptop connessi a Internet. L'accesso al gioco è gratuito inserendo nome utente, scuola o università e nazione. L'utente dovrà aprire un browser Internet e andare su <http://www.gemgame.eu> per accedere al gioco GEM.*

*L'utente verrà quindi indirizzato alla home page di GEM.*

*L'utente passerà quindi alla schermata successiva in cui può scegliere uno dei 10 giochi da completare, ogni gioco è incentrato su diverse professioni. GEM comprende dieci professioni tra cui scegliere: scienziato, chef, cantante, guida turistica, architetto, sviluppatore di software, fisioterapista, ingegnere, controllore del traffico aereo e stilista. L'utente deve quindi scegliere quale professione desidera esaminare cliccando su una delle icone.*

*Dopo aver cliccato su un'icona, l'utente passerà attraverso 10 diversi scenari che qualcuno potrebbe sperimentare in quel lavoro, e all'utente verranno date 3 possibili risposte. L'utente dovrà pensare a come rispondere allo scenario, scegliere la risposta adatta e quindi fare clic su Avanti.*

*Una volta che un utente ha completato tutti e 10 gli scenari, riceverà un certificato. Il certificato riporta un punteggio GEM su sette differenti competenze: lavoro di gruppo, spirito d'iniziativa, creatività, responsabilità, perseveranza, fiducia in se stessi e capacità di risolvere problemi.*

*Utenti e professionisti discutono insieme dei risultati del gioco. È fondamentale sottolineare all'utente che GEM non è un test, è un gioco che l'utente usa per esplorare competenze e professioni in modo divertente e coinvolgente. Consentirà agli utenti di migliorare la consapevolezza delle competenze che li aiuteranno a prepararsi per il loro futuro, anche per differenti lavori.*

*I principali punti di forza di questa pratica sono che questo serious game è molto semplice e intuitivo con un'interfaccia molto chiara. Gli utenti hanno la possibilità di giocare in autonomia anche online ea distanza. La potenziale limitazione potrebbe essere legata all'importanza di sottolineare chiaramente che GEM non fornisce un profilo ma piuttosto una "foto" dell'utente. Un aspetto fondamentale è quindi l'interazione con il professionista e il processo di facilitazione. I fattori chiave di successo sono l'immediatezza e la facilità di gioco che allo stesso tempo aprono possibilità di riflessione per una maggiore consapevolezza per gli utenti.*

*Le risorse e i requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni sono minimi per quanto riguarda il supporto necessario per gli utenti che sono solo computer, tablet o laptop connessi a Internet. Tuttavia, è molto importante formare adeguatamente i professionisti per il processo di facilitazione nell'accompagnare questa pratica per l'applicazione online in modalità individuale del serious game GEM.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento



professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Gli utenti che completano GEM in questa modalità online individuale sottolineano in particolare il valore del serious game per la possibilità di vivere diverse situazioni lavorative affrontando specifiche difficoltà. Inoltre, il gioco consente agli utenti di acquisire maggiore consapevolezza sulle proprie competenze per il futuro. I professionisti hanno sottolineato l'immediatezza del gioco e la possibilità di utilizzarlo come strumento complementare agli interventi di orientamento. Il serious game può avere un impatto sul processo di orientamento professionale essendo uno strumento semplice che consente tuttavia una riflessione approfondita sulle competenze degli utenti necessarie per costruire il proprio futuro. Questa modalità individuale online può consentire di raggiungere molti utenti in particolare se le condizioni legate alla pandemia di Covid-19 permarranno nel periodo futuro e comunque offrirà opportunità per interventi di orientamento online. L'efficacia di GEM è stata studiata empiricamente nel nostro progetto europeo Erasmus plus Jeux Sereieux et Pratiques d'Orientation (JPSO - Games2Guide) utilizzando un gruppo di controllo e la somministrazione di strumenti quantitativi e qualitativi al T1 (prima dell'applicazione del serious game GEM) e al T2 (dopo l'applicazione del serious game GEM).*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Come sottolineato in precedenza, il serious game GEM è disponibile in italiano, inglese e spagnolo e può essere facilmente tradotto e implementato anche in altre lingue. Quindi, questa pratica potrebbe essere trasferita anche ad altri paesi. Questa pratica potrebbe essere utilizzata anche con diversi serious game prestando attenzione all'aspetto della formazione dei professionisti dell'orientamento per la facilitazione della consapevolezza degli utenti. La pratica potrebbe essere estesa anche a diversi gruppi target come ad esempio studenti di età compresa tra 11 e 13 anni e anche con target specifici come i NEET.*

Best Practice Esempio 2: Insegnante/professionista dell'orientamento per studenti di scuola secondaria di secondo grado (14-19 anni)

<b>Nome</b> (se c'è n'è uno) <b>e paese di origine</b>	<b>GEM Guidance and Entrepreneurship Mind-Sets through Games</b> <b>Somministrazione online in gruppo da parte di un insegnante in classe</b> <b>Italia</b>
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	Studenti di scuola secondaria di secondo grado (14-19 anni)
<b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?	



*La pratica include la somministrazione di GEM, un serious game online (<http://www.gemgame.eu>) che permette agli studenti di esplorare varie occupazioni e competenze trasversali in modo divertente e coinvolgente. Consente agli studenti di migliorare la consapevolezza delle competenze importanti per il loro futuro in relazione a lavoro di gruppo, spirito d'iniziativa, creatività, responsabilità, perseveranza, fiducia in se stessi e capacità di risolvere problemi.*

*GEM è disponibile in tre lingue: italiano, inglese e spagnolo. L'applicazione di GEM è implementata a livello regionale e nazionale ma la sua disponibilità in diverse lingue potrebbe contribuire ad implementare questa pratica anche a livello internazionale anche per questa modalità di gruppo. Con riferimento a una best practice di applicazione del GEM attraverso la somministrazione online di gruppo da parte di un docente in aula, questo serious game è stato somministrato in alcune classi di una scuola secondaria di secondo grado nel periodo appena prima dell'inizio della pandemia Covid-19.*

*Le aree di innovazione sono relative alla possibilità per gli insegnanti di utilizzare questo serious game molto semplice e intuitivo per favorire l'autoconsapevolezza dei propri studenti riguardo a competenze che potrebbero essere utili per il loro futuro. Questo serious game è innovativo anche perché può essere facilmente utilizzato da insegnanti adeguatamente formati con un gruppo di studenti nella realtà delle loro classi.*

**Metodologia:** In quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*Per questa applicazione (somministrazione online di gruppo da parte di un docente in aula), gli studenti utilizzano i dispositivi nell'aula computer della scuola o, in assenza di questa possibilità, possono utilizzare anche i loro telefoni cellulari.*

*Gli studenti dovranno aprire un browser internet e andare su <http://www.gemgame.eu> per accedere al gioco GEM. Gli studenti accedono liberamente al gioco inserendo nome utente, scuola e nazione. Giocano scegliendo tra 10 scenari relativi a 10 occupazioni. Alla fine del gioco ottengono i loro risultati con gemme per ciascuna delle competenze esaminate.*

*Per presentare GEM agli studenti, gli insegnanti potrebbero utilizzare uno specifico video divertente e informativo che presenta le diverse competenze utilizzate in GEM e fornisce esempi di queste competenze nella vita reale. Il video è accessibile tramite il link: [www.gemgame.eu/skills](http://www.gemgame.eu/skills). Gli insegnanti possono anche presentare GEM agli studenti in classe attraverso una breve spiegazione del gioco e dei suoi obiettivi. È importante che gli insegnanti spieghino agli studenti che non esiste una risposta giusta o sbagliata, perché ogni risposta rappresenta una scelta per utilizzare competenze diverse. GEM è stato progettato per consentire agli studenti di esplorare diverse opzioni nella risoluzione di problemi reali.*

*I principali punti di forza di questa pratica sono relativi al fatto che GEM è facile da usare per gli studenti e non è necessario che abbiano competenze informatiche complesse. Lo stesso anche per gli insegnanti che potrebbero avere a disposizione uno strumento di orientamento nelle scuole. Il potenziale limite è che gli insegnanti devono essere consapevoli che per somministrare questo serious game devono essere formati in relazione alla facilitazione del*



*processo di consapevolezza per i loro studenti. Da un lato, i fattori chiave di successo di questa pratica sono la possibilità per gli insegnanti di applicare facilmente questo serious game nella realtà delle loro classi dopo un allenamento specifico, dall'altro, l'utilità che gli studenti percepiscono dopo aver giocato a GEM, riguardo a una maggiore riflessione sulle loro competenze per il loro futuro.*

*Le risorse e i requisiti necessari per moltiplicare questo servizio/approccio in altre scuole sono minimi per quanto riguarda il supporto necessario per gli utenti che sono solo computer, tablet, laptop o anche telefoni cellulari connessi a Internet. Tuttavia, è fondamentale che gli insegnanti ricevano una formazione specifica per somministrare questo gioco.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Gli studenti giocano volentieri a GEM, trovandolo divertente e intuitivo. Inoltre, questo gioco permette loro di riflettere sulle proprie competenze per il proprio futuro. Gli insegnanti sottolineano il valore di avere un serious game facile che attragga e coinvolga gli studenti e allo stesso tempo consenta loro di concentrarsi e riflettere su competenze importanti per la costruzione del loro futuro percorso professionale. Il serious game può incidere sul processo di orientamento professionale essendo uno strumento semplice che può essere utilizzato anche con la facilitazione degli insegnanti nella realtà delle loro classi estendendo la possibilità di momenti di orientamento anche durante l'orario scolastico. Questa modalità di amministrazione di gruppo online da parte di un insegnante in classe consente di raggiungere un gran numero di studenti nelle scuole. Un contributo allo studio dell'efficacia di GEM è stato dato nel nostro progetto europeo Erasmus plus Jeux Sérieux et Pratiques d'Orientation (JPSO - Games2Guide) includendo un gruppo di controllo e la somministrazione di strumenti quantitativi e qualitativi al T1 (prima dell'applicazione il serious game GEM) e al T2 (dopo l'applicazione del serious game GEM).*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*La modalità di somministrazione di gruppo di GEM potrebbe essere estesa al contesto dell'orientamento e potrebbe essere condotta da professionisti dell'orientamento. Questa modalità potrebbe essere estesa anche ad altri paesi. Abbiamo GEM in italiano, inglese e spagnolo ma questo serious game potrebbe essere tradotto anche in altre lingue. La diffusione di questa modalità di gruppo della somministrazione di GEM potrebbe aumentare la possibilità per gli studenti di riflettere precocemente sulle proprie competenze per il futuro e anche aumentare la loro consapevolezza sulla possibilità offerta dagli interventi di orientamento aumentando così il loro desiderio di accedere a interventi di orientamento offerti da professionisti. Questa pratica potrebbe essere estesa anche ad altri gruppi target come ad esempio studenti (fascia di età dagli 11 ai 13 anni), studenti universitari e anche con target specifici come NEET.*



### Best Practice Esempio 3: Insegnanti/professionisti dell'orientamento per studenti universitari

<p><b>Nome</b> (se c'è n'è uno) <b>e paese di origine</b></p>	<p><b>GEM Guidance and Entrepreneurship Mind-Sets through Games</b> <b>Link online disponibile per gli studenti universitari</b> <b>Italia</b></p>
<p><b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)</p>	<p>Studenti universitari</p>
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>Questa pratica riguarda un'esperienza nella realtà accademica che implica l'uso del serious game GEM reso noto e disponibile per gli studenti. Il livello implementato è locale. La pratica è stata realizzata durante la pandemia Covid-19. Le aree di innovazione riguardano l'estensione dell'applicazione di questo serious game al target degli studenti universitari ma anche il fatto che per gli studenti di discipline come la psicologia giocare a questo serious game è un'occasione per riflettere sulle proprie competenze per il futuro da un lato, dall'altro anche una possibilità per sperimentare come futuri possibili professionisti dell'orientamento un concreto strumento innovativo da utilizzare nella loro pratica futura.</i></p> <p><b>Metodologia:</b> in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?</p> <p><i>Il link (<a href="http://www.gemgame.eu">http://www.gemgame.eu</a>) del serious game GEM è stato inserito sulla piattaforma online per la didattica dell'Ateneo affinché gli studenti possano accedervi. Anche in questo caso gli studenti possono accedere liberamente al gioco inserendo il nome utente, università e nazione. Dopo aver completato il serious game, gli studenti hanno la possibilità, se lo desiderano, di avere un incontro online di gruppo con un professore dove discutere e parlare del serious game. I principali punti di forza sono relativi al fatto che il serious game è disponibile gratuitamente per gli studenti e che possono viverlo con questo doppio punto di vista, vale a dire come studenti per la costruzione del loro futuro percorso professionale o come futuri professionisti. La potenziale limitazione potrebbe essere data dal fatto che molti studenti non chiedono feedback e non c'è un controllo completo sull'utilizzo. Le risorse e i requisiti necessari per diffondere questo servizio sono minimi perché è sufficiente mettere il link di GEM su molti corsi online diversi e potrebbe essere facilmente esteso ad altre diverse università.</i></p> <p><b>Impatto:</b> feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?</p>	



*Gli studenti universitari che hanno avuto accesso al GEM pensano che il gioco sia utile sia per una riflessione sulle proprie competenze sia per una maggiore consapevolezza nella costruzione della propria carriera.*

*Anche i professori hanno sottolineato il valore di questi serious game per la riflessione degli studenti sul loro futuro.*

*L'uso di questo serious game contribuisce a processi di orientamento professionale precoci.*

*Questa pratica permette di raggiungere molti studenti universitari perché il link è disponibile sulla piattaforma dei corsi a cui accedono quotidianamente per le loro lezioni universitarie.*

*GEM è stato studiato empiricamente con studenti delle scuole superiori nel nostro progetto europeo Erasmus plus Jeux Sérieux et Pratiques d'Oriantation (JPSO - Games2Guide) includendo un gruppo di controllo e la somministrazione di strumenti quantitativi e qualitativi al T1 (prima dell'applicazione del serious game GEM) e al T2 (dopo l'applicazione del serious game GEM). In merito a questa specifica pratica potrebbe essere implementato un sistema di monitoraggio dell'effettivo utilizzo del gioco da parte degli studenti universitari.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Questa pratica potrebbe essere facilmente trasferita ad altri atenei perché solo il link di GEM sarà messo sulle piattaforme online per la didattica esistenti. Anche in questo caso tale pratica potrebbe essere estesa anche ad altri Paesi. GEM è disponibile in italiano, inglese e spagnolo ma questo serious game potrebbe essere tradotto e implementato anche in altre lingue. Questa pratica potrebbe essere estesa ad altri serious game e anche ad altri gruppi target, ad esempio inserendo il link di GEM sul sito web di molte diverse istituzioni.*

## Portogallo

Best Practice Esempio 1<sup>1</sup>: Insegnante/Counselor per giovani con un'età di 14-20 a rischio di esclusione sociale

<b>Nome</b> (se c'è n'è uno) e <b>paese di origine</b>	"InKluD - Playing to Develop Employability Skills" Portogallo
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	Giovani con un'età compresa tra 14 e 20, con un basso livello scolastico e in una situazione a rischio di esclusione sociale
<b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?	

<sup>1</sup> Adattato da:

[https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/9447/1/JOGOS\\_DIGITAIS\\_E\\_PROMOCIONAIS\\_DE\\_SOFT\\_SKILLS\\_EM\\_JOVENS.pdf](https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/9447/1/JOGOS_DIGITAIS_E_PROMOCIONAIS_DE_SOFT_SKILLS_EM_JOVENS.pdf)





*Lo sviluppo di questo gioco si è basato sulle esigenze presentate da un insieme di tecnici sociali dell'Organizzazione Non Governativa, Caritas dell'Isola di Terceira (CIT), che intervengono con i giovani con un basso livello di scolarizzazione e in una situazione a rischio di esclusione sociale, a causa di problemi con la giustizia, abuso di sostanze psicoattive, difficoltà socio-economiche, difficoltà di controllo parentale,... Questi tecnici intervengono in un insieme di azioni che si basano principalmente sulla promozione delle competenze personali e sociali, sul sostegno psicosociale individuale e di gruppo, sul tutoraggio scolastico e sull'orientamento e monitoraggio professionale nei luoghi di lavoro reali. In questa logica è stato richiesto lo sviluppo di una risorsa che potesse supportare questi tecnici, nella promozione delle competenze per una maggiore occupabilità di questi giovani (soft skills). La creazione di questo gioco è stata preceduta da un'esplorazione dei comportamenti e delle percezioni che questi tecnici e giovani hanno sui videogiochi e sul loro utilizzo in contesti di istruzione e di intervento sociale. A tal fine, due versioni adattate del questionario Video Games and Skills Development (Lopes & Oliveira, 2012) sono state applicate a 17 tecnici e docenti del CIT e 59 giovani seguiti dalla stessa istituzione. Con questi professionisti sono state inoltre condotte due sessioni di focus group. È stata inoltre svolta un'analisi contestuale e delle esigenze specifiche. Sono state quindi realizzate osservazioni naturalistiche di sessioni di orientamento in aula e una serie di incontri con alcuni dei tecnici che in futuro utilizzeranno la risorsa. Il problema generale rilevato si riferisce alla necessità di sviluppare un insieme di abilità personali e sociali. I professionisti indicano che questi giovani mostrano poca flessibilità, in particolare in un contesto lavorativo quando stanno svolgendo tirocini. Presentano problemi di assiduità, puntualità e difficoltà a comprendere il punto di vista dell'altro. Tendono anche a pensare che gli altri li sfruttino (cioè i superiori), hanno serie difficoltà a comunicare, a chiedere aiuto, a prendere ordini, a gestire i conflitti e hannoscarza iniziativa. Pertanto, si è ritenuto necessario creare un insieme di competenze che promuovessero una comunicazione più assertiva, aiutassero ad affrontare meglio le critiche, a pianificare a breve e medio termine, a negoziare e gestire le emozioni ea sviluppare un maggiore autocontrollo. Tenendo conto dei limiti dei sistemi informatici dei contesti applicativi (ovvero aule scolastiche), in questo primo prototipo non sono stati utilizzati né audio né video. La narrazione e il design iniziale del gioco sono stati sviluppati nel dicembre 2014, in collaborazione con due dei tecnici che avrebbero successivamente applicato il gioco. L'editing del gioco è avvenuto tra gennaio e febbraio 2015. Gli scenari sono stati prima modellati in 3D utilizzando la versione gratuita del software "SketchUp Make" e, poi, convertiti in 2D. Alcuni personaggi sono stati ripresi da giochi open source condivisi sulla pagina ufficiale di "eAdventure", altri sono stati sviluppati da zero utilizzando il software "CrazyTalk Animator 3". Per l'editing grafico delle immagini 2D è stata utilizzata la versione 2.6 del software gratuito e open source "GIMP". Tutta l'edizione finale del gioco è stata sviluppata utilizzando la versione 1.5 RC4 dell'editor "eAdventure", anch'esso gratuito e open source.*

**Metodologia:** In quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per





diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*Il gioco InKluD è stato creato per essere applicato ai giovani di età compresa tra i 14 e i 21 anni. L'obiettivo era supportare i professionisti nella promozione delle abilità personali e sociali per una migliore inclusione dei giovani nel gruppo target.*

*Descrizione:*

*Il protagonista del gioco è stato ingaggiato per gestire una filiale di una società immobiliare. Per diversi anni questa filiale è stata gestita dalla stessa persona che se n'è andata solo per pensionamento; il giocatore dovrà riuscire a inserirsi e imporsi come manager, soddisfare le esigenze dei clienti e raggiungere gli obiettivi della casa madre. Sulla base di una serie di situazioni che possono verificarsi all'interno dell'azienda (ogni situazione corrisponde a un livello), il giocatore deve svolgere una serie di azioni che lo aiuteranno a essere promosso ed evitare di essere licenziato. La versione iniziale era composta da 5 livelli: Livello 0 - Imparare a navigare nel gioco; Livello 1 - Gestione di un reclamo; Livello 2- Affrontare la situazione di non essere accettato dai tuoi subordinati; Livello 3- Chiedere aiuto a un subordinato; Livello 4- Affrontare le critiche del tuo superiore. Questa è un'avventura grafica punta e clicca in terza persona che promuove lo sviluppo di giochi di ruolo in situazioni reali e si basa sulla scelta della frase migliore tra diverse opzioni di risposta. Oltre al protagonista, nel gioco compaiono anche i seguenti personaggi: il segretario, il cliente, l'amico, la commessa e il capo. La narrazione si svolge nei seguenti scenari: Ufficio del protagonista, Ufficio del venditore; Ufficio del capo; Corridoio; Stanza di servizio; Bar e Esterno.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Nonostante la semplicità di questo prototipo, secondo il punto di vista dei professionisti e dei giovani che hanno partecipato a queste sessioni, la giocabilità (l'esperienza del giocatore durante l'interazione con i sistemi di gioco) sembra essere assicurata, poiché la maggior parte di loro considera gli obiettivi di gioco chiari, le regole coerenti, il feedback adeguato, i premi e le punizioni sufficienti e appropriati. Per quanto riguarda le sfide presentate, sebbene la maggior parte dei giovani le consideri buone (48%) o molto buone (18%), uno dei professionisti non è d'accordo affermando che "le domande corrette erano troppo ovvie", opinione condivisa da alcuni dei giovani nelle interviste del focus group. Sebbene i professionisti ritenessero che il gioco offriva intrattenimento ai giocatori, un numero considerevole di giovani ha osservato che il gioco ha carenze in termini di generare emozioni e di capacità di divertire. Secondo quanto è stato possibile verificare nelle interviste, per i giovani ciò che li ha divertiti di più durante il gioco sono stati i dialoghi presentati nel gioco, ovvero la possibilità di scegliere alcune risposte, che pur essendo sbagliate, erano divertenti. I professionisti avevano qualche dubbio sulla portata dell'esperienza di gioco, da giocatore a giocatore, affermando che il gioco avrebbe dovuto variare di più, a seconda delle risposte date. Avevano anche dubbi sulla capacità del giocatore di utilizzare il gioco più di una volta, tenendo in considerazione l'evidenza delle risposte corrette. Il fatto che il gioco sia giocato in isolamento fa considerare ai professionisti che non consente né la competizione né la*



cooperazione.

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*In generale, i professionisti considerano il gioco "user friendly", facile da usare e che può essere utilizzato in diversi contesti e gruppi senza la necessità di grandi modifiche.*

*Uno dei valori aggiunti dell'uso dei giochi nella promozione delle competenze è la capacità di fruizione autonoma e la possibilità di ripetere le azioni fino al raggiungimento degli obiettivi. In questo contesto si vede che i professionisti ritengono che il gioco permetta questo uso autonomo e il 32% dei giovani indica che il gioco è buono e il 16% dice che è molto buono nel permettere loro di ripetere azioni fino a raggiungere gli obiettivi. I professionisti ritengono che sia stato possibile incorporare nel gioco una situazione di apprendimento più completa che, secondo i giovani, ha permesso di promuovere la discussione di situazioni simili a quelle che si sono verificate nei loro tirocini e di trasferire le situazioni di gioco in vita reale. I professionisti osservano che la sessione in cui è stato inserito questo gioco ha promosso una maggiore motivazione tra gli studenti, sebbene alcuni ritengano che il prototipo non consenta un'acquisizione progressiva delle conoscenze, non consenta un processo di apprendimento personalizzato in base al profilo degli studenti e "Dovrebbe avere sfide più diversificate, a seconda del gruppo target". Tutti i professionisti hanno indicato che utilizzerebbero nuovamente questo gioco in altri contesti di intervento, mentre solo uno di loro non utilizzerebbe giochi digitali con obiettivi di intervento in un altro tipo di intervento, precisando "Solo se supportato da un partner pedagogico, vista la mia limitazione con le tecnologie".*

*Oltre ad acquisire una più profonda comprensione delle percezioni del gioco da parte dei giovani e della sua implementazione, le interviste del focus group sono servite anche per ricevere suggerimenti per nuove situazioni/livelli che potrebbero essere implementati nelle future versioni del gioco. Tra i vari suggerimenti, ne segnaliamo alcuni che sembrano avere una certa rilevanza: "(...) la possibilità prima di lavorare in azienda, di guardare tra più annunci e di andare a colloqui di lavoro (...); "(...) per scegliere gli abiti da portare al colloquio (...); "(... ) lavorare su situazioni simili che possono verificarsi, ma fuori dal posto di lavoro, a casa o con gli amici (...); "(...) iniziare nel gioco come dipendente e non come capo e andare sull'evoluzione (...); (... ) dover decidere tra andare al lavoro o uscire con gli amici (...)"*

*Tenendo conto dei suggerimenti espressi dai giovani, stiamo discutendo con i tecnici che hanno applicato il gioco, la creazione di nuovi livelli che consentano la promozione di altre competenze per l'occupabilità. Dopo questo perfezionamento del prototipo, intendono validare questa nuova versione nel corso del 2017.*



## Best Practice Esempio 2<sup>2</sup>: Insegnante/Counselor per giovani maschi che hanno commesso un reato di età compresa tra 14 e 16

<b>Nome (se c'è n'è uno) e paese di origine</b>	"Xplore: Get Real! Portogallo
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	Giovani maschi di età compresa tra 14 e 16 anni che hanno già commesso un reato
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>I giovani maschi sono stati scelti come gruppo target preferito perché, secondo uno studio di Stege, Van Lankveld e Spronck (2011), sono in grado di acquisire conoscenze meglio attraverso i giochi che attraverso la lettura di testi. Si sostiene quindi che il mezzo digitale e il formato di gioco, possono portare a un maggiore coinvolgimento da parte dei giovani in compiti legati all'esplorazione professionale. Inoltre, i giovani maschi hanno una maggiore propensione ad essere più violenti e a commettere crimini per un periodo di tempo più lungo (Eme, 2010; DeLisi &amp; Vaughn, 2015) rispetto al sesso opposto. Si sottolinea inoltre che il tasso di abbandono scolastico in Portogallo è più elevato nei maschi rispetto al sesso opposto (15,3%) e rispetto alla media dell'Unione Europea (12,1%) (PORDATA, 2018a, PORDATA, 2018b). Infine, è anche fondamentale sottolineare che il genere femminile è più motivato dall'apprendimento attraverso il testo che dal gioco (Stege, et.al, 2011).</i></p> <p><i>Questo gioco è stato progettato in modo che i giovani non si sentano spinti a fare una scelta immediata, ma procedurale, quindi cerca di incoraggiarli a esplorare i loro interessi, nonché aree professionali che potrebbero non aver ancora avuto l'opportunità di considerare attraverso dinamiche di gioco che progressivamente consentono loro di organizzare al meglio le informazioni che possono acquisire attraverso l'esperienza di gioco. Si è inteso, in questo modo, colmare il vuoto che alcuni autori ritengono sussistere rispetto alle condizioni a loro disposizione per compiere una scelta vocazionale (Martins, 2015; Martins &amp; Carvalho, 2018). Questo divario si riferisce alla mancanza di informazioni sulle varie professioni e ad una gamma limitata di scelte, che impedisce loro di prendere una decisione pienamente informata (Martins, 2015; Martins &amp; Carvalho, 2018). Inoltre, sembra importante coinvolgere i giovani in questo processo in tutti gli aspetti, emotivi, cognitivi e comportamentali (Fredricks et al., 2004). Pertanto, è stato ritenuto essenziale adattare l'ambiente di gioco alla realtà dei giovani target, poiché un'attività più pratica finisce per essere più motivante per questi giovani rispetto a uno scenario più ipotetico (Loughead et.al., 1995, Martins &amp; Carvalho, 2015). In questo modo viene stimolato l'interesse per l'attività che, favorendo la concentrazione e la focalizzazione, avrà maggiori probabilità di generare (auto)apprendimento e culminerà in un'esperienza di soddisfazione alla fine del gioco (Shernoff, et al., 2014 ). Si assume quindi, come delineato, che il gioco in questione influenzi positivamente la motivazione intrinseca di questi giovani, spingendoli a svolgere le attività in modo più interessato e fluido (Deci &amp; Ryan, 1985). Un altro elemento destinato ad essere</i></p>	

<sup>2</sup> Adapted from: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/124214/2/367228.pdf>



*migliorato attraverso questo gioco è il flusso di gioco. In questo senso è stata introdotta la figura di un maestro di xplora che, oltre a dare informazioni al giocatore, fornisce anche un feedback immediato e coerente, in modo che il giocatore possa godersi il gioco in modo equilibrato, con una costante adeguatezza tra le capacità di giocatore e la difficoltà dei compiti da svolgere per non provocare uno stato di ansia o noia.*

**Metodologia:** in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*Si tratta, quindi, di un gioco di simulazione, in quanto imiterà la "vita reale", ovvero la realtà accademica così come il mercato del lavoro e tutte le sue componenti associate, consentendo ai giovani di entrare in contatto con la diversità della realtà socio-professionale. Inizialmente il protagonista, un giovane diplomato, si trova in una posizione fragile e svantaggiata. Attualmente gli viene data la possibilità di riabilitarsi dopo alcuni crimini che ha commesso e gli è stata data una missione: recuperare la sua vita attraverso i suoi sogni. Tuttavia, deve tornare a scuola alla ricerca del percorso che porta al suo sogno, realizzarlo e riuscire a trovare lavoro, costruendo un percorso professionale. Inizialmente il giovane potrà personalizzare il proprio carattere in base ai vari strumenti che gli verranno dati, dai capelli alle scarpe, senza mai dimenticare i tratti della sua personalità. Avranno la possibilità di gestire un bar, caratteristiche come estroversione, organizzazione, impulsività, concetto di sé, su una scala da 1 a 7, per riflettere sulle proprie caratteristiche e sull'importanza che possono avere nel contesto accademico, così come nel mondo del lavoro. Tutte queste caratteristiche possono cambiare durante il gioco, proprio come nella vita reale, a seconda delle attività e del livello di impegno che si mostra durante il gioco. Si avranno a disposizione due forme di ricompense, xplotis, che funzioneranno come economia di gioco e punti carriera, che mostreranno al giocatore quanto è già progredito in un certo livello. Per rimanere attivo nel gioco, si devono mantenere valori positivi in entrambi i premi, altrimenti il gioco finirà.*

*Si prevede quindi che il giovane attraversi tre fasi principali: il completamento del percorso accademico obbligatorio, l'esplorazione delle carriere e, infine, la decisione. Ogni livello del gioco corrisponderà a un anno di vita del giocatore. Ad ogni livello il giocatore dovrà porsi degli obiettivi, secondo uno script fornito dal gioco adeguato alla fase in cui si trova. Questi obiettivi avranno gradi di difficoltà variabili con ricompense diverse in entrambe le economie di gioco, correlate in modo positivo modo. Selezionando gli obiettivi, ci si impegna a raggiungerli entro la fine del livello. Se si riesce a raggiungere gli obiettivi prefissati, si ottengono più punti; se non ci si riesce, si ha ancora l'opportunità di farlo, ma si perdono punti carriera. In questo modo il giovane può visualizzare e pianificare il futuro in modo più realistico. Inizialmente, sarà guidato da un mentore individuale, chiamato xplora master, in modo simile a Youth @ Work (Hummel, et al., 2018) che fornirà una guida e cercherà di assistere il giovane nella costruzione del suo percorso. In questo momento, e anche sulla base del PADI (Leitão, 1993, 1994 come citato in Leitão & Miguel, 2004) e BBT (Achntich,*



1971, come citato in Leitão, 1987), il soggetto avrà a disposizione molteplici opzioni di carriera, e può considerarli piacevoli, spiacevoli o essere privo di opinione nei loro confronti. Dopo questa esplorazione delle preferenze, le opzioni che non si ritengono interessanti verranno eliminate dalla gamma delle possibilità. Quelle considerate neutre verranno messe da parte, ma non del tutto scartate. Dopo questa esplorazione delle preferenze, le opzioni che non interessano verranno eliminate dalla gamma di possibilità. In questo modo, avviare questa esplorazione in una fase iniziale consentirà ai giovani di impegnarsi positivamente in un'attività che si rivelerà attraente per loro (Csikszentmihalyi et al., 2014). Dopo aver completato l'istruzione obbligatoria, il giocatore è pronto per optare per un'ampia gamma di attività professionali a sua scelta, in modo simile a MeTycoon (Dunwell, et.al, 2013). In questo modo i giovani possono scegliere di cimentarsi in una o più carriere precedentemente scelte attraverso uno stage con un periodo di tempo limitato, e a più stage partecipano, più punti carriera guadagnano, essendo questo un modo di promuovere comportamenti esplorativi (Campos & Coimbra, 1991; Leitão e Miguel, 2004). A questo punto possono continuare a costruire il proprio CV in base alle proprie caratteristiche personali, che hanno formulato all'inizio del gioco, e possono completarlo con alcune competenze che ritengono di avere per una particolare occupazione professionale. Dopo aver inserito i tirocini verranno proposti diversi compiti, che aumenteranno di difficoltà nel tempo. Con ciò, si intende mantenere un equilibrio ottimale tra le mutevoli capacità del giocatore e i compiti da svolgere (Deci & Ryan, 1985, Blumstein & Flum, 1999, Ryan & Deci, 2000), creando le condizioni affinché il giocatore possa raggiungere lo stato desiderato di flusso e coinvolgimento nel gioco, cioè uno stato che lo sfida, ma non lo induce in uno stato di ansia (Csikszentmihalyi, 2014). Durante questa crescita i giocatori saranno messi alla prova con le varie difficoltà del mondo del lavoro (es. licenziamenti per mancanza di fondi per pagare gli stipendi, richieste di lavoro senza stipendio). In questo senso, vivendo delle difficoltà, il giocatore riceverà proposte "allettanti" che potrebbero farlo commettere atti illeciti. Se il giocatore fa questa scelta, sebbene possa continuare a guadagnare xplotis, perderà punti carriera. Se il giocatore non si tira fuori dal comportamento disonesto, il gioco finirà. A questo punto, analogamente a MeTycoon (Dunwell, et.al, 2013), il giocatore verrà indirizzato a un video di un ex recidivo che condividerà la propria esperienza al fine di sensibilizzare il giocatore per evitare il comportamento. Tuttavia, se non si ricade nella condotta/pratica criminale, si può continuare a esplorare le fasi rimanenti per le quali si è presentato domanda.

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

Alla fine di ogni fase, ci sarà un breve questionario con solo due domande volte ad esplorare le percezioni soggettive riguardo interessi e competenze - la prima è "Quanto sei interessato a questa professione?" e il secondo "Qual è il grado in cui possiedi le caratteristiche e le competenze personali per fare bene in questa professione?" - con solo due possibili risposte, "Alto" o "Basso". In questo modo, e in base alle risposte, si possono inserire in quattro





*possibili categorie. In questo modo si può capire se si deve proseguire, vista l'alta probabilità di ottenere soddisfazione e successo attraverso l'opzione fatta se la risposta ad entrambe le domande è "Alta"; sviluppare se si ha un alto interesse ma una bassa percezione di competenza - questo sviluppo avviene nel senso di aumentare la competenza nell'area di interesse o, se non si può fare, questo interesse potrebbe essere inteso come espresso in un'attività di svago; esplorare nuove aree di interesse per applicare le competenze se si ha un basso interesse, ma un'alta percezione di competenza; oppure evitare l'area di esperienza se le risposte ad entrambe le domande sono "Basse", poiché non porterà alcun valore aggiunto. (Leitão e Miguel, 2004). In questo modo il giovane potrà valutare ciò che ritiene più pertinente da tenere nel suo ventaglio di scelte possibili. Non sarà, quindi, un algoritmo che fornirà al giovane informazioni su quale percorso professionale seguire, ma piuttosto un processo di autoesplorazione che farà comprendere al giovane il percorso che ritiene più proficuo e piacevole (Campos & Coimbra, 1991). Alla fine di tutte le fasi, il giocatore potrà visualizzare tutte le opzioni che ha scelto con la rispettiva valutazione fatta nella fase precedente. In questo modo, sarà in grado di capire quale opzione sarà la più significativa per lui. Quindi, avrà tre opzioni: potrà proseguire gli studi superiori, secondo le sue preferenze; cercare lavoro, secondo le condizioni richieste da ciascun ente; oppure, se non sceglie nessuna delle precedenti, può, in base alla storia della sua interazione con il gioco, essere suggerito uno stage in un'area non ancora esplorata, una delle opzioni che ha trovato divertente ma su cui non ha investito, o di quelle su cui non aveva opinione, prendendo come esempio ciò che accade in The Real Game (Barns et al., 1999). Se sceglie l'opzione successiva, il processo verrà ripetuto dall'inizio della scelta dei posizionamenti. In questo modo il giovane potrà visualizzare altre ipotesi che prima non sarebbero state prese in considerazione ed eventualmente scoprire anche nuovi interessi. Alla fine di tutto il lavoro svolto, il giovane avrà uno spazio per riflettere su di esso, sui suoi interessi e su ciò che deve fare per seguire un percorso migliore. Le tre ipotesi precedentemente descritte saranno la fine del gioco, poiché l'obiettivo di questa proposta sarà quello di far riflettere i giovani su cosa fare in futuro, con le dovute informazioni. In sintesi, si spera che il giovane venga coinvolto nella scuola esplorando un'area di suo interesse, possibilmente riducendo la probabilità di abbandono del sistema di istruzione/formazione.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Si tratta di un gioco di simulazione che, cercando di bilanciare le capacità del giocatore e la difficoltà del compito, consentirà al giovane di esplorare molteplici possibilità di realizzazione professionale, per le quali l'accesso al sistema educativo/formativo è un requisito fondamentale.*

*In primo luogo, potrebbe essere uno strumento molto più economico da utilizzare con questi giovani, oltre che innovativo, che potrebbe suscitare l'interesse sia degli studenti che degli insegnanti e degli altri professionisti dell'educazione coinvolti in quest'area di intervento. Inoltre, potrebbe essere un'attività complementare all'interno di un intervento, con regolari occasioni di integrazione. In questo modo, può migliorare le discussioni di gruppo, le*



*strutture di significato personale, nonché esplorare la relazione del giovane con l'insieme delle dimensioni (cognitive, affettive e comportamentali) (Campos & Coimbra, 1991). È anche pertinente precisare che se i videogiochi sono già considerati qualcosa che suscita interesse di per sé, sembra interessante introdurre una variabile di questo tipo per attirarli verso qualcosa di così importante nella (ri)organizzazione del loro percorso: la scelta di una formazione/professione. In questo senso, oltre a svolgere un compito che sarà completamente controllato/determinato da loro, può impostare un'esperienza di flusso a causa dell'interesse e del piacere che ne derivano (Csikszentimihalyi, 1975).*

*Tuttavia, bisogna riconoscere anche i suoi limiti. In primo luogo, per ragioni legate alle difficoltà nell'ottenere l'accesso autorizzato ai giovani con il profilo del target del gioco, non è stato possibile coinvolgere i membri di questotarget nel processo di creazione del gioco come previsto. In termini metodologici, infatti, si prevedeva di condurre due sessioni di focus group che affrontassero vari temi legati alla costruzione del gioco e che avrebbero consentito ai giovani di partecipare attivamente e influenzare le opzioni relative alla sua progettazione. A tal fine è stata indirizzata alla Direção Geral de Reinserção e Serviços Prisionais (DGRSP) una formale richiesta di autorizzazione per l'accesso dei giovani residenti in uno dei Centri Educativi; tuttavia, questa collaborazione non è stata raggiunta. Si ritiene che si tratti di un divario enorme, vista l'importanza che assumerebbe il contributo di questi giovani nell'adeguamento degli scenari, delle meccaniche e dell'economia del gioco alle proprie esigenze. Una loro maggiore partecipazione comporterebbe un gioco più adeguato alle caratteristiche e al profilo di interessi del target di destinazione, a cui si accede solo indirettamente attraverso i risultati dei (pochi) studi precedenti relativi al tema di questo lavoro. Per questo bisogna considerare che la proposta di gioco presentata è ancora relativamente iniziale e modesta, e necessiterebbe di miglioramenti che, pur restando aperti, richiederebbero (1) un layout grafico che permettesse una visualizzazione più concreta del gioco; (2) consultazione diretta con un gruppo di giovani in rappresentanza dei potenziali beneficiari, ovvero attraverso l'utilizzo di metodologie di focus group, che consentirebbero, sulla base di tale modello, la discussione di alcune delle opzioni di struttura del gioco, al fine di valutare il grado in cui avrebbe attributi accettabili per quanto riguarda, da un lato, l'aspettativa di promuovere l'esplorazione vocazionale e, in tal modo, rafforzare il coinvolgimento dei giovani con la scuola e prevenire l'abbandono scolastico e, dall'altro, la capacità di innescare l'esperienza del flusso di gioco come condizione per il raggiungimento degli obiettivi sopra menzionati.*

## Spagna

### Best Practice Esempio 1: Insegnate/Counselor nella scuola primaria (da 3 a 12 anni)

<b>Nome (se c'è n'è uno) e paese di origine</b>	Spagna
<b>Gruppo target (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)</b>	Scuola primaria (da 3 a 12 years old)





**Descrizione:** Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?

*Uso i serious game per insegnare e valutare i miei studenti della scuola primaria. Ho iniziato a usarli di più negli ultimi 3 anni e di solito almeno una volta due volte a settimana propongo un serious game. Dato che nel mio caso sono studenti della scuola primaria, a loro piace giocare invece di completare fogli di lavoro scritti meno dinamici e più monotoni.*

**Metodologia:** in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*I serious game favoriscono l'acquisizione di conoscenze in ambienti digitali e, in base al loro contenuto, possono sviluppare competenze trasversali.*

*I limiti: non tutti i serious game raggiungono il loro scopo e alcuni potrebbero finire per annoiare gli studenti. L'insegnante dovrebbe scegliere il serious game più appropriato per ogni fascia di età e in base agli obiettivi che vuole raggiungere.*

*Una potenziale limitazione potrebbe essere la durata, l'insegnante dovrebbe scegliere la durata/durata appropriata in base al target/età degli studenti.*

*È importante cercare di far capire agli studenti che sarà utile nella loro vita lavorativa e/o personale => il fattore chiave di successo può dipendere dalla comprensione degli studenti dell'utilità di fare il serious game.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*È importante spiegare agli studenti la metodologia dei serious game e gli obiettivi perseguiti e sviluppare un buon framework.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Non tutti i serious game sono adatti a tutti i contesti, quindi l'insegnante dovrebbe scegliere il giusto serious game a seconda del target e dovrebbe adattarlo in base agli obiettivi che ha con quel gruppo target.*

### Best Practice Esempio 2: Teacher/Counselor per NEET studenti VET

<b>Nome</b> (se c'è n'è uno) <b>e paese di origine</b>	Spagna
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	NEET, studenti VET



**Descrizione:** Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?

*Uso i serious game con i NEET da 3-5 anni, ma soprattutto negli ultimi 2 anni, e i serious game che uso sono principalmente legati al dare loro orientamento in modo che possano scoprire i loro punti di forza e possano scegliere le professioni, sono bravi in questo. Con gli studenti VET uso principalmente serious game per valutare e rafforzare diverse abilità.*

**Metodologia:** in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*La chiave del loro successo è che il gioco li "coinvolge" e lo trovano utile, divertente e gratificante. Se vengono "agganciati" dal gioco, maggiore sarà il coinvolgimento dello studente. Questo si misura con il contatto diretto con loro, con i sondaggi anonimi che valutano la qualità della formazione e con i loro voti nel corso.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Il serious game può aiutare gli studenti a comprendere concetti e idee, facendoli sentire più a loro agio, poiché è uno stimolo per loro, permettendo loro di imparare, discernere, usare la logica e sviluppare le proprie capacità.*

*Uso quei serious game con contenuti applicabili ad aumentare la capacità di comprendere e mettere in pratica il senso logico affinché lo studente ottenga un orientamento positivo e un impulso ad andare avanti, soprattutto per il progresso dei NEET.*

*La qualità potrebbe essere misurata sulla base del raggiungimento degli obiettivi: se gli obiettivi generali sono raggiunti, allora la qualità dovrebbe essere considerata assicurata.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*È estremamente importante che gli studenti capiscano l'utilità del serious game, i loro risultati, come possono aiutarli e che vedano i loro risultati come applicabili; se questo viene raggiunto, allora il serious game può essere applicato a qualsiasi pubblico/target.*

*Sì, tutto ciò che li fa pensare, ragionare, discernere, differenziare e diviene applicabile alla loro evoluzione, giorno dopo giorno, è efficace per qualsiasi gruppo target.*

### Best Practice Esempio 3: Insegnante/Counselor per studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni)

<b>Nome</b> (se c'è n'è uno) <b>e paese di origine</b>	Spagna
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età,	Studenti di scuola secondaria (da 12 a



studenti etc.)	18anni)
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>Innanzitutto, per conoscere gli studenti e vedere quali sono le loro aspettative, si può partire dal brainstorming, uno strumento strategico e creativo utilizzato per risolvere problemi e proporre idee. È anche importante dare importanza allo sviluppo del lavoro cooperativo, lavoro basato su progetti in cui un progetto specifico mira a fornire una risposta a un problema reale. Aula capovolta, dove i materiali vengono studiati a casa dai ragazzi e poi discussi in classe. I serious game sono efficaci perché i risultati si vedono, i giovani si identificano con questi metodi e mostrano maggiore interesse, portandoli ad acquisire un apprendimento di qualità che permetta loro di orientarsi. La motivazione è la bussola dell'apprendimento, quindi motivare gli studenti attraverso i serious game è la chiave.</i></p> <p><b>Metodologia:</b> in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?</p> <p><i>La loro utilità risiede soprattutto nella tecnologia o nei materiali più attraenti e adatti ai giovani, poiché, utilizzando diversi media per svolgere attività, i giovani sono più stimolati cognitivamente e socialmente, quindi la loro motivazione aumenta e partecipano al proprio apprendimento. La maggior parte dei metodi tradizionali si basa su un apprendimento puramente verbale in cui la riflessione non è così prioritaria, quindi è importante dare la priorità ai serious game nell'istruzione e nell'orientamento; contribuiscono, educano, aiutano, stimolano, fanno riflettere, migliorano l'autostima e una miriade di altri vantaggi che dovrebbero essere portati in classe.</i></p> <p><i>Quanto ai potenziali limiti, quando si cerca di introdurre nuove metodologie adatte ai giovani, alcuni insegnanti non sono d'accordo, poiché hanno dovuto dedicare molto tempo a tali attività e hanno optato per le lezioni.</i></p> <p><i>Ci possono essere diversi fattori per non scegliere i serious game:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Mancanza di interesse</i></li> <li><i>2. Stipendi minimi che non coprono le ore di "straordinario".</i></li> <li><i>3. Scarsa conoscenza della gamma di possibili metodi di lavoro.</i></li> <li><i>4. Poca motivazione per innovare</i></li> </ol> <p><i>I giovani, invece, non hanno mai mostrato alcuna resistenza, anzi, si sono sempre sentiti motivati a portare nuove idee e la loro performance è migliorata positivamente grazie ai serious game.</i></p> <p><i>I principali punti di forza dei serious game sono la loro grande capacità di adattamento nei confronti dei giovani e il modo in cui consentono loro non solo di esprimersi ma anche di riflettere e aiutarli nelle loro decisioni e nella costruzione del loro apprendimento.</i></p>	



**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Affinché il serious game abbia un impatto, dobbiamo anche considerare:*

- Corretta pianificazione delle lezioni.
- Disposizione coerente della classe.
- Dividere i giovani in piccoli gruppi per consentire loro di svilupparsi pienamente.
- La tempistica delle attività.
- Favorire la motivazione e l'interazione tra l'insegnante e lo studente.
- Rispettare il ritmo di apprendimento

*Naturalmente, poiché vengono preparate attività di lunga durata che consentono la riflessione e il libero pensiero, se si è coerenti, se si organizzano bene i materiali e se si adattano, sarà più facile per gli studenti conservare le informazioni e interiorizzarle. In questo modo la qualità è assicurata.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Innanzitutto, dobbiamo conoscere bene i nostri studenti e sapere quali sono i loro bisogni, e da lì, possiamo stabilire una certa pratica di serious game o altro. Dal mio punto di vista, è sempre meglio introdurre mezzi tecnologici, come i questionari di Kahoot, che siano facilmente trasferibili a qualsiasi contesto/target adattandoli.*

#### Best Practice Esempio 4: Insegnante/Counselor per studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni)

<b>Nome</b> (se c'è n'è uno) e <b>paese di origine</b>	Spagna
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	Studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni)
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>Uso serious game con gli studenti delle scuole secondarie. Ho iniziato a usarli anni fa, ma soprattutto negli ultimi 2-3 anni. I serious game che uso sono adattati alla metodologia di ogni lezione che tengo, all'età degli studenti e agli obiettivi della classe.</i></p> <p><b>Metodologia:</b> in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?</p> <p><i>Nei serious game, i materiali utilizzati sono più facili da adattare, vengono utilizzate le ICT che sono un grande vantaggio nell'apprendimento e implementando questi giochi ci</i></p>	



*concentriamo maggiormente sui giovani, poiché rispondiamo ai loro bisogni, cosa che i media tradizionali non fanno, in quanto non si concentrano su una metodologia flessibile.*

*La mia esperienza mi ha insegnato che, con i serious game, i giovani si sentono inclusi, si sentono parte di qualcosa che permette loro di svilupparsi, quindi non ho avuto grosse difficoltà, quando li metti al primo posto, i loro atteggiamenti cambiano completamente e sono più ricettivi.*

*L'unica difficoltà da commentare è il poco tempo a disposizione per questi giochi, perché richiedono molta pianificazione e organizzazione. Penso che se gli orari fossero più adeguati o se questi giochi fossero implementati più regolarmente nello spazio scolastico, i giovani sarebbero più abituati a queste dinamiche e l'esperienza sarebbe molto più arricchente. Prima di introdurre qualsiasi gioco, è necessario avere una pianificazione dettagliata di tutto ciò che deve essere fatto, ed è molto importante avere sempre un piano B, poiché l'attività proposta non sempre si attiene a quanto previsto.*

*Il nostro scopo è guidare, non disorientare, quindi prima dobbiamo PIANIFICARE.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Ci sono molte strategie che uso: per rilevare le conoscenze pregresse dei ragazzi e coinvolgerli gradualmente nei serious game, si possono fare brainstorming o discussioni-dibattito. Sì, il principio di inclusività va applicato, quando ci sono diversi gruppi di giovani, è importante offrire strumenti che permettano loro di svilupparsi e di considerare i propri bisogni.*

*Per quanto riguarda le diverse strategie utilizzate per coinvolgere diversi gruppi di giovani con i serious game, una strategia importante (oltre a tutte quelle sopra menzionate) è quella di dare priorità al lavoro cooperativo, privilegiando presentazioni orali, dibattiti, casi di studio, interviste di gruppo per incoraggiare l'autonomia, convivenza tra pari e sentimento di appartenenza a un gruppo. Questo li prepara anche per la vita professionale.*

*Credo che l'uso dei serious aumenti la partecipazione dei giovani ai programmi di mentoring perché stimola lo spirito critico e i giovani, lavorando con metodologie diverse in cui è permesso loro di esprimersi, perdono la paura e mentre progrediscono, si sentono più sicuri e trattengono tutto più facilmente.*

*I principali risultati sono che i giovani sono più motivati e più disposti a lavorare e imparare. Nella valutazione delle attività, è importante che l'insegnante permetta agli alunni di valutare se stessi e gli alunni di valutarsi a vicenda. È così che la qualità viene misurata e garantita, consentendo agli studenti di notare i propri errori e di riflettere su di essi per raggiungere il loro pieno potenziale.*



*Anche se vale la pena ricordare che i risultati di questi serious game, che sono una novità nell'istruzione dei nostri giovani, si vedranno a lungo termine.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Si può trasferire in tutti i tipi di contesti, sia in un'azienda, un'università, una scuola, se si considerano l'età degli studenti e le loro esigenze, a seconda di come si adatterà questa pratica. Come ho detto, i serious game hanno la qualità di essere molto flessibili.*

## Regno Unito

Best Practice Esempio 1: Insegnante/counselor per studenti di scuola secondaria (dai 12 ai 18 anni)

<b>Nome</b> (se c'è n'è uno) <b>e paese di origine</b>	Regno Unito
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	Questa pratica è stata utilizzata con persone di età compresa tra i 13 ei 40 anni, all'interno delle scuole e con un gruppo di adulti.
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><i>Di solito uso i serious game in un contesto di gruppo e quando ho intenzione di usare serious games, chiedo l'opinione del gruppo la settimana prima dell'uso del gioco. Ciò garantisce che i partecipanti siano consapevoli di ciò che faremo nella prossima sessione e che non venga chiesto loro inaspettatamente di giocare con tutti gli altri. Nella sessione della settimana precedente presenterò loro il gioco, dirò loro di cosa tratta il gioco e come funziona, perché penso che sarà utile per loro giocare e chiedere le loro opinioni. Qui possono decidere se vogliono o non vogliono giocare, ma la maggior parte delle volte i gruppi sono felici di giocare. Il giorno del lavoro di gruppo iniziamo prima la sessione creando un contratto di gruppo. Ognuno ha un ruolo nella sua creazione e stabilisce le regole per il gruppo, ad esempio "Non parlare l'uno dell'altro". Inoltre, questo è particolarmente importante se vengono sollevate informazioni personali o argomenti sensibili in quanto possiamo includere nel contratto che gli argomenti discussi non devono essere condivisi fuori dalla stanza e che tutti dovrebbero essere rispettosi. Dopo aver creato il contratto, faremo il gioco. Nelle mie sessioni tutti hanno sempre partecipato ai giochi e sembrano divertirsi. In generale, i giochi sembrano portare a discussioni più ampie e a far aprire le persone, dando loro la sicurezza di parlare di determinati argomenti in quanto fa parte del gioco, piuttosto che dover alzare la mano e far sì che tutti si concentrino su di essi. Dopo aver giocato al gioco, avremo una sessione di riflessione in cui discutiamo di come tutti l'hanno trovato, cosa hanno imparato dal gioco e le loro opinioni su di esso. Discuteremo anche se i partecipanti hanno pensato che</i></p>	





*il gioco fosse adatto alla loro età, se vogliono giocare a qualsiasi altro gioco sullo stesso argomento / se hanno suggerimenti per i giochi e se hanno qualsiasi altra domanda sul gioco. Spesso otteniamo risposte contrastanti in questa sessione, ma penso che sia importante avere una sessione di riflessione. Inoltre, a volte prima di utilizzare un gioco in classe chiederemo a un gruppo di volontari di provare il gioco per ottenere le loro opinioni prima di usarlo con l'intera classe.*

**Metodologia:** in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*Uso i serious game in un contesto di gruppo. Ho spesso scoperto che il modo in cui utilizzo i serious game fa aprire le persone: sono coinvolte nella decisione di giocare, creare un contratto di gioco, poi hanno una sessione di riflessione. I giochi spesso promuovono la discussione tra tutti i partecipanti e, poiché si tratta di un gioco, dà alle persone fiducia per impegnarsi nell'argomento.*

*L'uso dei giochi può essere utile in quanto può essere un modo divertente e coinvolgente per conoscere un argomento. Inoltre, ho scoperto che ha creato legami di gruppo più forti mentre le persone giocano insieme e discutono l'argomento più di quanto farebbero normalmente.*

*Penso che alcune persone imparino meglio usando i giochi. Dipende dal loro stile di apprendimento, ma alcune persone apprendono più informazioni quando stanno facendo qualcosa piuttosto che stare seduti ad ascoltare qualcuno o dover fare un lavoro scritto.*

*Ha funzionato bene – approccio interessante per fornire informazioni, buono per bassi livelli di alfabetizzazione, adatto a diversi stili di apprendimento, piccoli gruppi promuovono la discussione, dipende dallo stile di apprendimento, buono per avere metodi alternativi per raggiungere persone difficili, può aiutare con guarigione e lavoro attraverso difficoltà emotive, può essere utilizzato per definire gli obiettivi di apprendimento, prove di apprendimento, spazio sicuro, contratti di riservatezza, lavorare meglio con il lavoro di gruppo nelle scuole e nell'orientamento.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Alcune persone preferiscono la simulazione all'ascolto, alla lettura o all'insegnamento frontale in classe. I giochi di simulazione sembrano rispondere meglio a coloro che sono autistici in quanto possono farlo da soli. Una costruzione in cui possono sperimentare salute e sicurezza e che funziona per alcuni ma non per altri - identificare i rischi sul posto di lavoro attraverso un'esperienza virtuale. Sembra funzionare meglio per gli studenti di basso livello.*

*Alcuni studenti hanno risposto dicendo che se si fossero semplicemente seduti in un gruppo e le domande fossero state poste, se relative alle emozioni, non ne avrebbero parlato, ma perché era un gioco in cui si usano le carte e ci si muove e si ha un obiettivo ecc., hanno detto*





*che si sentivano più a loro agio perché tutti stavano partecipando e tutta l'attenzione non era su di loro.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Alcuni giovani non sanno cosa vogliono fare come lavoro, il serious game funziona bene in quanto dà loro idee e possono essere piuttosto entusiasti quando ottengono i loro risultati e possono vedere il tipo di professione che potrebbero fare: sono interattivi e alcune persone preferiscono lavorare in questo modo. Non sono sicuro di come funzionerebbe in una situazione di classe - alcuni potrebbero prenderlo come una scusa per fare confusione.*

### Best Practice Esempio 2: Insegnante/Counselor per studenti di scuola secondaria (da 12 a 18 anni)

<b>Nome (se c'è n'è uno) e paese di origine</b>	Regno Unito
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	Principalmente con i giovani che lasciano la scuola e quelli a rischio di diventare NEET, quindi tra i 15 ei 16 anni, ma a volte anche tra i 14 ei 15 anni.

**Descrizione:** Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?

*Quando uso i serious game, tendo a utilizzarli con studenti che sono completamente indecisi su cosa vogliono fare in futuro e non hanno alcuna idea da dove cominciare, o con studenti che hanno due idee lavorative molto diverse a cui sono interessati e non sanno quale perseguire. In entrambi i casi userei il gioco in un setting individuale.*

*Prima che lo studente si metta in gioco, sottolineo che è solo uno strumento per aiutarlo a pensare al suo percorso di sviluppo professionale futuro e che può solo guidarlo nelle sue scelte lavorative, ma può essere utile. Per esempio:*

- *Per gli studenti che sono indecisi su cosa vogliono fare, può dare loro qualche idea sui lavori per i quali sono adatti. Questo può spesso renderli piuttosto interessati quando iniziano a pensare alle loro possibilità future.*
- *Per gli studenti che hanno due percorsi di carriera molto diversi può aiutarli a decidere a quale sono forse più adatti, ad esempio se sono bloccati tra carriere ingegneristiche o assistenziali, se il gioco mostra che sono più adatti a ruoli di cura questo può aiutarli a decidere che l'assistenza è la strada migliore da seguire.*
- *Per ogni studente può evidenziare le proprie competenze e lacune nelle conoscenze rispetto alla professione che desidera e può ispirarlo a saperne di più su quel particolare settore.*



*Penso che l'uso di serious game possa avere particolari benefici nelle scuole che hanno studenti provenienti da ambienti svantaggiati poiché, in generale, esiste una gamma più ristretta di scelte professionali che potrebbero essere consapevoli di come perseguire a causa dei loro genitori che hanno una gamma limitata di occupazioni (questo è in contrasto con coloro che provengono da aree privilegiate più elevate in cui i loro genitori possono provenire da un'ampia varietà di professioni). Per questi giovani provenienti da ambienti svantaggiati, l'introduzione di serious game può aiutare ad ampliare la loro prospettiva a una più ampia gamma di occupazioni e aiutarli e ispirarli a perseguire un percorso professionale di cui potrebbero non aver sentito parlare prima o a cui non hanno pensato.*

**Metodologia:** in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?

*Uso i serious game sia in contesti individuali che di gruppo. Tuttavia, il gioco che uso influirà sull'impostazione in cui è meglio utilizzarlo.*

*Quando si fanno lavori di gruppo è meglio usare giochi più brevi così come giochi con istruzioni molto chiare e facili da seguire. Questo rende l'introduzione di professioni divertente e coinvolgente per un gruppo di persone e ho scoperto che è particolarmente utile per le persone con bisogni speciali in quanto è un modo divertente per scoprire di più su sé stessi e per coinvolgere studenti che potrebbero essere difficili da coinvolgere. Tuttavia, se il gruppo è troppo grande (20-30+) può essere difficile utilizzare in modo efficace i serious game poiché tutti si troveranno in fasi diverse del gioco. Questo è il motivo per cui è difficile usare i serious game più lunghi nei setting di gruppo.*

*Per il lavoro individuale è più facile utilizzare i serious game in quanto posso offrire supporto e consentire di svolgere qualsiasi analisi con lo studente individualmente. Inoltre, i setting individuali mi consentono di introdurre serious game più lunghi per gli studenti. Ogni sessione che offro è di 40 minuti e per molti serious game questo tempo non è abbastanza lungo per completare l'intero gioco, quindi in una sessione posso presentare il gioco allo studente, possono giocare nel loro tempo libero, e poi alla successiva sessione possiamo discutere i loro risultati e ciò che hanno imparato da esso. Questo è sia un punto di forza che un limite, a seconda dello studente e se è felice di giocare nel proprio tempo libero.*

**Impatto:** feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?

*Penso che ai giovani piaccia usare i giochi. In contesti individuali può davvero aiutare i giovani a imparare cosa vogliono fare, in cosa sono bravi, aiutarli a decidere tra percorsi professionali o semplicemente dare loro alcune idee. Molti di questi giochi forniscono informazioni o elenchi su molte professioni, quindi è uno strumento efficace per fornire ai*



*giovani un punto di partenza per cercare professioni.*

*Forse nel setting di gruppo quando si possono utilizzare giochi brevi, i giovani potrebbero ottenere meno in termini di apprendimento su sé stessi e sulle professioni a cui sono più adatti, ma si divertono ed è un'introduzione divertente e coinvolgente nel pensare alle professioni, che contribuisce a rendere efficace il processo di orientamento professionale.*

**Trasferibilità:** Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?

*Questo può essere facilmente trasferito in altri contesti e l'unica risorsa necessaria è il serious game.*



## Appendice 1: Questionario Google Forms

[https://docs.google.com/forms/d/1u3Mn3ig0\\_LB6MRlh7g7vFZJZfuOXu0nucdgz032\\_3\\_I/edit](https://docs.google.com/forms/d/1u3Mn3ig0_LB6MRlh7g7vFZJZfuOXu0nucdgz032_3_I/edit)

### Questionario Google JSPO - Uso dei serious game

Questo questionario è stato sviluppato per comprendere come vengono utilizzati i *serious games* nell'orientamento professionale, gli elementi che li rendono efficaci e come coinvolgere i giovani nell'utilizzarli. Un *serious game* è un gioco che ha un elemento di apprendimento (rendendolo serio), quindi si riferisce ai giochi utilizzati nell'istruzione e nell'orientamento professionale.

Questo questionario contribuirà alla ricerca per il progetto Erasmus + JSPO/Games2Guide (numero di progetto 2018-1-FR01-KA201-048216) per aiutare a sviluppare un eBook relativo alle migliori pratiche per coinvolgere i giovani nell'uso dei *serious games* e un report relativo a raccomandazioni per sviluppatori di *serious games*.

Sarà garantito l'anonimato in relazione all'utilizzo dei dati per l'eBook e per il report relativo alle raccomandazioni.

Viene chiesto il Suo nome e indirizzo e-mail in modo da poterLa contattare nel caso la Sua pratica fosse scelta per essere inclusa come *best practice* nell'ebook e fossero necessarie informazioni maggiormente dettagliate.

Nome:

Organizzazione:

Titolo professionale:

Indirizzo email:

Q1. Quanto spesso utilizza i *serious games* con i giovani?

Q2. Quali elementi dei *serious games* li rendono utili - cosa offrono in più rispetto ai mezzi tradizionali?

Q3. Ha avuto difficoltà a utilizzare i *serious games* o ci sono state resistenze da parte dei giovani? (Si prega di fornire esempi). Perché pensa che sia accaduto?

Q4. Come ha introdotto i *serious games* nell'orientamento professionale?



Q5. Può descrivere le strategie che usa per coinvolgere i giovani nell'uso dei *serious games*? (Si prega di rispondere nel modo più dettagliato possibile).

Q6. Come e perché i *serious games* sono efficaci?

Q7. Utilizza strategie diverse per coinvolgere gruppi di giovani differenti/diversi nei *serious games*? Se sì, quali sono?

Q8. L'uso dei *serious games* aumenta la presenza dei giovani nei programmi di orientamento?

Q9. Quali contenuti/elementi aggiuntivi Le piacerebbe vedere nei futuri *serious games* per l'orientamento?

Q10. C'è qualcos'altro che vorrebbe raccontare?

## Appendice 2: Modello di metodologia delle best practice

Aspetto	Dati	Commento	Evidenza	Follow-up/applicazione
1. Preparatorio:	1a. background: - età, abilità, competenza linguistica, stile di apprendimento, menomazione, ecc.			
	1b. Obiettivi di apprendimento individuati.			
	1c. Gioco individuale o di gruppo o entrambi?			
	1d. Requisiti tecnici (ad es., on-line o off-line) e aspetti pratici (ad es., i progressi vengono salvati?).			
2. Di implementazione:	2a. Dimostrato la sua pertinenza come mezzo efficace per raggiungere l'obiettivo prefissato.			

	2b. È stato effettivamente adottato in un contesto identificabile.			
	2c. Sono presenti prove di un impatto positivo sugli individui.			
	2d. Dovrebbe poter essere replicato in contesti/ambienti alternativi.			
3. Psicologico:	3a. Giusto equilibrio tra “divertimento” e apprendimento tangibile.			
	3b. Evidenza di interesse/motivazione mantenuti, ad es. concetti di progressione e ricompensa.			
	3c. Sensibile a variabili quali genere, età, abilità, personalità e stili di apprendimento.			



	3d. Aspetti intrinseci per evitare l'isolamento.			
4. Pedagogici	4a. Evidenza di un approccio metodologico tangibile.			
	4b. Giusto equilibrio tra il tempo impiegato per imparare il gioco e il suo beneficio educativo.			
	4c. Evidenza dei collegamenti e dell'impatto su altre risorse e materiali di apprendimento.			
	4d. Processi di analisi e valutazione chiari e appropriati.			



## Appendice 3: Modello per le Best Practice

<b>Nome</b> (se c'è n'è uno) <b>e paese di origine</b>	
<b>Gruppo target</b> (es NEETs, intervallo di età, studenti etc.)	
<p><b>Descrizione:</b> Qual è la pratica? Come si svolge? A che livello è implementata (locale, regionale, nazionale, ecc.)? Quando si è iniziato a usare questa pratica? Aree di innovazione?</p> <p><b>Metodologia:</b> in quale setting viene utilizzata? Quali sono i principali punti di forza, le sfide e i potenziali limiti? Quali sono i fattori chiave di successo? Risorse e requisiti necessari per diffondere questo servizio/approccio in altre organizzazioni?</p> <p><b>Impatto:</b> feedback/testimonianze di utenti e professionisti. Quali sono i principali esiti e risultati? In che modo l'uso del serious game influisce sul processo di orientamento professionale? A quante persone si rivolge? Come viene misurata e garantita la qualità?</p> <p><b>Trasferibilità:</b> Come si può trasferire questa pratica in altri contesti/altri paesi? Questa pratica può essere utilizzata con differenti giochi seri / differenti gruppi target?</p>	