

Newsletter 4- gennaio 2023

work
@ble

La prova definitiva



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



work
@ble



IN QUESTA EDIZIONE

- *Formazione Job Coach a TRENTO*
- *Il test definitivo in Austria, Spagna, Estonia, Grecia e Norvegia.*

LA PROVA DEFINITIVA

Siamo in dirittura d'arrivo per il nostro progetto: il gioco è pronto così come la guida per i job coach in tutte le lingue del consorzio, e siamo stati formati su come utilizzare work@ble per preparare le persone con disabilità all'occupazione.

Diverse persone in cerca di lavoro hanno già provato work@ble nel nostro progetto pilota. Alcuni di loro potrebbero giocarci da subito...vuoi provarlo anche tu?

FORMAZIONE JOB COACH A TRENTO

I job coach provenienti da Austria, Estonia, Grecia, Spagna e Norvegia si sono incontrati per imparare come utilizzare il gioco per il job coaching dei loro clienti, nonché le basi della metodologia FROG, che ispira il gioco e mira a preparare le persone svantaggiate ad entrare con successo nel mercato del lavoro. Durante la seconda parte della formazione, i partecipanti hanno condiviso i loro strumenti di lavoro, le esperienze e le metodologie per il job coaching. Questa è stata anche l'occasione per valutare la funzionalità dell'e-scape room e gli strumenti già applicati nella fase pilota del progetto.

I nostri colleghi dall'Estonia ci raccontano come è andata: Abbiamo visitato l'Italia nel tardo autunno. È stato bello rivedere altri membri del progetto e l'Italia è stata calorosa sia nel clima che nell'accoglienza.

Sono stati giorni intensi pieni di apprendimento di diverse metodologie. Abbiamo riportato in Estonia molte cose che ora stiamo sperimentando con i nostri studenti, ma, cosa più sorprendente, abbiamo anche imparato molto su noi stessi.

La metodologia FROG ha chiarito tutto sul gioco e anche su noi stessi. Questa formazione ci ha dato più fiducia per iniziare a pilotare e pianificare l'evento moltiplicatore.

È stato anche fantastico testare insieme il gioco finito, condividendo idee ed entusiasmo su quanto è arrivato il gioco.

Un esempio di ciò che abbiamo portato a casa:

Kerli ha un poster della metodologia FROG nel suo ufficio e Heleri ha presentato LEGO Serious Play ad altri specialisti."

LA
FORMAZIONE
DEL
PROGETTO
WORK@BLE
SI È SVOLTA
A TRENTO
DAL 25 AL 27
OTTOBRE
2022.



LA PROVA DEFINITIVA: IL PILOT

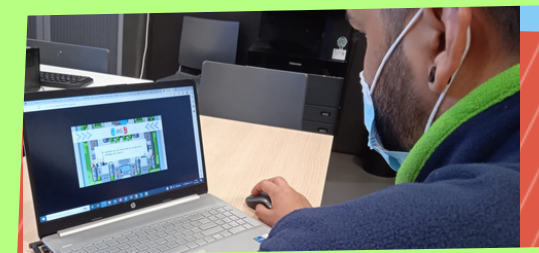
Al momento della pubblicazione di questa newsletter il gioco viene già utilizzato in Austria, Spagna, Estonia, Grecia e Norvegia da persone con disabilità che utilizzano i vari servizi di inserimento lavorativo delle nostre organizzazioni.

Il pilot sta aiutando a migliorare il gioco in tutti gli aspetti:

- Il suo funzionamento, rilevando e correggendo eventuali errori di programmazione.
- La sua efficacia come strumento di preparazione all'occupazione per le persone con disabilità, attraverso la valutazione di professionisti e utenti.
- E l'utilità e la chiarezza della guida per l'utente per chi cerca lavoro.

L'obiettivo è garantire che il gioco sia uno strumento efficace per i servizi per l'impiego per le persone con disabilità in qualsiasi paese europeo.

In Spagna il gioco è già in fase di sperimentazione presso il Centro de Rehabilitación Laboral Pedro Zerolo a Madrid e nel dipartimento del lavoro di Fundación Intras a Valladolid. E' previsto anche l'utilizzo con gli utenti del centro diurno per malati psichici di Toro e con l'impresa sociale Ristorazione Zeta Llonés .



I nostri colleghi dall'Estonia sono stati i primi a testare il gioco con un folto gruppo di studenti e con un gruppo di studenti con disabilità e hanno trovato alcuni bug che hanno permesso di migliorare il gioco.



Theotokos ha testato il gioco in Grecia e ha riscontrato differenze nel modo in cui devono approcciarsi al gioco a seconda del livello di disabilità intellettiva dei giovani. Alcuni di loro hanno avuto bisogno di più supporto di altri, ma tutti si sono divertiti e vorrebbero giocare di nuovo.

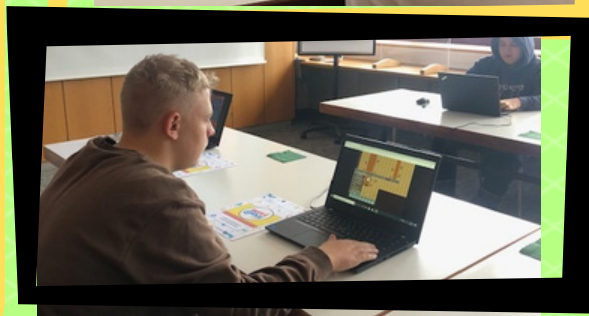
IN AUSTRIA....

Il test della "e-scape-room" insieme ai nostri giovani utenti del servizio è stato un vero divertimento. Alla maggior parte di loro è piaciuto molto il design retrò del gioco e hanno potuto facilmente seguire le istruzioni del Prof. Oak. Siamo rimasti colpiti dal modo in cui sono riusciti a trovare soluzioni per ogni puzzle.

Alcune complicazioni tecniche si sono verificate quando hanno dovuto usare il microfono per risolvere un enigma. A parte questo, Davide, il game designer, è riuscito a correggere tutti i bug prima che iniziassimo a pilotare il gioco.

La parte più interessante durante i test è stata che i nostri jobcoach sono stati in grado di osservare il comportamento degli utenti del nostro servizio durante il gioco: come gestirebbero i puzzle che richiedono del tempo per essere risolti, come interagiscono, ecc.

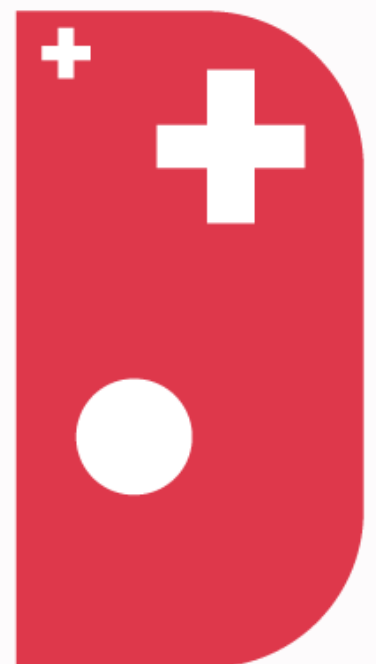
Siamo convinti che il gioco sarà un prezioso supplemento per la nostra cassetta degli attrezzi di consultazione!



I test in Norvegia sono stati facili molto divertenti. I nostri candidati provenivano dal gruppo target giovani a rischio. Hanno esperienza nei giochi e in altri modi di usare i computer. hanno diverse esigenze di utilizzo nella vita quotidiana. alcuni di loro non vanno a scuola e non lavorano, altri invece si. Tutti l'hanno trovato stimolante e riconoscibile. dappertutto gli è piaciuto e hanno concordato che sarà utile per molti giovani in molte situazioni diverse.. maggiori dettagli possono essere trovati nelle griglie di test..



work
@ble



NEWSLETTER 4 - GENNAIO 2023

WWW.WORKABLE-PROJECT.EU



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