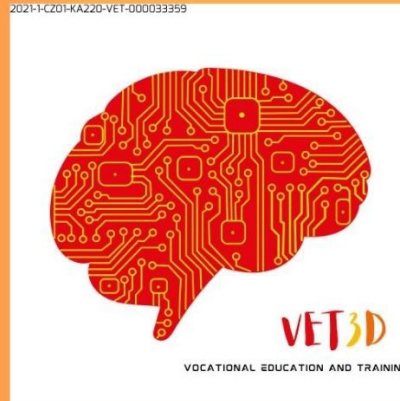




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cooperation partnership in vocational education and training
2021-1-CZ01-KA220-VET-000033359



E book

Toolkit giochi educativi e simulazioni per il potenziamento delle competenze imprenditoriali digitali & interculturali



european development agency



RISEBA
the place, where business meets art

AURIVE
risorse sociali per lo sviluppo



NOVARECKON
knowledge brokers



“Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture executive agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.”

<https://vet3dproject.eu/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**E BOOK – TOOLKIT WITH SERIOUS GAMES
SIMULATION GAMES
KA2 Erasmus Plus
Strategic partnership for
innovation in the field of Vet
education**

DATE: September, 2023

AGREEMENT No: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000033359

This is educational gaming ...

"It is paradoxical that many educators and parents still differentiate a time for learning and a time for play without noticing the vital connection between them."

LEO BUSCAGLIA

"Do not teach disciplines by compulsion, but as by playing; So you can discover everyone's individual trends."

PLATONE



Indice

0 PREFAZIONE

0 Organizzazioni partecipanti

1. INTRODUZIONE

1.1 Panoramica del progetto

1.2 Obiettivi generali

1.3 Il nostro approccio

1.4. Il metodo di lavoro

2. PANORAMICA SUI GIOCHI SERI, GIOCHI DI SIMULAZIONE

Capacità imprenditoriali

GIOCO DI SIMULAZIONE - Gioco di ruolo

introduzione

Gioco di ruolo 1 - Gioco di simulazione "Il tuo spirito di iniziativa".

Gioco di ruolo 2 - "Il business dello street food italiano"

PROGETTI DI GRUPPO DELEGAZIONE COMPITI - Capacità imprenditoriali

Gruppo delegazione compito 1 intervista con testimonial

Lettera di presentazione del gruppo delegazione di attività

2 Gruppo delegazione di compiti 3 - brainstorming

Gruppo delegazione compito 4 – Ritratto delle competenze imprenditoriali

Competenze interculturali

Gioco di ruolo 1 - campagna di comunicazione sulla "pasta" in un'azienda multinazionale in un team multiculturale di colleghi

Gioco di ruolo 2 - stereotipi

PROGETTI DI GRUPPO DELEGAZIONE TASK - Competenze interculturali

Delega compito 1 - colloquio sulle competenze interculturali

Gruppo delegazione compiti 2 - lettera di

accompagnamento Gruppo delegazione di compiti 3

Brainstorming

Gruppo delegazione compito 4 – Ritratto delle competenze interculturali

Competenze digitali

introduzione

Attività del gruppo di delega delle attività

Delegazione di compiti gruppo 1 - intervista con un "Campione digitale"

Gruppo delegazione compiti 2 - lettera di accompagnamento

Gruppo delegazione di compiti 3 - brainstorming

Gruppo delegazione compito 4 – ritratto delle competenze

3.CONCLUSIONI

0. FOREWORD

In questa pubblicazione presentiamo una serie di strumenti per la gestione di giochi ed esercizi educativi di simulazione volti all'empowerment delle competenze trasversali.

Con questo kit di strumenti, vogliamo fornire agli studenti della formazione professionale, ai neolaureati, ai formatori, ai manager dei programmi di empowerment delle competenze trasversali, nonché a tutti gli interessati, una serie di risorse educative aggiornate, per migliorare ulteriormente il potenziale dei giochi come strumento per migliorare le prospettive di inclusione lavorativa di studenti e diplomati.

Lo scambio e la condivisione delle risorse educative è un passo fondamentale nel sostenere le opportunità di apprendimento permanente per gli studenti in formazione professionale verso l'empowerment delle competenze lavorative.

Inoltre, come nostro obiettivo, questo toolkit mira ad aumentare la consapevolezza sull'esistenza di diversi approcci e risorse disponibili per i programmi di empowerment delle competenze trasversali. In questo senso, dedicheremo un focus specifico sullo sviluppo delle 3 soft skills quali competenze più richieste dai selezionatori di risorse umane nell'attuale mercato del lavoro: competenze imprenditoriali, interculturali e digitali.

Infine, questo toolkit intende contribuire a migliorare la qualità dei programmi di empowerment delle competenze trasversali, trovando il modo migliore per utilizzare la gamification come strumento per connettere le esigenze di empowerment delle competenze degli studenti con le competenze richieste dai datori di lavoro e della società.

0. Organizzazioni partecipanti

Questo progetto non sarebbe stato possibile senza il supporto e la collaborazione dello staff dell'ente Coordinatore e delle Organizzazioni partner, dalla fase di strutturazione alla fase di sviluppo dei contenuti. Inoltre, lo staff delle organizzazioni promotrici ha contribuito attivamente alla realizzazione di questo manuale.

Questa pubblicazione è indirizzata a studenti e neodiplomati della formazione professionale, formatori, operatori giovanili, educatori, coach, tutor e chiunque sia interessato a sviluppare attività non formali per l'empowerment delle competenze trasversali.

Promotori e partners

Euda – European Development Agency – Repubblica

Ceca <https://eracr.cz/>

STŘEDNÍ ŠKOLA GASTRONOMICKÁ ADOLPHA KOLPINGA - Repubblica Ceca

<https://www.ssgak.cz/stranka/kontakty>

Aurive società cooperativa -

Italia <http://www.aurive.it/>

Novarekkon – Italia

<https://www.novareckon.it/>

Project Net - Lettonia

<https://projectfund.net>

RISEBA University of Applied Sciences -

Lettonia <https://www.riseba.lv/>

European Institute for Local Development -

Grecia <https://eurolocaldevelopment.org/>

Thalis Civil Non-Profit Company -

Grecia <https://www.thalis.org>

1. INTRODUZIONE

1.1 Introduzione del progetto

VET as enabler

Un'istruzione e una formazione professionale europea eccellenti e inclusive sono fondamentali per la competitività delle imprese e per un mercato del lavoro ben funzionante. E' ormai un dato di fatto che l'apprendistato e l'apprendimento basato sul lavoro, integrati in un ambiente di lavoro reale, migliorino l'occupabilità. La formazione professionale fornisce alla nostra forza lavoro conoscenze, abilità e competenze rilevanti per il mercato del lavoro in continua evoluzione e offre allo stesso tempo opportunità di miglioramento e riqualificazione.

La partecipazione ai percorsi di formazione professionale garantisce che la nostra forza lavoro sia ben attrezzata con conoscenze teoriche e competenze chiave. D'altro canto, l'istruzione non formale è stata fortemente influenzata dalla crescente digitalizzazione e dagli effetti del cambiamento climatico e deve essere promossa e sostenuta ancora di più a causa della pandemia di Covid-19 e ai relativi confini sociali.

Approccio Multi-dimensionale nella formazione professionale

La crescente domanda da parte dei mercati di competenze STEM e la continua necessità di aggiornamento delle competenze, nonché di riqualificazione durante tutto il corso della vita lavorativa di una persona possono trovare risposta nell'approccio tridimensionale della nostra iniziativa VET3D.

Il progetto VET3D ha come scopo principale quello di rispondere alle attuali sfide proposte dal settore VET europeo. A tal fine, ha mappato la situazione dei paesi partner del progetto - Italia, Grecia, Lettonia e Repubblica Ceca - e progettato programmi specifici di empowerment delle competenze incentrati sull'integrazione di formazione formale, non formale e basata sul lavoro; verso l'obiettivo generale di sostenere il potenziamento delle competenze degli attuali studenti dell'IFP che costituiranno la nostra futura forza lavoro.

Attività progetto

Le attività del progetto si sono basate sul principio “mappa – ricerca – crea – valida – divulga”. La mappatura è stata realizzata dall'inizio del progetto e gli esperti hanno studiato le barriere e le sfide esistenti in termini di miglioramento delle competenze digitali e chiave nei paesi partner del progetto. In questo quadro, i modelli di apprendimento IFP sono stati studiati nei 4 paesi dell'UE per offrire un approccio basato sulla ricerca verso l'aggiornamento delle competenze chiave per futuro, nell'ottica di supportare la creazione del (IO3) “SKILLS INTELLIGENCE DATABASE”. La Banca Dati intende incoraggiare il potenziamento delle competenze trasversali, utili per l'occupabilità durante il percorso di studio dei discenti IFP, fornendo agli utenti un insieme rilevante di esperienze formative (alternanza scuola-lavoro, tirocini, esperienze di istruzione non formale), inserite all'interno delle 3 competenze chiave prioritarie aree: digitale, interculturale e imprenditoria

Inoltre, considerando la versatilità della maggior parte degli adolescenti di oggi nell'uso della tecnologia, il risultato atteso riguarda il lancio di una piattaforma e di un'applicazione mobile, che integra opportunità e risorse esistenti e la creazione di risorse educative originali volte allo sviluppo delle competenze trasversali.

In conclusione, il quinto prodotto del progetto metterà a disposizione materiali di formazione online per gli insegnanti dell'IFP, per consentire loro di accompagnare gli studenti digitalmente integrando percorsi di formazione formale, non formale e sul posto di lavoro, verso il rafforzare della loro leadership digitale nell'era post-pandemica.

In questo senso, Vet3D muove verso l'incremento dell'occupabilità europea e un sistema di formazione professionale di eccellenza ed inclusivo.

1.2 Obiettivi generali dell'E BOOK

Come accennato, l'e-book ha lo scopo di fornire una serie di giochi che possono essere utilizzati dai formatori e dagli studenti Vet, per soddisfare le esigenze di apprendimento di questi ultimi, riguardo alle 3 principali competenze chiave e competenze trasversali richieste dal mercato. L'obiettivo è potenziare ulteriormente il potere del gioco e della gamification e supportare la crescita personale e professionale nel settore Vet.

1.3 Il nostro approccio

La raccolta di giochi - giochi e di tracce di attività di simulazione, giochi di ruolo - è stata realizzata in modo da valorizzare le migliori pratiche disponibili all'interno della partnership Vet3D. Ciascun partner ha offerto la propria competenza specifica per supportare la progettazione e la realizzazione dei giochi. Questi giochi sono concepiti per supportare l'apprendimento attraverso la pratica e i metodi di educazione non formale. La maggior parte delle attività si basano su compiti di simulazione che consentono ai partecipanti di sperimentare contesti e sfide legate a situazioni di vita reale nell'ambiente di lavoro.

1.4: Il metodo di lavoro

La raccolta di giochi si è basata su focus group, che sono stati organizzati coinvolgendo le parti interessate per consultarle durante tutto il processo di progettazione e sviluppo. I gruppi sono stati creati con l'obiettivo di avere almeno 3 stakeholder ciascuno. Tutti i giochi raccolti e i risultati delle discussioni sono stati mediati da un facilitatore, per garantire un efficace collegamento tra gli obiettivi di potenziamento delle competenze degli studenti e diplomati Vet e l'incremento delle prospettive di inclusione socio-lavorativa, accrescendo l'impatto della gamification nei processi di empowerment delle competenze.

Il facilitatore è stato un animatore socioculturale inserito nello staff che ha guidato le discussioni dei gruppi, evidenziando diversi punti di vista e stimolando la discussione, fino alla stesura di bozze di giochi.



Capitolo 2: PANORAMICA DI GIOCHI EDUCATIVI E DI SIMULAZIONE

COMPETENZE IMPRENDITORIALI

GIOCHI DI SIMULAZIONE – Giochi di ruolo

Introduzione

I giochi di simulazione sono strumenti particolarmente efficaci per potenziare le competenze trasversali dei giovani in un contesto non formale e non stressante. Diversi tipi di giochi di simulazione, come segue, sono concepiti per aiutare i giovani a sviluppare il loro potenziale, con particolare riguardo alle competenze interculturali, digitali e imprenditoriali.

Gioco di ruolo 1 - “Il tuo spirito di iniziativa” simulazione

Linee guida per la simulazione. Immaginiamo che insieme ad un gruppo di 3 amici vogliate organizzare una serie di concerti. Per farlo bisogna reperire i fondi necessari e decidere come organizzare le azioni di raccolta fondi.

Provate a creare tutti insieme una strategia di raccolta fondi secondo il seguente piano d'azione:

Step 1: fai un preventivo con il dettaglio di tutti i costi legati alla tua idea di concerto

Step 2: mappa i potenziali sponsor locali e stila un elenco

Step 3: prepara una lettera per presentare l'evento e chiedere la sponsorizzazione

Step 4: elabora una proposta di budget con una stima degli importi di sponsorizzazione che prevedi di poter raccogliere come risultato della tua azione di raccolta fondi

Role play 2 - Italian street food business

Immaginiamo che tu gestisca un'attività di street food italiana. Hai un budget limitato e devi trovare soluzioni per utilizzarlo per avviare l'azienda e farla crescere. Devi occuparti della lista delle scorte, della promozione e della gestione del budget.

Giocando a questo gioco, puoi mettere in pratica le principali abilità imprenditoriali in un ambiente a rischio zero. Di seguito è riportato un elenco delle principali capacità imprenditoriali e dei relativi compiti verso l'empowerment delle competenze

1. Gestione aziendale: per gestire la propria attività è necessario innanzitutto definire una strategia di base sui seguenti elementi chiave: marketing, prezzi, risorse umane.

2. Gestione del rischio: stila un piano di base sulla gestione dei tuoi finanziamenti e su come gestire gli impatti della tua attività, compresa l'analisi di base delle tendenze di mercato

inaspettate.

3. Risoluzione dei problemi: elenca 2 strategie di risoluzione dei problemi per gestire le tendenze imprevedibili che potrebbero emergono nel tuo settore economico.

4. Creatività: elenca un esempio di soluzione creativa che puoi adottare per far fronte alle esigenze peculiari di uno dei tuoi clienti.

5. Gestione del tempo: elenca un esempio di gestione efficace del tempo che potresti adottare come imprenditore.

PROGETTI DI GRUPPO - DELEGAZIONE COMPITI – Capacità imprenditoriali

DELEGAZIONE COMPITI 1 intervista con 1 testimonial

Attività 1 – In coppia con un pari, interpreta 2 ruoli e poi scambiali

Ruolo 1 – Fingi di essere un imprenditore con una storia di successo – come imprenditore hai il seguente profilo personale:

-ha avviato una nuova attività negli ultimi 2 anni

– ha creato una start-up innovativa (nuovo prodotto o nuovo modo di rispondere alle esigenze del tuo target di clientela di riferimento)

-sta gestendo un business in crescita (trend aziendali positivi)

Ruolo 2 – giornalista incaricato di intervistare il testimonial (imprenditore con una storia di successo)

Attività 2 - Intervista a un imprenditore: utilizza la seguente serie di domande

- Come è nata la tua idea imprenditoriale?
- Quali sono le competenze vincenti che ritieni di possedere e che ti hanno reso un imprenditore di successo?
- Pensi che queste abilità di successo possano essere apprese?
- Fornisci una definizione di imprenditore, chi è un imprenditore per te?
- Bisogna essere un innovatore per essere un imprenditore?
- Cosa ti ha portato a correre il rischio di avviare un tuo progetto?
- Secondo te, quale delle seguenti abilità imprenditoriali è la più importante per un imprenditore di successo? (capacità organizzative, leadership, problem solving, creatività)

Attività 3 Tempo di riflessione

Rifletti sull'attività e scrivi alcune conclusioni sotto forma di articolo stampa su ciò che hai imparato su:

- fattori di successo imprenditoriale
- il principale profilo personale e professionale di un imprenditore di successo.

DELEGAZIONE DI COMPITI 2 Cover letter

competenze interculturali - lettera di presentazione

Scrivere una lettera di accompagnamento (simile alla presentazione di un piano aziendale) può aiutarti a riflettere sulle tue capacità imprenditoriali. Per favore scrivi una sezione specifica nella tua lettera di presentazione, concentrandoti sull'uso delle abilità imprenditoriali, cercando di fornire informazioni sulle esperienze che hai avuto nel prendere iniziative (ad esempio avviare nuovi progetti creativi all'interno del tuo gruppo informale di amici o altro). Mentre li descrivi, così come sviluppi progetti creativi o idee imprenditoriali, dovresti suscitare attenzione e interesse nel tuo reclutatore, poiché questa persona di solito valuta, tra le altre cose, le tue capacità imprenditoriali durante i colloqui di lavoro per la selezione del personale per conto di una multinazionale! ;)

Il tuo obiettivo è spiegare al reclutatore come e perché le tue capacità ed esperienze imprenditoriali ti rendono il miglior candidato per una posizione lavorativa in una multinazionale... iniziamo a scrivere la tua migliore lettera di presentazione...:)

DELEGAZIONE COMPITI 3 - brainstorming

Partecipa a questa attività con un numero ideale di 5 coetanei della tua età. Il seguente elenco di attività ti aiuterà.

- 1) Assegnare i ruoli: seleziona un coordinatore (incaricato di facilitare e monitorare il processo) e un segretario nel tuo team per prendere nota dei risultati di questa attività);
- 2) definire il compito: Il compito è elencare tutti i principali concetti, idee, immagini che colleghi alla parola "imprenditorialità" o "imprenditore" ...;
- 3) concordare una tempistica per l'attività;
- 4) condividere idee/concetti: ad ogni partecipante è richiesto di dire almeno 4-6 parole durante il brainstorming;
- 5) riportare tutte le parole emerse dal brainstorming creativo;
- 6) rappresentare i risultati (provare a disegnare una mappa per rappresentare i risultati dell'attività di brainstorming).

DELEGAZIONE COMPITI 4 - Ritratto delle competenze imprenditoriali

Passo 1: crea piccoli team da 2 a 4 persone.

Passo 2: Su un foglio di carta disegna la tua figura stilizzata/ritratto personale a figura intera (tutto il corpo).

Passo 3: Sotto i tuoi piedi, scrivi 2 abilità imprenditoriali che non hai ancora acquisito o di cui non ti senti sicuro.

Passaggio 4: sulle mani aggiungi 2 capacità imprenditoriali che possiedi o delle quali ti senti abbastanza sicuro.

Passaggio 5: sopra la testa, scrivi un'abilità imprenditoriale che vorresti migliorare.

Step 6: Nel cuore inserisci una o più delle tue grandi passioni legate al mondo imprenditoriale.

Fase 7: Dopo che l'intero gruppo ha finito di scrivere, ogni partecipante descrive il proprio disegno mostrando il proprio ritratto personale a tutto il gruppo.

Fase 8: Tutti dovrebbero partecipare, condividendo un commento positivo sulle passioni o competenze rappresentate, nonché dando consigli al collega/collega del team per aiutarlo a migliorare l'acquisizione di nuove abilità imprenditoriali.

COMPETENZE INTERCULTURALI

Introduzione

I giochi di simulazione possono essere strumenti preziosi per sviluppare competenze interculturali e consentire alle persone di lavorare in modo efficace attraverso le culture. Ecco alcuni modi in cui i giochi di simulazione possono contribuire allo sviluppo e all'empowerment delle competenze interculturali.

1. Consapevolezza culturale: i giochi di simulazione offrono ai partecipanti opportunità efficaci di esplorare e conoscere culture, costumi e tradizioni diverse. Questi giochi offrono numerosi vantaggi in termini di aumento della consapevolezza e sensibilità culturale.

2. Abilità comunicative: i giochi di simulazione enfatizzano la collaborazione ed il lavoro di squadra, e possono contribuire allo sviluppo della comunicazione consentendo ai giocatori di lavorare efficacemente con persone di diverse origini culturali.

3. Empatia: i giochi di simulazione che consentono ai giocatori di intuire, comprendere e sperimentare sentimenti ed emozioni di personaggi provenienti da contesti culturali diversi

possono essere potenti strumenti efficaci per sviluppare l'empatia.

4. Risoluzione dei conflitti: i giochi di simulazione possono essere strumenti efficaci per lo sviluppo di capacità nel campo della negoziazione, della risoluzione dei conflitti e della promozione della comprensione tra le culture.

I giochi di simulazione sono strumenti efficaci per il potenziamento delle competenze interculturali necessarie per cooperare efficacemente con persone di culture diverse. Attraverso una maggiore consapevolezza culturale, migliori capacità comunicative, esperienze di creazione di empatia ed opportunità di risoluzione dei conflitti, questi giochi contribuiscono a una società più inclusiva e responsabilizzata.

Gioco di ruolo

1 Campagna di comunicazione sulla "pasta" in un'azienda multinazionale in un team multiculturale di colleghi

Sei stato assunto in una multinazionale e ora fai parte di un team multiculturale di colleghi composto da 1 polacco, 1 francese, 1 italiano e 1 cinese...tu sei italiano :). Il tuo team deve progettare una campagna di comunicazione su un prodotto, la pasta. il vostro prodotto "pasta" deve essere presentato con l'obiettivo specifico di superare le differenze culturali, trovando un linguaggio comune, comprensibile in tutti i paesi per promuovere la proposta.

Il compito è suddiviso in fasi:

fase 0 - in questa fase dovrai individuare gli elementi comuni che caratterizzano il tuo target di riferimento nei diversi paesi. Il target sono le famiglie numerose, che consumano quantità rilevanti di pasta, con redditi bassi, con entrambi i genitori che lavorano.

fase 1- identificare e descrivere le caratteristiche comuni del target

Fase 2 - Identificare gli elementi di pregio della pasta che possono essere di interesse trasversale per tutte le famiglie, indipendentemente dalla loro cultura di origine

fase 3 - Creare uno slogan efficace, che trasmetta l'idea del valore della pasta, superando le differenze culturali

fase 4 - Crea un'immagine evocativa

fase 5 - tempo di riflessione: rifletti sulle differenze che hai incontrato in termini di cultura, ad es. La diversità del background culturale, che collega il prodotto ad uno specifico background affettivo (es. solitamente pasta per gli italiani significa famiglia). In secondo luogo, identificare alcuni elementi chiave utili per aiutare a presentare la pasta in modo da superare le differenze culturali e gli stereotipi, quindi effettuare una sorta di analisi Swot dei possibili punti di forza, debolezza, minacce e intuizioni positive dei diversi background culturali che influiscono sugli stereotipi della pasta e sulla sfera emotiva, legata a questo tipo di cibo.

Alla fine, condividi i risultati con colleghi di diverse nazionalità.

Intercultural skills

Role play 2 - stereotipi

Step 1 - Comporre squadre di almeno due partecipanti

Step 2 - Ogni partecipante seleziona un paese (diverso da quello reale)

Fase 3 - Brainstorming sugli stereotipi relativi a ciascuno dei paesi europei selezionati

Step 4 - Prova a rappresentare alcune situazioni in cui puoi creare dei “ponti comunicativi” in grado di supportare i partecipanti nel superare i rispettivi stereotipi e nella creazione di elementi di comprensione comuni, così da superare finalmente le difficoltà di comunicazione all’interno di team di diverse nazionalità

Fase 5 - Tempo di riflessione: come squadra, rispondete alle seguenti domande: quali pensate siano gli stereotipi legati al paese che avete scelto? In che modo questi stereotipi hanno generato delle difficoltà di comunicazione? Quali elementi hanno contribuito a generare dinamiche comunicative positive, empatia e comprensione reciproca tra i partecipanti?

GRUPPI DI DELEGAZIONE COMPITI – Competenze Interculturali

1. L’assegnazione dei compiti può essere un metodo efficace per potenziare le competenze interculturali all’interno di un lavoro di gruppo. Ecco un’attività di potenziamento delle competenze interculturali che prevede sei compiti per migliorare le competenze interculturali del tuo team.

2. scoprire le differenze culturali: cerca di mappare, essere consapevole e comprendere le differenze culturali nel tuo gruppo (concentrati su valori, opinioni e stili di comunicazione collegati a diversi background culturali).

3. Definire aspettative chiare: definire gli obiettivi dell’attività, le aspettative, i ruoli e i risultati di apprendimento attesi da questa attività).

4. Valorizza la diversità nel tuo team: rifletti su come offrire opportunità per valorizzare la diversità culturale all’interno del tuo team.

Dai dei feedback: 3. Fornisci feedback: dai feedback ai partecipanti al tuo gruppo. Fornisci ai partecipanti feedback sulle loro capacità di comunicazione e di lavoro di squadra in modo da dare loro delle linee guida utili verso il potenziamento delle loro capacità interculturali.

Seguendo questi passaggi, puoi creare un ambiente di lavoro cooperativo, supportando il potenziamento delle competenze interculturali nel tuo personale.

Compito di delegazione 1 – colloquio sulle competenze interculturali

Compito 1 – In coppia con un pari, interpreta 2 ruoli

Ruolo 1 – Immagina di essere un immigrato, o di incontrare una persona con un background culturale diverso da proporre come testimonial:

- è una persona neo-immigrata, possibilmente arrivata nel tuo Paese da non più di 2 anni;
- proveniente da paesi extra-Europei.

Role 2 – giornalista incaricato di intervistare il testimonial

Compito 2 - Intervista a un immigrato – intervista l'altra persona ponendo la seguente serie di domande:

Perché hai deciso di immigrare?

Qual è stata la prima circostanza nella quale hai percepito la differenza culturale al tuo arrivo nel nuovo paese?

Quale differenza culturale ha avuto il maggiore impatto nella tua vita?

Come pensi che una persona possa imparare a pensare in ottica interculturale?

Fornisci una definizione di persona che, secondo te, è dotata di abilità interculturali e che ha un atteggiamento e competenze interculturali

Cosa ti ha portato ad assumere i rischi di iniziare una nuova parte del tuo viaggio/vita personale all'estero?

Quali strategie e metodi hai trovato per superare eventuali situazioni di crisi collegate alle barriere culturali?

Quali delle seguenti competenze interculturali ritieni siano le più importanti per integrarsi meglio in un nuovo paese ospitante? (consapevolezza interculturale, mediazione, negoziazione)

Compito 3 Tempo di riflessione

Rifletti sull'attività e scrivi alcune conclusioni sotto forma di un articolo di stampa su ciò che hai imparato in relazione alle competenze interculturali e su come è possibile potenziarle.

Gruppo delegazione di compiti 2 Lettera di accompagnamento

Competenze interculturali per la lettera di presentazione

Scrivere la tua lettera di presentazione può aiutarti a riflettere sulle tue competenze interculturali. Scrivi una sezione specifica nella tua lettera di presentazione dedicata a mettere in risalto le tue capacità interculturali. Fornisci informazioni sulle esperienze che hai avuto in ambienti multiculturali (ad esempio studio, volontariato, viaggi in team internazionali). Mentre descrivi le esperienze che hai maturato in contesti internazionali dovresti suscitare attenzione e interesse nel tuo reclutatore, poiché la capacità di lavorare in gruppi interculturali può essere preziosa, ad esempio in una multinazionale! ;)

Il tuo obiettivo è spiegare al selezionatore come e perché le tue capacità ed esperienze interculturali ti rendono il miglior candidato per una posizione lavorativa in una multinazionale... iniziamo a scrivere la tua migliore lettera di presentazione sulle tue capacità interculturali...! ;)

Gruppo di delegazione di compiti 3 - Brainstorming

Partecipa a questa attività con un numero ideale di 5 compagni. Eseguiamo il seguente elenco di attività:

- 1) Assegna i ruoli: seleziona un coordinatore (incaricato di facilitare e monitorare il processo e un segretario nel tuo team incaricato di prendere nota dei risultati)
- 2) definire il compito: Il compito è elencare tutti i concetti, le idee e le immagini alle quali colleghi la definizione "competenze intercultural" ...
- 3) concordare una tempistica per l'attività
- 4) condividere idee, concetti: ad ogni partecipante è richiesto di dire almeno 4 massimo 6 parole risultanti dal brainstorming
- 5) riportare tutte le parole emerse dal brainstorming creativo
- 6) rappresentare i risultati (provare a disegnare una mappa per rappresentare i risultati dell'attività di brainstorming)

Gruppo di delegazione di competenze 4 ritratto delle competenze

Fase 1 - comporre piccole squadre da 2 a 4 persone.

fase2 - Su un foglio di carta disegna la tua figura stilizzata/ritratto personale di tutto il corpo.

Fase 3 - Sotto i tuoi piedi, inserisci 2 competenze interculturali che non hai ancora acquisito o delle quali cui non ti senti sicuro.

Fase 4 - Accanto alle mani, scrivi 2 abilità interculturali che possiedi o di cui ti senti sicuro.

Fase 5 - Sopra la testa scrivi un'abilità interculturale che vorresti migliorare.

Fase 6 - Nel cuore inserisci una o più delle tue grandi passioni legate all'ambito interculturale.

Fase 7 - Dopo che l'intero gruppo ha finito di scrivere, ogni partecipante descrive il proprio disegno / ritratto personale a tutto il gruppo.

Fase 8 - Tutti dovrebbero contribuire condividendo un commento positivo sulle passioni o competenze nonché condividendo un consiglio al collega/collega del team per aiutarlo a migliorare l'acquisizione di competenze interculturali non ancora possedute.

Competenze Digitali

Introduzione

I giochi di simulazione possono anche contribuire a potenziare le competenze digitali, che sono sempre più importanti nell'attuale era digitale. Ecco alcuni modi in cui i giochi di simulazione possono aiutare nello sviluppo e nel potenziamento delle competenze digitali:

1. Alfabetizzazione digitale: i giochi di simulazione possono aiutare le persone a potenziare le competenze di alfabetizzazione digitale. Questa serie di giochi fornisce un ambiente di apprendimento in cui i giocatori possono interagire con strumenti digitali, offrendo la possibilità di sviluppare varie competenze digitali.

2. Risoluzione dei problemi: i giochi di simulazione possono supportare lo sviluppo di capacità di risoluzione dei problemi legati alle ITC e agli strumenti digitali poiché ai giocatori vengono proposte diversi tipi di sfide e devono trovare soluzioni efficaci.

3. Creatività: i giochi di simulazione possono contribuire a potenziare la creatività fornendo ai giocatori strumenti digitali che supportano la possibilità di esprimere e realizzare idee

e soluzioni originali

4. Collaborazione: i giochi di simulazione possono fornire preziose opportunità per lavorare in team su obiettivi comuni. Questi giochi promuovono il gioco cooperativo e possono contribuire a fornire ai partecipanti le competenze più rilevanti nell'era digitale verso una società più competente dal punto di vista digitale.

Gioco: combattimento

Descrizione: "combattimento" è un gioco che unisce un mondo fantastico e l'educazione al coding per supportare l'apprendimento delle abilità di programmazione. I partecipanti interpretano il ruolo di eroi, combattendo contro i nemici superando diversi livelli di ostacoli. Partecipanti di qualsiasi età possono unirsi al gioco e potenziare le proprie capacità di programmazione

Sviluppo di competenze digitali chiave:

1. Codificazione: giocando a questo gioco i partecipanti possono imparare a programmare, sviluppare il pensiero logico e la risoluzione dei problemi
2. Risoluzione dei problemi: il gioco richiede ai giocatori di utilizzare le proprie capacità di programmazione per risolvere problemi e superare ostacoli. I partecipanti devono utilizzare il ragionamento logico per trovare soluzioni a problemi complessi.
3. Creatività: il gioco consente ai giocatori di creare e personalizzare il proprio codice, favorendo l'innovazione.
4. Collaborazione: il gioco consente ai giocatori di condividere le proprie capacità di codifica con altri giocatori. Fornisce la possibilità ai partecipanti di apprendere gli uni dagli altri nuovi stili e tecniche di codifica.

Delega di attività del gruppo

L'assegnazione e la delega dei compiti sono importanti per potenziare le capacità digitali all'interno di un progetto di gruppo. Ecco alcuni passaggi che puoi seguire per delegare attività e migliorare le competenze digitali dei membri del tuo gruppo:

1. Definire obiettivi chiari: definire chiaramente gli scopi dell'attività, in modo che si abbia un'idea chiara degli impatti attesi e dei risultati dell'apprendimento. Ciò ti aiuterà a delegare le attività all'interno dei membri del tuo team.
2. Valutare le competenze personali presenti nel tuo team: mappa le competenze e i punti di

forza di ciascun membro del team.

3. Assegnare le responsabilità: assegnare compiti, ruoli e responsabilità in base ai punti di forza e agli interessi individuali e assicurarsi che ogni persona sappia quali sono le sue responsabilità.

4. Incoraggiare la creatività: invitare i partecipanti a sviluppare soluzioni creative e innovative. Supportare le occasioni di condivisione delle idee creative che emergono all'interno del team.

5. Fornire supporto: fornire supporto al team in modo da aiutare lo sviluppo di idee digitali innovative e di successo (supportare i membri del team a partecipare ai corsi di formazione e a trovare le risorse educative necessarie per sviluppare le loro competenze digitali).

7. Celebra il successo: celebrare i risultati positivi raggiunti dai membri del tuo team che sono in grado di esprimere competenze digitali e di valorizzarle verso gli obiettivi del tuo team).

8. Seguendo i passaggi proposti, puoi sviluppare un ambiente cooperativo che potenzia le competenze digitali nel tuo gruppo. Ciò può aiutare i partecipanti al gruppo a potenziare alcune competenze e abilità rilevanti da spendere nel quadro di diversi progetti.

Delegazione di compiti 3

Intervista del gruppo 2 con un "campione digitale"

Attività 1 – In coppia con un coetaneo, interpreta 2 ruoli

Ruolo 1 – Immagina di essere un “campione digitale” con una storia di successo oppure trova un vero campione digitale disponibile come testimonial e con il seguente profilo:

- livello avanzato di competenze digitali;
- lavoratore nel settore digitale da almeno 2 anni,

Ruolo 2 – giornalista incaricato di intervistare i testimonial

Task 2 - Attività 2 - Intervista a un campione digitale: intervista il tuo "campione digitale" ponendo la seguente serie di domande

- 1) Che consigli daresti a chi vuole rafforzare le proprie competenze digitali come fattore chiave per migliorare la propria posizione lavorativa?
- 2) quali sono le principali difficoltà che hai incontrato durante il tuo processo di acquisizione delle competenze digitali?
- 3) secondo te, nella nostra società ipertecnologica, le competenze digitali possono essere

acquisite solo con esperienze lavorative oppure è necessario anche frequentare corsi di formazione in modo da integrare modalità di lavoro e apprendimento formale?

4) in base alla tua esperienza, è possibile oggi vivere, lavorare e studiare senza possedere competenze digitali adeguate?

5) Come pensi che si possano apprendere le competenze digitali?

6) Fornisci una definizione di persona dotata di competenze digitali

7) Cosa ti ha portato ad impegnarti per migliorare le tue competenze digitali?

8) Che tipo di strategie e metodi hai trovato situazioni di crisi per superare le barriere della comunicazione digitale in?

9) Secondo te, quale tipo di competenza digitale è la più importante per integrarsi meglio nel mercato del lavoro?

3 Tempo di riflessione

Rifletti sull'attività e scrivi un articolo per la stampa con alcune conclusioni su ciò che hai imparato sulle competenze digitali e su come è possibile potenziarle.

Gruppo delegazione di compiti 2- Lettera di accompagnamento

Competenze digitali per la lettera di presentazione

Scrivere la tua lettera di presentazione può aiutarti a riflettere sulle tue competenze digitali. Scrivi una sezione specifica nella tua lettera di presentazione dedicata a mettere in risalto le tue competenze digitali. Fornisci informazioni sulle principali esperienze precedenti che hai avuto nel campo digitale (ad esempio, avvio di nuovi progetti collegati alle ICT all'interno del tuo gruppo informale). Nel descrivere le esperienze maturate sul campo dovresti suscitare attenzione e interesse nel tuo reclutatore, poiché le competenze digitali sono sicuramente preziose, ad esempio in una multinazionale! ;)

Il tuo obiettivo è spiegare al tuo reclutatore come e perché le tue competenze ed esperienze digitali ti rendono il miglior candidato per una posizione lavorativa in una multinazionale... iniziamo a scrivere la tua migliore lettera di presentazione incentrata sulle tue competenze digitali...;)

Brainstorming del gruppo 3 della delega di compiti

Partecipa a questa attività con un numero ideale di 5 colleghi. Segui il seguente elenco di

attività:

- 1) Assegna i ruoli: seleziona un coordinatore (incaricato di facilitare e monitorare il processo e un segretario nel tuo team incaricato di prendere nota dei risultati)
- 2) definire i compiti: Il compito è elencare tutti i concetti e le idee, le immagini da collegare alla parola competenze digitali...
- 3) concordare una tempistica per l'attività
- 4) condividere idee, concetti: ad ogni partecipante è richiesto di dire almeno 4 max 6 parole risultanti dal brainstorming
- 5) riportare tutte le parole emerse dal brainstorming creativo
- 6) rappresentare i risultati (provare a

disegnare una mappa
per rappresentare i
risultati dell'attività di
brainstorming

**Compiti di delegazione di
gruppo 4 Ritratto delle
competenze**

Fase 1: comporre piccoli team
da 2 a 4 persone.

Fase 2: Su un foglio di carta disegna la tua figura stilizzata/ritratto personale di tutto il corpo.

Fase 3: Sotto i tuoi piedi, inserisci 2 competenze digitali che non hai ancora acquisito o delle quali non ti senti sicuro.

Fase 4: Accanto alle mani, scrivi 2 competenze digitali che possiedi o di cui ti senti sicuro.

Fase 5: Sopra la testa scrivi un'abilità digitale che vorresti migliorare.

Fase 6: Nel cuore inserisci 2 o più delle tue grandi passioni legate al mondo digitale.

Fase 7: Dopo che l'intero gruppo ha finito di scrivere, ogni partecipante presenta e descrive il proprio disegno con un ritratto personale a tutto il gruppo.

Fase 8: Tutti dovrebbero contribuire condividendo un commento positivo sulle passioni o competenze nonché condividendo un consiglio al collega/collega del team per aiutarlo a mi-

gliorare l'acquisizione di competenze digitali non ancora possedute.

Conclusioni

Il gioco svolge un ruolo fondamentale nel processo di empowerment delle competenze trasversali. Per questo motivo riteniamo importante sviluppare giochi educativi specificatamente pensati per l'empowerment delle soft skills. Considerando l'intero processo di empowerment delle competenze è necessario prestare attenzione ai profili di competenze di ciascun partecipante, al fine di massimizzare il beneficio personale e rafforzare le competenze rilevanti connesse agli specifici obiettivi di apprendimento. Gli studenti della formazione professionale o i neodiplomati, definiti svantaggiati per diversi motivi, sono quelli che beneficiano maggiormente dei programmi di potenziamento delle competenze basati su metodi di educazione non formale e di gamification. La gestione dei processi di empowerment delle competenze svolge un ruolo fondamentale nell'inserimento lavorativo, generando impatti positivi sulle prospettive di occupabilità del beneficiario. Per questo motivo riteniamo sia così importante che le agenzie di formazione professionale collaborino con le ONG e le aziende per applicare un modello Vet3D integrato e basato sulla proposta di giochi di simulazione e giochi educativi in generale, specificatamente pensati per contribuire a sviluppare competenze imprenditoriali, interculturali e digitali.

