

BRICKS | TEMA

Il Serious game nella Didattica Orientativa

a cura di:
Ida Caruccio



Gamification, Orientamento, Competenze

All'interno dei pacchetti di formazione dei docenti e degli studenti che seguono il percorso ORIENTAlife sono state inserite delle attività che utilizzano come metodologia la gamification. Con la gamification si portano elementi di gioco in contesti non ludici per motivare e coinvolgere. I serious game sono giochi progettati per scopi che vanno oltre il semplice intrattenimento e sono impiegati in settori che afferiscono all'educazione, alla formazione o alla sensibilizzazione su determinati temi. Il nostro focus sarà l'applicazione di questo strumento come metodologia idonea a supportare nelle scuole il percorso di orientamento, formazione e apprendimento degli studenti della scuola secondaria di primo grado. Nel progetto ORIENTAlife, nel modulo di didattica orientativa, il serious game emerge come strumento innovativo per guidare gli studenti nel processo di scoperta di sé stessi, delle proprie capacità e interessi nonché delle opportunità formative e professionali (figura 1).



Figura 1 - Fonte: Materiali di didattica orientativa del Progetto ORIENTAlife

Tra le varie attività preparate con l'utilizzo di questa metodologia si è scelto di presentare il laboratorio che utilizza l'ORIENTAGAME della piattaforma EXCELSIORIENTA per realizzare un percorso di didattica orientativa che metta ORIENTAGAME in atto quanto previsto dalle Linee Guida sull'Orientamento e sull'Educazione Civica valorizzando le funzioni della piattaforma UNICA. Si parte dall'importanza e dal significato dell'orientamento alle scelte di vita per avviare percorsi di riflessione e autovalutazione del sé. L'idea è proporre materiali e strumenti che si interfacciano con le diverse aree previste dall'e-portfolio.

Realizzata da Unioncamere per aiutare alunni e studenti a conoscere ed orientarsi nel mondo del lavoro, la piattaforma EXCELSIORIENTA (<https://excelsiorienta.unioncamere.it>) aiuta a scegliere il percorso di studi appropriato che incroci le proprie attitudini con le esigenze delle imprese. Il portale EXCELSIORIENTA si rivolge ai seguenti utenti: alunni e alunne della scuola secondaria di primo grado; studenti e studentesse della scuola secondaria di secondo grado; genitori e insegnanti che sono chiamati a guidare i più giovani aiutandoli ad accrescere la loro consapevolezza sui percorsi formativi e professionali a loro disposizione.

La prima fase dell'attività laboratoriale si sofferma sull'analisi dell'interfaccia grafica con cui si apre la piattaforma (figura 2)



Figura 2 - Fonte: <https://excelsiorienta.unioncamere.it/>

Si invitano gli alunni ad esprimere le proprie idee sull'immagine che vedono e sul significato degli elementi prevalenti.

Dopo una prima condivisione sulla valenza dell'attività si passa al link <https://excelsiorienta.unioncamere.it/orienta-game>, che apre un serious game di autovalutazione attraverso cui scoprire i propri punti di forza, riconoscere le proprie passioni e identificare le motivazioni che spingono ad agire e a mettersi in gioco.

L'attività si presenta come step di inizio per approfondire la conoscenza di sé stessi e riflettere su come orientare le scelte verso il futuro.

Il serious game individuato per il laboratorio rispetta i criteri della privacy, non prevede l'inserimento di dati sensibili e parte con la scelta di un avatar da parte dell'alunno o dello studento. Si può giocare da qualsiasi device con connessione ad internet.

È richiesto l'inserimento di un nick name, dell'età, del genere, dell'ordine di scuola frequentato. Queste informazioni, non essendo associate ad alcun dato personale, consentono la non identificabilità di chi gioca.

Dopo aver svolto queste procedure preliminari si spiega agli studenti che il gioco si divide in tre livelli che rispecchiano le aree di indagine di ORIENTAGAME. Alla fine del gioco, dopo aver completato le risposte di ogni livello, lo studente avrà accesso ad un "auto-identikit" della propria "personalità lavorativa". Si avvisano gli alunni che il gioco si può ripetere più volte, è anzi opportuno farlo, in quanto le attività di ORIENTA*life*, aiutano ad indirizzare e a modificare le scelte scolastiche e personali future e, giocando nuovamente, si possono rilevare i cambiamenti intercorsi tra l'inizio la fine dei laboratori.

Si parte con il primo livello del gioco che si intitola "Motivazioni e Aspirazioni". Questo livello ha l'obiettivo generale di aiutare gli studenti a riflettere sui propri interessi e valori in relazione al loro futuro formativo e/o professionale. Per ogni domanda si offre una scala Likert di preferenze su quattro livelli da "non mi interessa per nulla" a "mi interessa molto". Il risultato principale di questa sezione consiste nel fornire all'alunno un'indicazione sulle attitudini e sulle scuole che si potrebbero scegliere maggiormente, in linea con le risposte date. La lettura delle risposte è associata ad un grafico cartesiano che evidenzia le aree più rispondenti agli interessi dell'alunno. Inoltre, il livello uno del gioco induce, attraverso il supporto del formatore e dell'insegnante, a riflettere sui punti di partenza del singolo in prospettiva futura (figura 3).

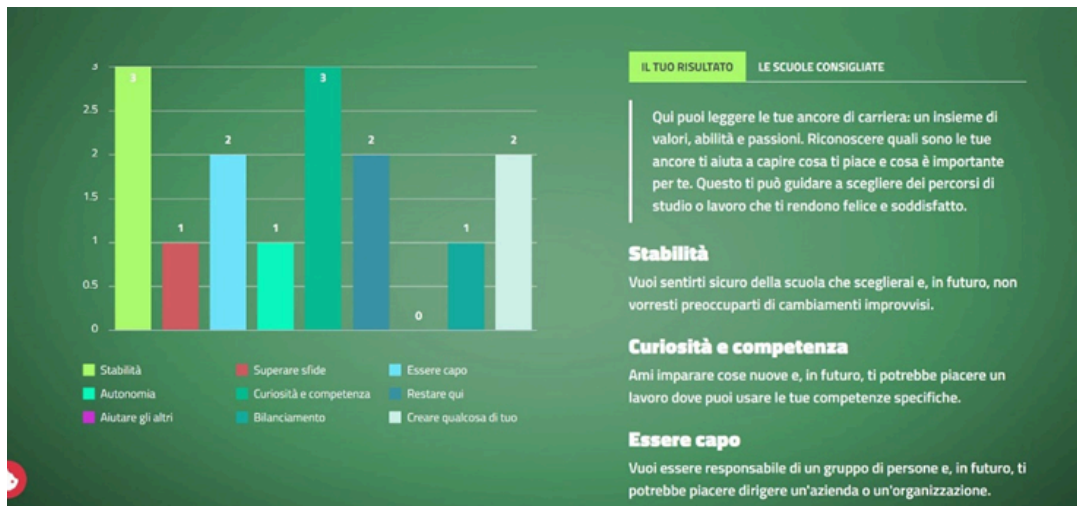


Figura 3 - Fonte: <https://orientagame.unioncamere.it/EOMedieLivello1/f3472b84-e181-44eb-b939-3b8649ba20ef/FinalResults>

Da questa fase scaturisce una conversazione collettiva in cui gli alunni riflettono ad alta voce e con i compagni sui valori importanti che caratterizzano la propria visione futura e che servono a definire il proprio percorso di vita. Si rivela utile e necessario il collegamento con la piattaforma Unica per offrire risposte agli studenti più indecisi, per approfondire le notizie sui vari indirizzi di studio, per fugare dubbi ed incertezze sulla scelta della scuola secondaria di secondo grado. Dopo un'approfondita analisi dei risultati del primo livello, si passa al secondo che si basa sulle "competenze".

Questa sezione presenta alcune domande che consentono, con lo stesso criterio di scelta fra 4 opzioni, di comprendere le proprie competenze distribuendole su due macro aree: quella teorico- concettuale e quella pratico- tecnica. Partendo dall'analisi del grafico a torta presente alla fine del livello gli alunni verificano l'inclinazione del proprio approccio allo studio. Il grafico presenta un commento che descrive l'approccio prevalente e indica come scegliere la scuola successiva in base alla propria modalità di apprendimento (figura 4).

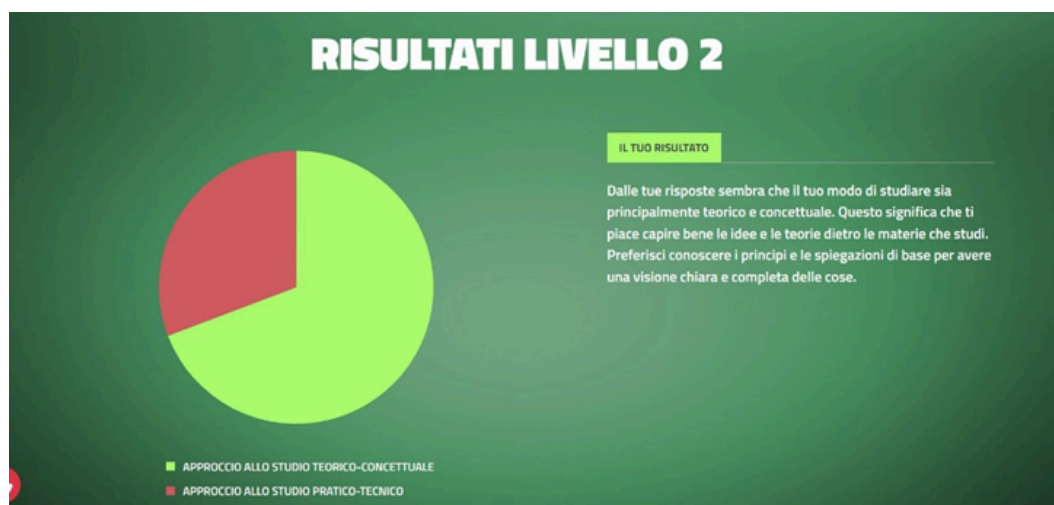


Figura 4 - Fonte: <https://orientagame.unioncamere.it/EOMedieLivello2/f3472b84-e181-44eb-b939-3b8649ba20ef/FinalResults>

Questo livello si concentra sulla valutazione delle competenze chiave europee, facendo riferimento ai seguenti quadri europei: DigComp, LifeComp, EntreComp e GreenComp.

La discussione sui risultati del secondo livello aumenta la consapevolezza del proprio livello di competenza permettendo un orientamento personalizzato e guidando l'alunno ad una scelta più consapevole e adatta alle proprie necessità e aspirazioni future.

Il terzo livello si basa sull'importanza della rete sociale come supporto alla scelta della scuola secondaria di secondo grado. Lo studente è invitato a confrontarsi con diverse domande che fanno riflettere sul comportamento che si adotta in relazione a determinati input. Sostanzialmente questa sezione evidenzia il grado di networking dell'alunno e il suo peso nella determinazione dell'orientamento. Per ogni scenario, lo studente indica il comportamento che pensa sia più adatto al proprio modo di essere.

La sezione offre dei consigli su come orientarsi nelle situazioni "cerniera", quei momenti cruciali della vita del singolo che incidono sul futuro di tutta la società. Molto interessanti sono le valutazioni collettive che emergono dalla discussione in cui gli alunni affermano il proprio grado di autonomia decisionale o il bisogno di supporto dalle figure di riferimento. In generale, il livello consente un focus sull'importanza dell'ascolto attivo (figura 5).



Figura 5 - Fonte: <https://excelsiorienta.unioncamere.it/orientagame/>

Al completamento dei tre livelli, l'alunno stampa un report in pdf dettagliato che può consultare più volte e che gli permette di monitorare le differenze a mano a mano che segue il percorso di ORIENTA*life*. Un'analisi sui punti di forza e sulle aree di miglioramento diventa uno strumento utile di confronto con la classe e con i docenti per favorire un dialogo arricchente che consenta a tutti gli attori coinvolti di aiutare consapevolmente i ragazzi nelle scelte future (figura 6).

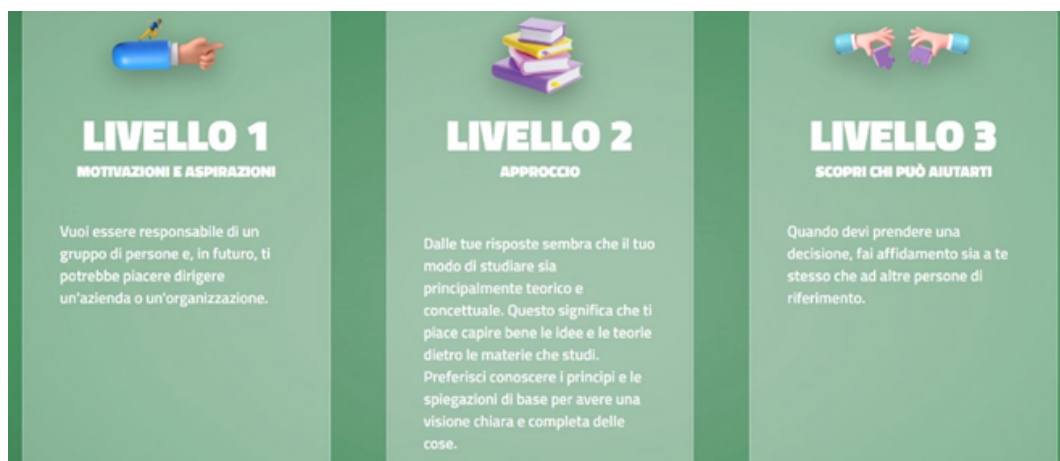


Figura 6 - Fonte: <https://orientagame.unioncamere.it/EOMedieiLivello3/65e58908-d429-436a-9b1b-43878b596365/FinalResults>

Negli incontri di didattica orientativa del progetto ORIENTAlife, l'ORIENTAGAME offre, in sintesi, un'esperienza immersiva ludica, coinvolgente, appassionante. Gli alunni a cui è stato proposto hanno dato un feedback positivo all'attività per la modalità innovativa che coniuga la conoscenza del sé con le prospettive future in un'ottica di condivisione.

Anche i docenti hanno sottolineato la pregnanza dell'attività per arricchire la didattica orientativa oltre che la possibilità di accesso a dati aggiornati sul mercato del lavoro da integrare nei percorsi scolastici e alla facile consultazione di pagine ufficiali del MIM.

L'attività con il serious game rappresenta un efficace punto di incontro tra didattica orientativa e innovazione tecnologica che il progetto ORIENTAlife sostiene. Grazie all'integrazione con dati reali e al formato ludico, quest'attività rende il processo di orientamento più dinamico e mirato, favorendo la formazione all'orientamento per intraprendere percorsi educativi in grado di sostenere efficacemente gli studenti in una fase di transizione delicata quale si presenta l'iscrizione alla scuola secondaria di secondo grado. La metodologia del serious game si rivela uno strumento utile per proseguire ed implementare la formazione laboratoriale di ORIENTAlife con uno scenario di partenza che mette lo studente al centro del percorso formativo, sociale ed educativo.

Ida Caruccio

ida.caruccio@scuola.istruzione.it

Caruccio Ida è Ph.D. presso l'Università Telematica Pegaso nel XXXIV ciclo di dottorato dal titolo "Il benessere lavorativo della persona tra diritto, educazione e sviluppo sociale". Laureata con lode in Scienze Pedagogiche, con Master sulla formazione e sul ruolo della dirigenza scolastica, ha esperienze pluriennali come cultore della materia in Pedagogia Sperimentale, insegnante di scuola primaria, tutor, formatore, progettista. È valutatore Erasmus+ presso INDIRE. Ha pubblicato monografie e articoli scientifici con focus sulla scuola, sull'innovazione e sulle competenze. Attualmente è docente utilizzata sui Progetti Nazionali, comma 65, L.107/15, presso l'USR per la Campania, inserita nel gruppo regionale per l'inclusione e nel funzionigramma del progetto ORIENTAlife.