

---

# EMPLAY



---

## Summary

**EMPLAY è un kit composto da 4 strumenti pensati per supportare lo sviluppo dell'occupabilità: un Gioco da Tavolo, un'App, un Manuale per operatori e un'Agenda. Descrizione e workshop verteranno soprattutto sulla presentazione del Gioco da tavolo.**

---

## Created by

Xena, Insight\_education (Italia), DNA Cascais, Cascais City Council, Produções Fixe (Portogallo), Vzw Elegast Wijkwerking (Belgio)

---

## Uploaded by

Anna Di Muro

---

## In the context of (background)

EMPLOYABILITY TOOLS è un progetto transnazionale orientato alla creazione di strumenti intuitivi e utili per i giovani al fine di sviluppare le loro competenze occupazionali. Dal 2016 al 2018, un gruppo di formatori, project manager, operatori giovanili, di comunità e consulenti del lavoro provenienti da 6 diverse organizzazioni in Portogallo, Belgio e Italia hanno collaborato allo sviluppo del progetto Employability Tools sotto Erasmus+ / Gioventù in Azione - Partenariati strategici nel settore Gioventù (Key Action/Azione chiave 2: Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche) project n. 2016-2-PT02-KA205-003613, condividendo le proprie competenze per la creazione dei 4 strumenti EMPLAY: - l'app EMPLAY - il Gioco da Tavolo EMPLAY - l'agenda EMPLAY - il manuale EMPLAY per operatori dell'occupabilità. Questi 4 strumenti sono mirati a diversi target; alcuni sono concepiti per gli amanti della tecnologia, altri per quelli che amano l'odore della carta; alcuni sono pensati per essere usati in un gruppo, altri individualmente. Tutti gli strumenti mirano a sostenere la riflessione, lo sviluppo della consapevolezza e l'auto-miglioramento per le varie dimensioni dell'occupabilità. <https://emplay.eu/it>

---

## Type of tool

Attività

---

## Topics addressed

Educazione degli adulti  
Spirito d'iniziativa e imprenditorialità  
Sviluppo personale

---

## Duration

90-120 min

---

## Target group

EMPLAY è destinato a persone che attualmente studiano, lavorano, cercano lavoro o in qualsiasi altra

situazione. È adatto a persone con e senza esperienza lavorativa, ma anche a operatori del settore quali consulenti del lavoro, operatori giovanili, insegnanti, e altri. Ciascuno strumento può essere adattabile al lavoro individuale o di gruppo, nel caso del gioco da tavolo EMPLAY, è indicato per giocatori dai 16 anni in poi. Non esiste un limite massimo di età. Può essere giocato in gruppi da 4 a 5 giocatori (o fino a 5 squadre con un massimo di 3 giocatori ciascuno). Le varianti di questo gioco permettono anche di utilizzarlo come uno strumento di coaching uno-a-uno e anche come esercizio individuale.

---

## **Aim**

L'obiettivo generale di EMPLAY consiste nel contribuire allo sviluppo della qualità dei sistemi di sostegno per l'occupabilità, offrendo strumenti molto pratici volti a supportare utenti provenienti da background anche molto diversi, nel promuovere la loro inclinazione verso imprenditorialità, opportunità di impiego e riconoscimento delle competenze personali e professionali.

---

## **Objectives**

- Creare e sviluppare 4 strumenti per l'occupabilità, dedicati a persone che vogliono sviluppare la loro occupabilità, ma anche a professionisti ed operatori attivi in questo ambito - Contribuire allo sviluppo della qualità dei sistemi di supporto per l'occupabilità - Aumentare l'inclinazione dei giovani verso imprenditorialità, opportunità di impiego e riconoscimento delle competenze personali e professionali - Promuovere la cooperazione tra diversi enti, attivi in diversi paesi e in diversi settori (ONG, aziende, enti pubblici) - Supportare i giovani nello sviluppo di competenze chiave volte all'occupabilità, utilizzando gli strumenti e prestando assistenza nello sviluppo di giovani lavoratori qualificati in questo settore.

---

## **Methodology**

EMPLAY è un kit di strumenti efficace, sviluppato per lavorare e stimolare la riflessione sui diversi aspetti dell'occupabilità, a livello individuale e di gruppo. Si basa sui principi, valori e pratica dell'educazione non formale. L'apprendimento durante l'utilizzo di questi strumenti è auto-diretto, partecipativo, volontario e interattivo. La tematica è stata gamificata per rendere questo processo di apprendimento eccitante, interattivo, strategico, avventuroso e cooperativo. L'occupabilità è considerata qui come una combinazione di fattori che consentono di entrare e rimanere all'interno del mercato del lavoro, creando valore, ottenendo soddisfazioni personali dal lavoro, imparando e guadagnandosi da vivere. Include la possibilità di cambiare lavoro, professione o situazione, se desiderato o necessario. Sono incluse diverse situazioni: essere un dipendente, un lavoratore autonomo/indipendente o un imprenditore. L'occupabilità dipende da fattori individuali ed esterni: - Fattori individuali: attributi personali (problemi fisici, salute, ecc.), competenze di occupabilità (competenze trasversali + competenze tecniche) ed esperienza. - Fattori esterni: contesto sociale (opportunità di sviluppare competenze, atteggiamenti dei datori di lavoro, ecc.) e contesto economico. Pertanto, l'occupabilità non riguarda solo l'individuo, ma è anche un'interazione tra la persona e il contesto. Questi fattori interagiscono tra loro e fanno dell'occupabilità un processo dinamico continuo. Questo esercizio gamificato analizza alcuni di questi fattori e punta a far riflettere i giocatori su come affrontarli, sul loro impatto e sulla crescita personale del giocatore. Il kit comprende strumenti adatti a diversi tipi di utenza e di risorse, al lavoro di gruppo o individuale. L'App e l'Agenda costituiscono i due strumenti utilizzabili primariamente a livello individuale, ma non esclusivamente, adattandosi a un'utenza più vicina all'uso della tecnologia o, nel caso dell'Agenda, della creatività; il Gioco da tavolo costituisce invece lo strumento più vicino alla gamificazione e può essere utilizzato primariamente in gruppo, ma anche individualmente, sotto la guida di un facilitatore; il Manuale è invece orientato ad operatori del settore.

---

## **Materials and resources**

Ciascuno strumento EMPLAY è liberamente scaricabile dal sito <https://employ.eu/it> Per quanto riguarda l'utilizzo del Gioco da tavolo, la dotazione prevede: -1 tabellone di gioco (<https://is.gd/j8ZtLU> - <https://is.gd/X8r9Hp>) -1 dado standard -25 cubetti bonus -50 segnalini (10 segnalini per squadra) -50 carte lavoro -10 carte lavoro bianche -132 carte EMPLAY -1 Guida per facilitatori (<https://is.gd/L4O5yV>) Per poter giocare, si consiglia avere a disposizione un tavolo, un numero di sedie corrispondente al numero di giocatori, carta e pennarelli.

---

### **Step by step process**

La guida per il facilitatore prevista per il Gioco da tavolo descrive gli step per la gestione del gioco: Preparazione di EMPLAY -Prepara l'ambiente e lo spazio prima che i partecipanti arrivino. È bello avere un tavolo e delle sedie pronti per i giocatori, con il tabellone di gioco posizionato in modo visibile e raggiungibile da tutti. Una presentazione ben preparata favorisce l'entusiasmo iniziale per attivarsi durante l'esercizio. Prenditi del tempo per leggere e comprendere appieno le domande delle carte EMPLAY che includerai nella tua sessione. Nel caso di dubbi, rimuovere la carta o chiarirli prima di iniziare l'esercizio. -Mescola le carte EMPLAY, dividile in 4 mazzi uguali e metti ogni mazzo sulla zona segnalata sul tabellone, con le carte a faccia in giù. Se vuoi utilizzare meno dimensioni, copri quelle non utilizzate sul tabellone e seleziona solo le carte EMPLAY pertinenti. -Metti le carte Lavoro ben visibili sul tavolo con il nome del lavoro a faccia in su. -Metti il dado e i cubetti bonus in fronte a dove ti siederai come facilitatore. -Metti i segnalini di fronte ai posti dove si siederanno i giocatori, insieme a fogli, pennarelli e una matita per ogni partecipante o squadra. 1) Inizia spiegando ai giocatori che il gioco finisce quando: - un giocatore o squadra raggiunge il centro del tabellone, per almeno 2 dimensioni. - il tempo stabilito finisce. In questo caso, il giocatore o squadra con più punti è il vincitore simbolico del gioco (in base alla posizione di ogni giocatore o squadra sul tabellone). 2) Sul tabellone puoi vedere 12 diverse sezioni. Ciascuna di queste sezioni rappresenta un aspetto dell'occupabilità. In EMPLAY, abbiamo chiamato questi aspetti 'Dimensioni'. Spiega le 12 dimensioni (o quelle selezionate) e cosa rappresentano. In alternativa chiedi ai giocatori le loro idee su cosa significano queste dimensioni per loro. Se rilevante per il tuo scopo educativo, non esitare a intraprendere una discussione con i giocatori se considerano la dimensione importante, sottovalutata, sopravvalutata ecc. 3) Il gioco dura al massimo 6 round, a meno che il tempo a disposizione non sia scaduto. 4) Ogni giocatore sceglie 2 carte lavoro. Solo successivamente i giocatori possono muovere i loro segnalini individuali o di squadra su diversi livelli verso il centro del tabellone. Possono scegliere qualsiasi carta lavoro e/o prendere una carta lavoro bianca da compilare con una professione da loro scelta. I partecipanti quindi mettono entrambe le carte di fronte a loro con il lavoro rivolto verso l'alto. Una volta che tutti i giocatori lo hanno fatto, spiega che sul retro di ogni carta lavoro scopriranno 3 diverse icone con un significato particolare. I giocatori non devono ancora girare le carte lavoro selezionate. 5) I giocatori spiegano i motivi per cui hanno scelto le due carte lavoro e puoi sfidarli a fare alcune connessioni tra le loro scelte e le diverse dimensioni dell'occupabilità nel tabellone di gioco. 6) Spiega che al tuo 3, tutti i giocatori gireranno contemporaneamente una delle carte lavoro per scoprire le 3 icone presenti sul retro. Ognuna di queste icone rappresenta una dimensione diversa. Il più velocemente possibile, devono afferrare le Carte EMPLAY con le stesse icone dai 4 mazzi posizionati precedentemente sul tabellone. Il primo giocatore che raggiunge una carta EMPLAY la prende. Quando una carta EMPLAY viene presa, quella sottostante diventa visibile e può quindi essere afferrata da qualsiasi altro giocatore, se l'icona è corrispondente. Ogni giocatore può prendere solo una carta EMPLAY per icona / dimensione a ogni round. Quando le carte disponibili si esauriscono, i giocatori posizionano le carte EMPLAY ottenute di fronte a loro senza guardare l'altro lato. 7) Usa il dado per decidere quale giocatore giocherà per primo. Ogni giocatore nel proprio turno lancia i dadi. Decidi in anticipo se vince il tiro più alto o più basso. 8) Il giocatore iniziale sceglie una delle carte EMPLAY di fronte a lui/lei e consegna la carta al giocatore a sinistra. Il giocatore a sinistra legge la carta EMPLAY a voce alta e il giocatore iniziale risponde alla sfida o alla domanda. Se risponde con successo, il giocatore iniziale può piazzare un segnalino nel primo livello di quella dimensione (la stessa dell'icona sulla carta EMPLAY). 9) Al termine, è il turno del giocatore a sinistra e si continua in

senso orario fino a quando tutte le carte EMPLAY estratte per questo turno finiscono. Se un giocatore ha finito tutte le carte, si continua in senso orario fino a quando le carte non vengono esaurite. 10) La prima carta lavoro viene quindi rimossa e lo stesso processo viene ripetuto con la seconda carta lavoro. 11) Quando questo secondo round si conclude, tutti i giocatori scelgono 2 nuove carte lavoro. Il round 3 segue la stessa procedura dei precedenti. 12) All'inizio del round 4, presenta un nuovo elemento di gioco - i cubetti bonus. Spiega il loro funzionamento prima che i giocatori girino la carta lavoro seguente. Cubetti Bonus: dal round 4 in poi, i giocatori possono sostenersi a vicenda nel completare le risposte alle domande / sfide delle carte EMPLAY, se lo desiderano. Se lo fanno bene (la decisione viene presa dal facilitatore; se non c'è nessun facilitatore, il gruppo di giocatori decide insieme), il giocatore o squadra riceve un cubetto bonus che può essere utilizzato per afferrare una Carta EMPLAY da qualsiasi dimensione scelta nei round successivi. Il cubetto bonus viene restituito dopo essere stato utilizzato. 13) Quando i 6 round vengono giocati (o il tempo a disposizione è trascorso), chiudi il gioco verificando - simbolicamente - chi ha "vinto". Controlla la posizione dei segnalini di ogni giocatore o squadra sul tabellone: il 1° livello vale 1 punto, il 2° livello vale 3 punti, il livello centrale vale 5 punti. Nel caso in cui la dinamica di gioco sia ancora ad alto livello, puoi anche aggiungere un paio di round in più fino a quando un giocatore raggiunge il centro del tabellone in 2 dimensioni. 14) Inizia il debriefing del gioco (la Guida per il facilitatore presenta inoltre alcuni suggerimenti sulla gestione del debriefing).

---

### **Outcomes**

Sulla base dell'esperienza maturata finora con l'utilizzo del Gioco da Tavolo EMPLAY in primis, ci si aspetta che i partecipanti si divertano a giocare e possano riflettere sui diversi aspetti dell'occupabilità a livello personale e di gruppo: potranno acquisire nozioni pratiche sul mondo del lavoro e consigli su come presentare una domanda o gestire un colloquio; rifletteranno sulla propria esperienza e sul proprio background, e come questi possono supportarli nella ricerca di lavoro; potranno riconoscere quanto l'attività di simulazione possa permettergli di acquisire nuove competenze e come svilupparle, inoltre potranno comprendere l'importanza della collaborazione nell'ottica della ricerca di lavoro.

---

### **Evaluation**

Per quanto riguarda il Gioco da tavolo, specie se giocato in gruppi numerosi, è consigliabile prevedere tempo adeguato per il corretto svolgimento del gioco e lasciare spazio sufficiente al momento di debriefing. Si suggerisce inoltre di tarare il gioco (ad esempio pre-selezionando le carte e dimensioni più rilevanti) sulla base dei bisogni e disponibilità del gruppo di partecipanti. Essendo pensato come parte di un kit, è importante leggere il Manuale per operatori e affiancare l'utilizzo del Gioco da tavolo a strumenti più individuali quali l'App e l'Agenda. La Guida per il facilitatore del Gioco da tavolo può suggerire utili spunti per adattare il gioco alle necessità e a gestire la fase di debriefing.

---

### **Notes for further use**

Rispetto all'utilizzo del Gioco da tavolo, la Guida per il facilitatore presenta suggerimenti per adattare il gioco a esigenze diverse: Uno strumento per una guida individuale Puoi facilmente utilizzare EMPLAY per organizzare un processo di orientamento individuale per giovani. Prima di iniziare scegli le competenze, ma anche gli esercizi che desideri includere. Giocando diverse volte, EMPLAY può mostrare progressi. In alternativa, EMPLAY consente anche di concentrarti sulle competenze "mancanti" che hai identificato nel tuo processo di guida pianificato. Giocare con due (o più) giocatori Ogni giocatore sceglie 2 carte lavoro da quelle disponibili. I giocatori motivano le ragioni della propria scelta nel gruppo. Una volta fatto questo, scelgono altre due carte lavoro illustrano nuovamente le proprie scelte tra loro, collegando le scelte alle loro preferenze personali. Continuano finché tutte le carte lavoro non vengono utilizzate. Un buon modo per esplorare i dettagli apparentemente nascosti che ogni lavoro comporta! Possibili facili adattamenti e/o un diverso utilizzo del Gioco da tavolo

EMPLAY: Scegliere le carte lavoro • I giocatori prendono 2 carte lavoro senza guardare. • I giocatori scelgono solo 1 carta lavoro. • I giocatori scelgono le carte lavoro per gli altri giocatori e spiegano il perché. • Mostra tutte le carte lavoro e chiedi quali 5 migliori professioni preferirebbero. Chiedi ulteriori spiegazioni e avvia una discussione. Collegare le carte lavoro alle dimensioni • Il giocatore collega il lavoro con le dimensioni di occupabilità sul tabellone gioco e spiega perché questo lavoro potrebbe essere interessante o non interessante. • Il giocatore sceglie 3 dimensioni che trova più interessanti e controlla le carte lavoro per cercare similitudini o possibili corrispondenze.

---

### **Documents/Handouts**

EMPLAY\_Gioco\_guida.pdf

EMPLAY\_Gioco\_tabellonex4.pdf

---