Guida per gli operatori all'utilizzo del Job Labyrinth Game

Perché un Gioco Digitale?

Marc Prensky spiega che la comparsa dell'apprendimento attraverso il gioco digitale è avvenuto negli "ultimi decenni del XX secolo", durante gli anni del boom tecnologico globale. Le ultime generazioni hanno vissuto tutta la loro vita a contatto con la tecnologia, usare diverse applicazioni e strumenti digitali fa parte della loro vita quotidiana. A causa di questo accesso alla tecnologia, Prensky sostiene che gli studenti di oggi "pensano e trasformano le informazioni in modo fondamentalmente diverso rispetto ai loro predecessori". Gli insegnanti o quello che Prensky chiama "immigrati digitali" ora devono adattarsi alla lingua e agli stili di apprendimento dei "nativi digitali", un termine che usa per descrivere la nuova generazione che è sempre stata circondata dalla tecnologia.

I diversi istituti ed enti di formazione devono adattarsi per rispondere ai bisogni dei millennials, potrebbero essere utilizzati degli strumenti di formazione come giochi digitali o per PC in modo da raggiungere e formare con successo i più giovani. Questi giochi possono essere utilizzati in diversi modi e aree tematiche. Oltre agli istituti, anche le aziende utilizzano il gioco per formare i propri lavoratori, assumere personale e motivare gli impiegati. L'apprendimento basato sul gioco segna una nuova era dell'apprendimento, non solo per i millennals, ma anche per tutte le istituzioni e aziende che lavorano per le nuove generazioni.

Secondo Patricia Deubel, l'apprendimento digitale basato sul gioco ha la capacità di impegnare e motivare i giovani, stimolando la memoria a lungo termine e fornendo un'esperienza pratica. L'apprendimento basato sul gioco risulta essere efficace sui giovani, i serious game che facilitano l'apprendimento cognitivo, la pianificazione e la soluzione dei problemi sono degli ottimi strumenti per raggiungere i giovani e motivarli ad imparare.

I giochi digitali forniscono un ottimo strumento per condurre una ricerca educativa. Attirando tutti i giovani, indistintamente dal loro background di provenienza, possono essere potenziali strumenti per raggiungere i NEET e i giovani svantaggiati. I giochi aiutano anche i giovani ad individuare i propri obiettivi e a lavorare per raggiungerli, a fornire utili feedback e a misurare il raggiungimento dei proprio scopi. Inoltre la natura interattiva dei videogiochi stimola l'apprendimento e incoraggia i partecipanti a confrontarsi con nuovi argomenti e conoscenze. I giochi digitali possono aiutare i giovani a sviluppare competenze informatiche di cui potrebbero aver bisogno in una società dal continuo progresso tecnologico, ad approfondire la conoscenza di sé e a scoprire le possibili misure di sostegno a loro disposizione, come le PAL.

Lo Scopo del Gioco

Aiutare i giovani vulnerabili (in particolare NEET) a conoscere e sviluppare le proprie competenze allo scopo di entrare nel mondo del lavoro ed informarli sulle varie realtà che si occupano di orientamento professionale ed inserimento lavorativo (sportelli SAL, centri per l'impiego, …).

Obiettivi di apprendimento del gioco

- Analizzare la situazione dei giovani NEET per l'elaborazione dei dati utili ai centri per l'impiego;
- Informare i giovani sulle Politiche Attive del Lavoro;
- Sostenere i giovani nello sviluppo delle soft skills;
- Motivare i beneficiari a d uno sviluppo personale e alla scoperta di nuove opportunità a livello europeo

La Pedagogia del Gioco

La parte più importante del gioco è la sua struttura motivazionale, alcuni giovani sono difficili da raggiungere e da formare, la loro motivazione è molto bassa e difficilmente si recano presso i centri per l'impiego o centri di formazione per ricevere un accompagnamento al lavoro. Il gioco sarà in grado di fornire loro le informazioni di cui hanno bisogno e la formazione in un ambiente non formale. Non si sentiranno sotto stress né avranno paura di giocare, potranno accedervi in qualsiasi momento e ovunque vogliano.

Il gioco permetterà agli utenti di entrare nella vita reale e di intraprendere un percorso di auto-apprendimento, ad esempio chiedendo loro di reperire informazioni presso i centri per l'impiego delle vicinanze.

L'empowerment è un elemento importante della pedagogia del gioco, non esiste alcuna autorità o insegnante nel Job Labyrinth Game, i giovani sono gli unici artefici delle proprie decisioni e apprendono dalle proprie esperienze. Possono decidere se avvalersi dell'aiuto degli orientatori o meno, ma comunque il gioco li aiuterà a capire l'importanza degli operatori.

Gli utenti scelgono un avatar per essere maggiormente coinvolti nel gioco e l'avatar si muove all'interno del labirinto così come un vero giovane si muove nella vita. Il gioco prevede la presenza di numerosi elementi che richiamano la vita dei giovani, gli utenti hanno il comando del gioco così come ce lo hanno nella vita, hanno bisogno di aiuti o di suggerimenti per poter trovare la strada giusta all'interno del labirinto così come nella vita vera hanno bisogno di aiuto per formare e sviluppare le proprie competenze e trovare un lavoro.

Il gioco ha elementi di apprendimento invisibili, anche se si basa sul superamento di vari livelli e sull'acquisizione di poteri; al termine del gioco l'utente valuterà la propria crescita personale più che gli altri obiettivi del gioco, che verranno utilizzati solamente per motivare ed impegnare il ragazzo nei diversi livelli.

Destinatari del Gioco

• Giovani vulnerabili

• NEET

• Operatori dei servizi al lavoro/centri per l'impiego che possono creare un profilo all'interno del gioco per poter interagire con i giovani giocatori ed iniziare un programma di formazione parallelo sfruttando le informazioni raccolte.

Altri stakeholder che beneficeranno del gioco

Aziende che saranno in grado di vedere i profili dei giocatori che cercano lavoro; scuole/centri di formazione professionale; famiglie.

Come usare il gioco?

Il Job Labyrinth Game può essere utilizzato per diversi scopi. Gli operatori possono utilizzare il gioco per fornire ai giovani un approccio informale alla consulenza professionale.

La diffusione del gioco aiuterà a raggiungere anche i giovani svantaggiati, indirizzandoli ai centri per l'impiego più vicini a loro.

Il gioco può essere utilizzato presso i centri per l'impiego/Sportelli SAL durante la consulenza o prima di iniziare la stessa. I giovani possono anche giocare in autonomia da casa. Il flusso del gioco indirizzerà i giovani ai centri per l'impiego/Sportelli SAL, dove gli operatori avranno l'opportunità di interfacciarsi attraverso un colloquio con loro e di informarli sui servizi che vengono offerti.

Il gioco fornisce un portfolio con i risultati di ogni livello che verrà inviato per email sia al Job Lab Spot di riferimento scelto dal giocatore prima di accedere al gioco che al giocatore stesso. Il portfolio finale riporterà anche i dati per contattare il giocatore per poter offrirgli consulenze, utilizzando i risultati dei vari livelli come punto di partenza per l'incontro.

Come guidare i giovani in ogni livello?

Livello	Obiettivo	Come usare il livello
Intro	Registrazione con informazioni personali. Creazione di un avatar personalizzato.	I dati personali ti verranno forniti come portfolio quando l'utente avrà terminato il gioco.
Livello 1	Lo scopo del livello è informare i giovani sul Programma Garanzia Giovani. L'utente deve trovare la porta 1 all'interno del labirinto e svolgere alcune attività. All'interno del livello ci sono dei cartelli con domande relative al programma Garanzia Giovani. L'utente può rispondere direttamente alle domande e imparare qual è la risposta giusta oppure leggere i pannelli informativi che incontra lungo la sua strada e poi rispondere alle domande. I giocatori ricevono punti e badge per ogni livello. I badge simboleggiano la competenza acquisita durante il livello. Badge e competenza raggiunta: **Badge della Saggezza:** *Conoscenza del programma Garanzia Giovani* 	Il livello fornisce brevi informazioni relative al programma Garanzia Giovani. Puoi spiegare ulteriormente il programma e rispondere alle domande dei giocatori. Per favore, fai domande sul loro interesse a beneficiare del programma e riporta degli esempi di giovani che ne hanno beneficiato cambiando la propria vita.
Livello 2	Il secondo livello contiene il questionario RIASEC. Lo scopo del livello è offrire all'utente la possibilità di scoprire se stesso. Il giocatore troverà diverse domande che dovrà selezionare per definire i propri interessi. Il gioco limita la selezione minima, il giocatore può giocare quanto vuole rispondendo a tutti i suoi interessi. Alla fine del livello, ogni giocatore riceve 2 diversi tipi di personalità. I tipi di personalità sono Realistico, Convenzionale, Imprenditoriale, Sociale, Artistico e Investigativo che vengono così spiegati: ***Realistico:*** *Sei un tipo realistico e le persone "realistiche" creano un ambiente "realistico".* *Ad esempio, valorizzano le persone pratiche – brave a lavorare con strumenti, disegni meccanici o elettrici, macchine o animali.*	Quando i giocatori arrivano nel tuo centro/sportello SAL, puoi parlare con loro delle loro abilità, esperienze e desideri. Potresti informarli riguardo i dettagli di ogni tipo di personalità e su altre possibilità di lavoro. Se questa è la loro prima esperienza con il questionario sulla personalità, puoi spiegare loro lo scopo e

	<u>Esempi di occupazione:</u> *Meccanico, Elettricista, Agricoltore, Vigile del fuoco, Tecnico di volo, Guardia forestale, Fabbro, Macchinista, Pilota, Poliziotto, Camionista* ***Convenzionale:** Sei un tipo convenzionale e le persone "convenzionali" creano un ambiente "convenzionale". Sono persone ordinate e brave a seguire un piano prestabilito: sanno lavorare con i numeri ed in modo sistematico e ordinato.* *<u>Esempi di occupazione:</u>* *Cassiere, Contabile, Cancelliere, Postino, Impiegato alla posta, Segretario/a, Cronometrista, Esaminatore, Dattilografo* ***Imprenditoriale:** Sei un tipo imprenditoriale e le persone "imprenditoriali" creano un ambiente "imprenditoriale". Sono persone energiche, ambiziose e socievoli - bravi in politica, a guidare le persone e a vendere cose o idee.* *<u>Esempi di occupazione:</u>* *Banditore d'asta, Direttore di banca, Dirigente finanziario, Ispettore doganale, Direttore d'albergo, Giudice, Avvocato, Agente immobiliare, Direttore delle vendite, Venditore, Preside, Agente di viaggi, Conduttore TV* ***Sociale:** Sei una persona sociale e le persone "sociali" creano un ambiente "sociale". Sono persone disponibili, amichevoli e affidabili. Sono bravi ad insegnare, consigliare, curare, dare informazioni e risolvere problemi sociali.* *<u>Esempi di occupazione:</u>* *Allenatore atletico, Consulente, Igienista dentale, Bibliotecario/a, Infermiere/a, Agente di custodia, Fisioterapista, Assistente sociale, Insegnante* ***Artistico :** Sei una persona artistica e le persone "artistiche" creano un ambiente "artistico". Sono persone espressive, originali e indipendenti - che hanno buone capacità artistiche nella scrittura, nel teatro, nell'artigianato, nella musica o nell'arte.* *<u>Esempi di occupazione:</u>* *Attore, Insegnante di arte, Editore di libri, Stilista, Comico, Compositore, Ballerino/a, DJ, Grafico, Musicista* ***Investigativo:** Sei una persona investigativa e le persone "investigative" creano un ambiente "investigativo". Sono persone precise, intellettuali e amanti della scienza – che sono brave a comprendere e risolvere problemi scientifici e matematici.* *<u>Esempi di occupazione:</u>* *Biologo, Chimico, Programmatore di computer, Dentista, Ingegnere elettrico, Matematico, Tecnico medico, Meteorologo, Farmacista, Medico, Perito, Veterinario* Badge e competenza raggiunta: **Badge Ombra:** *Valutazione personale, scoperta personale*	l'uso del questionario e perché è importante conoscere le proprie capacità e attitudini.

		
Livello 3	Obiettivo del terzo livello è guidare l'utente alla compilazione del CV. Le domande utilizzate sono state selezionate considerando il gruppo target. Il giocatore riceverà le risposte che ha dato durante il livello al termine del gioco, saranno riportate all'interno del portfolio in formato pdf. Badge e competenza raggiunta: **Badge Specchio:** *Riflettere le capacità personali, i valori, l'educazione e le esperienze e presentarle come un cv* 	I giocatori riceveranno un portfolio al termine del gioco. E' utile avere il portfolio con i risultati del gioco prima della consulenza con l'operatore di riferimento. Il livello si basa sulla comprensione di cosa scrivere in un CV. Anche se i giovani non hanno alcuna esperienza lavorativa o formazione, possono sempre scrivere le loro abilità e valori. Durante il colloquio aiutateli a capire di cosa ha bisogno per rendere il proprio CV migliore. Potete consigliare loro un corso di formazione o un'opportunità di tirocinio se non hanno alcuna esperienza lavorativa. Il supporto motivazionale è essenziale per i giovani al fine di favorire la loro crescita personale.
Livello 4	Il livello 4 è progettato per migliorare le capacità dei giovani durante un colloquio di lavoro. Il giocatore, all'interno della porta 4, dopo dei piccoli compiti da portare a termine trova una stanza con un addetto alle risorse umane che fa delle domande simulando un colloquio di lavoro. Per ogni domanda il giocatore ha tre opzioni di risposta e tra una domanda e l'altra ha l'opportunità di verificare la risposta giusta ricevendo una spiegazione (viene specificato il vero obiettivo delle	Puoi chiedere al ragazzo quali sono state durante il livello le domande più semplici e quali sono state le più difficili da rispondere. Puoi informarlo su quali sono gli elementi

	domande e cosa bisognerebbe rispondere). Badge e competenza raggiunta: **Badge della Fiducia (in se stessi):** *Rispondere alle domande con una visione e uno scopo.* 	importanti durante un colloquio di lavoro e simulare un colloquio per prepararlo a reali esperienze future.
Livello 5	Lo scopo del livello è quello di fornire diverse opportunità come corsi di formazione, video, annunci di lavoro, scambi e vari progetti per i giovani legati al loro sviluppo professionale. Al termine del livello il giocatore trova una stanza con un forziere. Il tesoro consiste in una serie di link a diversi database che offrono un servizio di incontro tra domanda e offerta di lavoro e a pagine web utili per la crescita personale e lo sviluppo della carriera dei giovani. Il giocatore può cliccare direttamente sui link che saranno poi elencati anche nel proprio portfolio personale. Badge e competenza raggiunta: **Badge della Scoperta:** *Alla ricerca di nuove opportunità di crescita personale. Usare la tecnologia per scoprire nuove opportunità e sviluppare se stessi.* 	Puoi indirizzare il ragazzo alle diverse pagine Web per la ricerca di lavoro, la formazione e i programmi per i giovani. Puoi indicargli come usare quelle pagine e come effettuare l'iscrizione. Presentare tutte le opportunità che ha a disposizione è molto utile. Oltre a ciò, puoi aiutarlo a pianificare cosa fare passo dopo passo per poter beneficiare delle diverse opportunità.

Suggerimento finale: Il Job Labyrinth Game è uno strumento di supporto per i Job Lab Spot, per icentri per l'impiego e per gli istituti di istruzione e formazione professionale con annessi sportelli SAL. È possibile utilizzare lo strumento prima di una consulenza professionale privata o utilizzarlo con un gruppo prima di una sessione di formazione professionale o di orientamento. Il collegamento con aziende, scuole, operatori e ONG che lavorano per i giovani è molto importante per l'efficacia del gioco. Usando il gioco, avrai l'opportunità di raccogliere molti dati sui giovani e di instaurare un rapporto diretto con loro, creando al tempo stesso una rete di Job Lab Spot in diversi paesi europei.