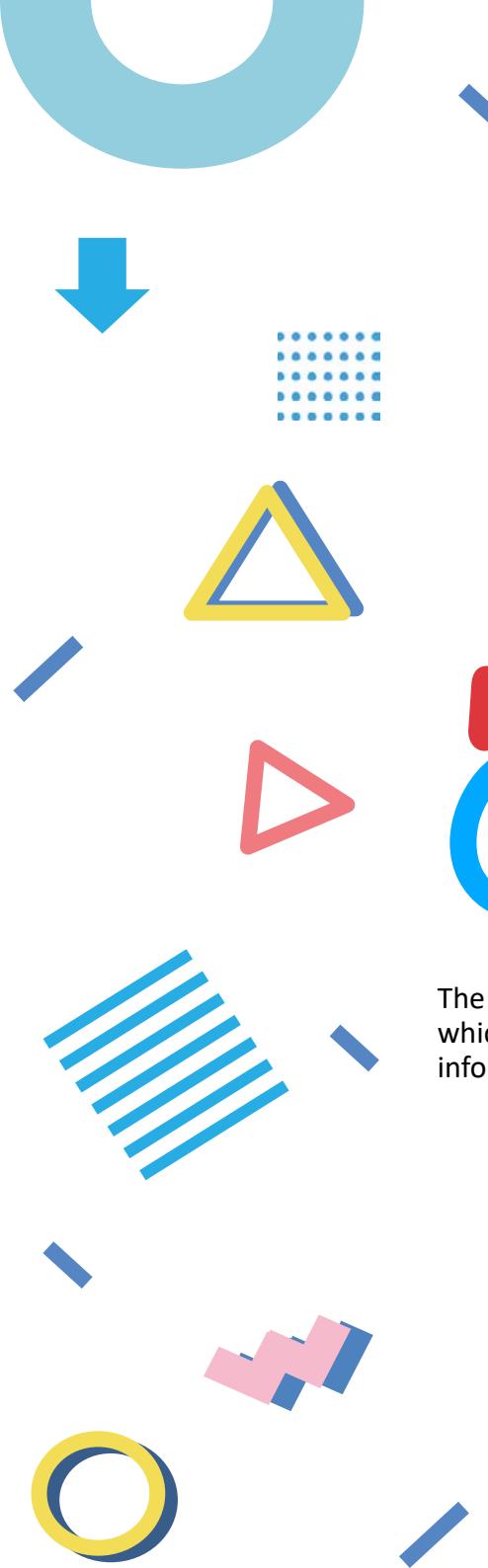




Linee guida per i job coach



work @ble

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



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



FUNDACIÓN
Intras



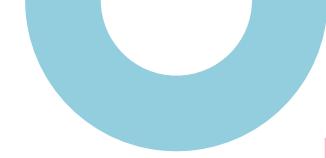
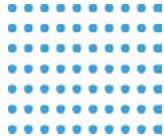
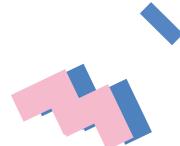
socialIT
software & consulting

dafür



INDICE DEI CONTENUTI

1. SCOPO DEL GIOCO E LINEE GUIDA	5
2. DESCRIZIONE DEL GIOCO	6
3. COMPETENZE E QUALITÀ MISURABILI	20
4. ISTRUZIONI TECNICHE	22
5. PAGINE EXTRA: FOGLI STAMPABILI. Descrizione delle competenze e delle qualità	26



1. 1. SCOPO DEL GIOCO E LINEE GUIDA

La formazione a distanza, attivata in modo massiccio durante la crisi di Covid-19, ha rivelato la limitata autonomia delle persone con disabilità intellettive, di apprendimento e/o psichiatriche nell'uso delle tecnologie disponibili. Questa situazione ha aumentato la diseguaglianza nell'accesso alle proposte formative e l'emarginazione e l'isolamento di questi gruppi, con pesanti ripercussioni sul loro benessere e sulla loro possibilità di svolgere un ruolo attivo nella società, perché anche la loro distanza dal mercato del lavoro sta aumentando.

Le statistiche mostrano che le persone con disabilità sono più esposte di altre alla disoccupazione e all'esclusione sociale. È dimostrato che l'inclusione nel mercato del lavoro ha un impatto positivo sull'inclusione sociale e che, includendo le persone con disabilità, ne guadagnano le aziende, gli individui e la società in generale.

Il ruolo dei Job Coach è diventato fondamentale per sostenere l'inserimento lavorativo di questi gruppi vulnerabili. I job coach hanno il compito di accompagnare il cliente nella ricerca del lavoro e nel successivo percorso di reinserimento. Giocare con il job coach aiuterà anche il job coach e il cliente a comunicare meglio, poiché il gioco è un buon strumento per avviare una discussione con il cliente mentre si gioca insieme o attraverso un ambiente online.

WORK@BLE è un simpatico videogioco virtuale Scape Room per supportare il lavoro dei job coach nella valutazione e nella formazione delle competenze lavorative di persone con disabilità e bisogni speciali di apprendimento.

OBIETTIVI - OBIETTIVO FINALE

- Sostenere i job coach e i tutor dell'istruzione e della formazione professionale per valutare e formare le competenze lavorative di persone con particolari esigenze di apprendimento e disabilità.
- Migliorare l'accesso ai servizi online per le persone con disabilità e bisogni speciali di apprendimento.



GRUPPI TARGET

- Coach del lavoro e tutor dell'istruzione e della formazione professionale
- Persone con problemi di salute mentale, difficoltà cognitive o particolari esigenze di apprendimento.

2. DESCRIZIONE DEL GIOCO

Scenario di gioco

Una vecchia casa con diversi spazi. Il giocatore dovrà attraversare le diverse stanze della casa e per questo gli verranno presentate diverse sfide. Un vecchio saggio apparirà al giocatore.

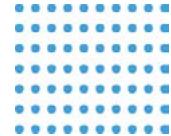
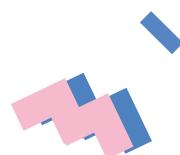
Per giocare a un qualsiasi rompicapo, l'avatar del giocatore deve entrare in varie stanze e avvicinarsi al personaggio nella stanza che gli indicherà un rompicapo da risolvere. Per passare a un'altra stanza è necessario risolvere ogni enigma, che ha un ordine che fa sì che il giocatore realizzi e scopra i suoi valori, le sue capacità e i suoi sogni, durante il viaggio nella casa.

Il gioco ha tre livelli, descritti come segue:

- Livello 1: Il primo livello è chiamato PRONTO
- Livello 2: il secondo livello è chiamato STEADY (SOTTILE). Livello 3: il terzo livello è chiamato GO
- Ogni livello contiene giochi diversi.

Primo piano spiegato

L'idea del primo piano è di Lyk-z, che ha una certa metodologia chiamata FROG. Ecco una breve descrizione. Nel progetto work@ble utilizzano una versione molto limitata di alcuni degli strumenti presenti nel gioco al livello 1. Il metodo Lyk-z ha quasi 50 strumenti e voi lavorerete con tre di essi. Il metodo Lyk-z ha quasi 50 strumenti e voi lavorerete con tre di essi.



Il metodo su cui si basa il primo piano del gioco si basa sulle teorie di:

7. Studio del nostro cervello, del suo funzionamento e del modo in cui prendiamo le decisioni.
2. Tecniche di comunicazione dagli studi cinematografici. Il suono e l'immagine dal vivo sono ancora gli strumenti più forti che abbiamo per comunicare un messaggio. L'unica cosa che può essere più forte è se stessi. Tutti, prima o poi, sono stati fraintesi. In questa formazione, sarete addestrati alla comunicazione in modo che tutti capiscano sempre quello che state dicendo.
3. Fondamenti cognitivi; la relazione tra pensieri, sentimenti e comportamento
4. Coaching co-attivo: una forma di conversazione professionale che fa emergere le qualità e i valori nascosti.
5. Principi della formazione tradizionale alla leadership

*Lyk-z basa il suo metodo su un neurofisiologo specifico, Benjamin Libet, e sulle sue ricerche e scoperte riguardanti il processo decisionale inconscio. Tutti gli esercizi del programma sono realizzati e messi insieme in un sistema basato su questa ricerca. I partecipanti sperimentano una grande innovazione emotiva, un cambiamento mentale. Ora capiscono come possono cambiare e fare scelte migliori per conto di se stessi. Passano dalla depressione alla felicità, dalla solitudine all'inclusione, dall'antisocialità alla socialità, dalla vergogna all'orgoglio, dalla rabbia alla comprensione, ecc.

Il programma è assemblato in un sistema che si estende su cinque moduli.

Nel progetto work@ble utilizziamo una versione molto limitata di alcuni degli strumenti presenti nel gioco al livello 1. Il metodo Lyk-z ha quasi 50 strumenti e voi lavorerete con tre di essi

In qualità di tutor degli utenti del servizio, vi invitiamo a giocare con tutte le risposte che i vostri utenti stanno elaborando.

Ecco alcuni suggerimenti per rendere il gioco più utile e per creare un buon dialogo tra voi e il vostro utente.



Quando l'utente del servizio ha scelto una qualità (diciamo che la parola scelta è persistente) chiedetegli: Quando usi la tua qualità in modo persistente? O quando hai bisogno di essere persistente?

Oppure: in quale situazione siete persistenti?

Parlate della parola e riconoscetegli il merito di essere stato tenace in questa situazione. Magari anche adesso, insieme a voi.

Quando si tratta di valori, chiedete anche di questi e collegateli alla qualità che hanno scelto. Chiedete come fanno a sapere che un valore viene rispettato.

Es: Sono persistente perché per me il successo è importante, o per vincere, o per ottenere risultati, o per concludere qualcosa. Chiedete ancora e ancora e ASCOLTATE la risposta, così potrete ascoltare nuovi valori e qualità. Dedicate del tempo a questo problema.

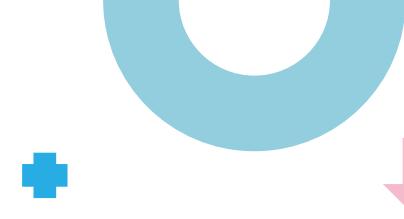
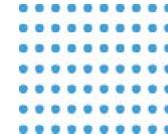
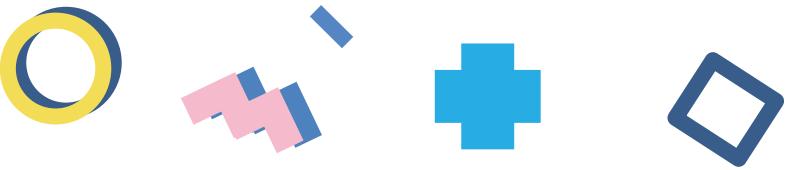
Se volete saperne di più su questo metodo, contattate lyk-z & daughters in Norvegia all'indirizzo e-mail: kontakt@lyk-z.no o ingeborg@lyk-z.no.

LIVELLO 1 - PRONTO

Partita 1

Descrizione: All'inizio incontrerete il Professor Oak che vi presenterà il gioco e vi chiederà il vostro nome. Dovrete inserire il vostro nome.

Poi Oak vi chiederà il vostro sesso. Dopo aver scelto il sesso, il professor Oak vi darà le chiavi del castello. A questo punto dovete iniziare a camminare verso il castello. Una freccia vi indicherà dove si trova la porta.



Poi incontrerete un altro ragazzo. Questo ragazzo vi chiederà i vostri sogni. L'elenco contiene molti sogni tra cui il giocatore può scegliere. Inoltre, il giocatore può scrivere il proprio sogno scegliendo l'opzione "Altro". Dopo aver scelto un sogno, al giocatore verrà chiesto di sceglierne un altro. Per terminare il gioco, il giocatore dovrà scegliere "no". Può scegliere tutti i sogni che desidera.

Scopo: il significato di questa frase è quello di motivare il giocatore a pensare ai propri sogni. Questo aprirà la creatività dei giocatori e li porterà a sognare ciò che vogliono veramente.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- I job coach dovrebbero spiegare meglio i sogni e magari offrire un aiuto per aprire il menu per verificare quali sogni il giocatore ha scelto. Prendere appunti o aggiungere qualcosa di analogico per immaginare i sogni (e in seguito le qualità e i valori) renderebbe l'approccio più chiaro.

Gioco 2- negozio di qualità

Descrizione: Le frecce guidano il giocatore al secondo gioco. Un uomo è seduto dietro un tavolo. È necessario andare davanti all'uomo e premere "enter" per iniziare il gioco. Il giocatore deve scegliere le qualità che lo aiuteranno a realizzare il suo sogno. Verrà presentato un elenco di qualità diverse. Una volta scelte, l'uomo vi guiderà verso l'inizio della prossima partita. È necessario uscire dalla partita in corso e seguire le frecce.

Scopo: questo gioco farà riflettere i giocatori sulle qualità che devono avere per realizzare i loro sogni. Il job coach avrà anche modo di spiegare il significato dei diversi valori, rendendo questo gioco un buon momento di insegnamento. Inoltre, aiuta i clienti a riflettere sui loro punti di forza e di debolezza, che sono domande comuni durante i colloqui di lavoro.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- I job coach devono spiegare le qualità e sottolineare il collegamento con i sogni scelti.

Gioco 3 - camera della vecchia signora

Descrizione: L'anziana signora inizierà a parlare non appena entrerete nella stanza. Camminate verso l'anziana signora e premete invio quando siete di fronte a lei. L'anziana signora vi farà alcune domande. La signora vi chiederà perché le qualità che avete scelto nell'ultima partita sono importanti per voi. Dovrete scegliere dall'elenco presentato perché questa qualità è importante per voi. Ad esempio, "Sono tenace perché la crescita è importante per me". La signora dirà che avete creato la vostra melodia e dovete entrare nella stanza successiva per finirla. Uscite dalla stanza e le frecce vi guideranno alla stanza successiva.

Scopo: questo farà sì che il giocatore pensi a quali qualità scelte in precedenza lo aiuteranno a raggiungere l'obiettivo.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Gli allenatori devono assicurarsi che i giocatori comprendano il contesto.
- Per visualizzare le altre opzioni, premere solo la "freccia verso il basso" sulla tastiera, senza fare clic con il mouse.



Gioco 4 - sala di riflessione

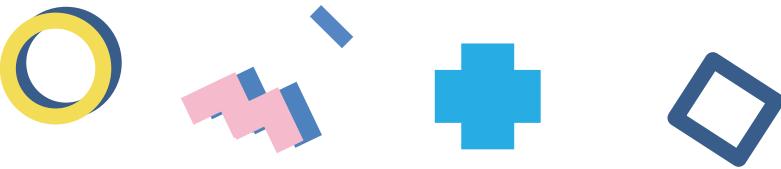
Descrizione: Andate davanti al saggio. Egli vi chiederà di sedervi per riflettere sulle vostre scelte. Andate a posizionarvi nella scatola dorata. L'uomo vi chiederà quali sono i sogni più importanti per voi. Dovrete scegliere un sogno. Poi vi chiederà quale qualità pensate sia la più importante per realizzare questo sogno. Vi chiederà anche perché avete bisogno di quella qualità e dovete scegliere tra le opzioni date. Ad esempio: Perché hai bisogno di essere persistente? Perché la creatività è importante per me.

Una volta terminato, si può passare all'altra stanza per suonare la propria melodia.

Scopo: far riflettere il giocatore sulle cose più importanti per lui nella vita.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- I job coach devono verificare se il giocatore ha capito il contesto.



Gioco 5 - sala del pianoforte

Descrizione: Andate di fronte all'uomo che si trova nella stanza e premete invio. Vi chiederà di suonare il pianoforte. Dovete scegliere di suonare il pianoforte, altrimenti non finirete il gioco. Andate davanti al pianoforte. Premete invio sul pianoforte, sentirete la melodia e apparirà il testo delle vostre scelte precedenti. Dopo averlo letto, premere invio. In questo modo la musica si interromperà. Il ragazzo vi dirà di completare la melodia. Premete di nuovo Invio sul pianoforte. Verrà riproposto l'elenco, ma ora dovete scegliere tra le opzioni in base a ciò che vi fa sentire. Scegliete un'opzione e premete invio. Il ragazzo vi dirà che la melodia gli è rimasta in testa. Uscite dalla stanza. Seguite le frecce fino alla stanza successiva.

Scopo: il giocatore dovrà riflettere sui propri sogni e sulle proprie qualità e dovrà pensare a come questa visione di sé lo fa sentire. Questo aiuterà il giocatore a capire meglio se stesso e il job coach a conoscere meglio la persona e i suoi obiettivi.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- I job coach devono spiegare che il gioco collega automaticamente i sogni, le qualità e i valori scelti.

Gioco 6 - ufficio del capo

Descrizione: Entrate nella stanza. Mettetevi di fronte all'uomo dietro il tavolo dove si trova il quadrato d'oro. L'uomo vi farà tre domande e le vostre risposte saranno registrate. All'inizio, il tizio vi dirà di parlare delle vostre qualità positive per 30 secondi. Quando si preme di nuovo Invio, si avvia la registrazione. Per interrompere la registrazione, premere nuovamente Invio. Dovete parlare per almeno 10 secondi. Poi la registrazione verrà ripetuta automaticamente. Ascoltate la registrazione fino alla fine. Poi vi chiederà le vostre limitazioni. Premere Invio per avviare la registrazione. La registrazione verrà ripetuta di nuovo. Dopo aver risposto e ascoltato le tre domande, l'uomo vi darà accesso al livello successivo. Uscite dalla stanza e le frecce vi guideranno verso i cancelli del secondo piano.

Scopo: aiutare la persona ad ascoltare il modo in cui parla di sé, cosa importante per i colloqui di lavoro e per rendersi conto delle aree in cui ha bisogno di sostegno.



Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Tutti i giocatori che stavano testando il gioco hanno evitato la registrazione o hanno completato il compito con riluttanza. Tutti avrebbero preferito scrivere piuttosto che parlare. Anche questo va bene.
- Si prega di spiegare in anticipo al giocatore come si svolgerà il gioco, in modo che abbia il tempo di prepararsi a rispondere alle domande. Pensate insieme alle risposte prima di iniziare la registrazione. Per avviare la registrazione è necessario premere due volte il tasto Invio. È bene discutere in seguito le risposte delle persone e riflettere su come questo possa aiutarle durante i colloqui di lavoro.
- Gli allenatori devono spiegare che il giocatore deve attivarsi e usare il microfono. Alcuni giocatori potrebbero aver bisogno di aiuto per identificare i propri punti di forza e di debolezza.

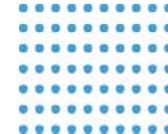
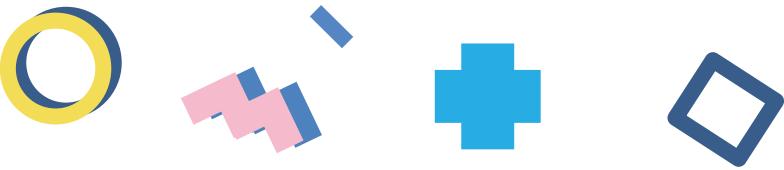
Partita 7 - pulsante rosso

Descrizione: Andate davanti al cancello e premete invio. Vi dirà che la chiave del cancello è rotta. Il gioco vi chiederà se volete provare il pulsante di emergenza. Dovete premere "Provo" per continuare. Dovete premere il pulsante rosso, aspettare qualche secondo e poi premere di nuovo il pulsante rosso. Il gioco è impostato in modo da non raggiungere mai i secondi esatti. Lo scopo del gioco è invece quello di mettere alla prova il giocatore in una situazione impossibile e di incoraggiarlo a chiedere aiuto. È necessario chiedere aiuto al Professor Oak, che si presenterà. Il giocatore può tentare di fare tutto correttamente, ma solo chiedendo l'aiuto di Oak si aprirà il cancello. Per premere il pulsante rosso, fare clic direttamente su di esso. Per superare il gioco, andare davanti al professor Oak e premere invio. Egli aprirà il cancello. Attraversate il cancello e salite le scale.

Scopo: il giocatore dovrà chiedere aiuto per andare avanti. Poiché è impossibile ottenere esattamente i secondi richiesti, questo insegnherà al giocatore che l'assistenza e la ricerca di aiuto sono spesso molto necessarie, soprattutto nelle situazioni in cui nessuna soluzione è corretta. Valuta anche la tolleranza alla frustrazione.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Gli allenatori devono motivare i giocatori a non concentrarsi sul conteggio dei secondi, ma a cercare soluzioni diverse per aprire la porta.



- Se il giocatore si sente frustrato, spiegategli che questo serve a valutare come affrontare le situazioni di stress e mostrategli come chiedere aiuto sia sempre giusto. Se pensate che il giocatore si senta troppo frustrato, fate il gioco da soli. Potrebbe essere un fattore scatenante per le persone autistiche.

Livello 2 - FIDUCIOSO

Partita 8

Premete invio per parlare con l'uomo che vi inviterà a prendere un caffè. Il gioco offre diverse opzioni tra cui scegliere. Se il giocatore non sceglie una risposta educata e positiva per uscire, non può andare avanti nel gioco. A quel punto il giocatore deve andare di nuovo di fronte all'uomo e premere Invio. Se si sceglie una risposta positiva ed educata, il giocatore viene condotto alla porta successiva.

Scopo: il giocatore deve scegliere risposte educate e positive. I pensieri negativi non permettono di avanzare. Il gioco mostra al giocatore che i pensieri e le interazioni positive portano a maggiori opportunità nella vita.

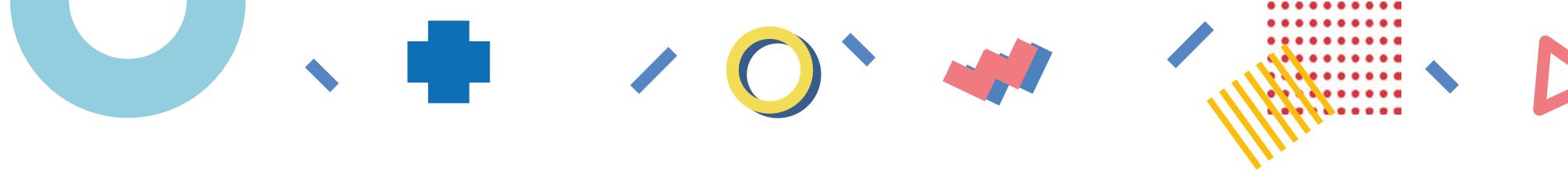
Entrate nella stanza successiva, dove troverete il puzzle di parole.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Gli allenatori del lavoro devono spiegare il senso della domanda/compito (è importante un atteggiamento positivo). Spiegare al giocatore che le risposte sono i vostri primi "pensieri", non qualcosa che dicono ad alta voce all'uomo. Questo per far capire al giocatore che i pensieri negativi danneggiano le opportunità più interessanti.

Partita 9 - sala del minestrone di parole

Descrizione: Andate davanti al professore e premete Invio. Oak vi dirà di trovare dei settori professionali. Dovete cliccare sul mouse per scegliere le lettere che compongono la parola. Sullo schermo apparirà l'elenco delle parole da trovare. Una volta trovate tutte le parole, Oak apparirà automaticamente per congratularsi con voi e inviarvi alla stanza successiva.



Scopo: il gioco aiuterà, da un lato, a valutare la conoscenza del mercato del lavoro da parte del giocatore e, dall'altro, a fare un'analisi della sua situazione personale nel mercato del lavoro e a esprimere le sue aspettative future.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Questo gioco offre la possibilità di parlare di diversi settori lavorativi. Ad esempio, è possibile discutere con il giocatore di quali posizioni lavorative sono disponibili nel settore ambientale.

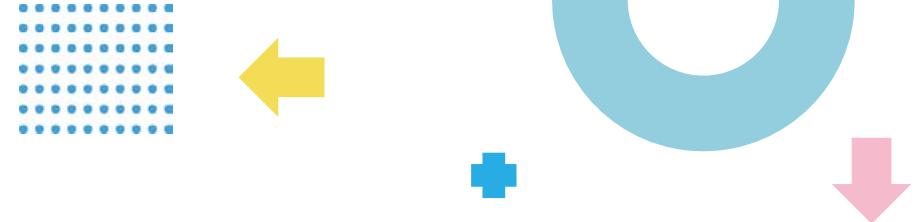
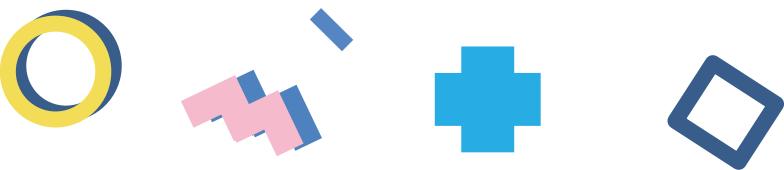
Gioco 10 - sala delle abilità

Descrizione: entrate nella stanza. Il vecchio saggio vi accoglierà. Vedrete delle pietre che rappresentano delle abilità. Queste abilità rappresentano il vostro set di abilità. Ci sono tre categorie in cui si devono mettere le pietre: 1. presente (le competenze che avete in questo momento) 2. futuro (le competenze che dovete sviluppare) 3. le tre competenze più potenti di cui avete bisogno per il lavoro dei vostri sogni. Dovete mettere le pietre (competenze) nella categoria giusta. Il vecchio saggio vi spiegherà anche cosa dovete fare. Se vi avvicinate a una pietra, vi dirà quale abilità rappresenta. Dovete spingere (con l'inserimento) la pietra nella categoria giusta. Mettete tutte le pietre nelle categorie che preferite. Una volta fatto questo, il vecchio saggio vi dirà di passare alla stanza successiva.

Scopo: aiutare il giocatore a riflettere sulle competenze e sulle qualità che possiede e su quelle che deve sviluppare ulteriormente per il mercato del lavoro e per realizzare i propri sogni.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Alcuni giocatori hanno bisogno di maggiori spiegazioni su cosa intendiamo per abilità o su come svilupparle possa essere utile.
- Si può discutere di altre abilità, non solo di quelle menzionate qui, ad esempio chiedendo al giocatore quali altre abilità possiede oltre a quelle menzionate nel gioco.



Gioco 11 - sala di gestione del tempo

Descrizione: il giocatore entra nella stanza e viene accolto dal vecchio saggio. Ogni persona ha un compito da svolgere e deve essere completato entro l'ora che le viene assegnata. Sistemateli in ordine cronologico, ad esempio: un compito che deve essere completato alle 7 del mattino andrà prima di quello che deve essere svolto entro le 8 e così via. Andate davanti ai giocatori per chiedere loro quali sono i loro impegni. Dopo avervi detto cosa devono fare e a che ora, vi chiederanno: "Vuoi che ti segua?". Se scegliete di sì, la persona vi seguirà e voi dovrete camminare verso la casella numerata corretta con la persona scelta. Aspettate che la persona vi raggiunga, potrebbe volerci un po'. Una volta arrivati nella casella corretta con la persona giusta, cliccate due volte sulla persona con il mouse. Vi chiederà "Vuoi che ti segua?" e questa volta premete no. In questo modo la persona sarà fissata nella casella corretta. Passare quindi alla persona successiva. Una volta eseguiti correttamente i compiti, il vecchio saggio si congratulerà con voi e vi dirà di passare alla stanza successiva.

Potete scrivere ciò che qualcuno vi dice o scegliere altri modi per aiutarvi a ricordare.

Scopo: questo gioco aiuta a valutare le capacità di gestione del tempo dei giocatori e ad allenare la capacità di ricordare.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

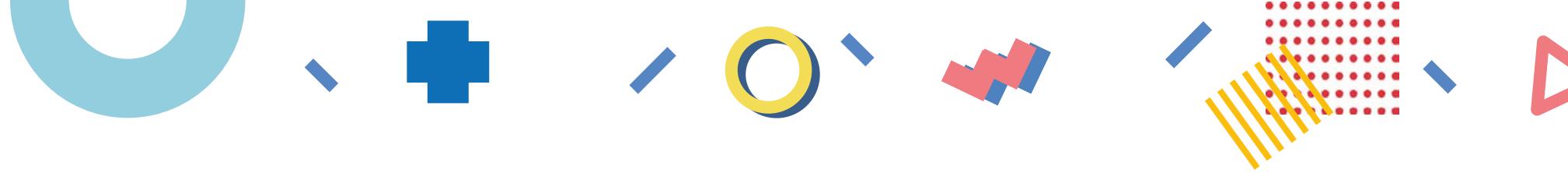
- Se per qualche motivo non potete usare il mouse del computer, rivolgetevi alla persona che vi ha seguito nella casella e fate clic su Invio. Affinché questo funzioni, dovete essere rivolti verso di loro mentre siete entrambi nella casella.



Gioco 12 - ufficio del capo

Descrizione: Entrerete nella stanza e sarete subito accolti dal vostro capo, che è arrabbiato. Vi dirà di creare ordine nell'ufficio. Cercate nella stanza e prendete tutti gli oggetti dell'ufficio che trovate. Ad esempio, trovate il calendario e cliccateci sopra. Se pensate di averne bisogno per lavorare, premete "sì".

1. Calendario 2. Telefono 3. Note 4. Computer



Una volta scelti gli oggetti corretti, il capo vi dirà di tornare al lavoro. Andate alla scatola gialla vicino al tavolo. Il capo si arrabbierà di nuovo. Il vecchio saggio apparirà e vi chiederà cosa intendete fare con il capo arrabbiato, che continua ad assillarvi. Se scegliete una risposta che non farà altro che peggiorare la situazione, il capo vi dirà che siete in guai seri. Se invece scegliete di rispondere in modo calmo, la situazione si risolverà.

Dopo averlo completato, si è pronti per il livello GO.

Scopo: la prima parte del gioco valuta l'abilità del giocatore nel trovare le cose necessarie per lavorare in un ambiente d'ufficio. Mostra le capacità di pensiero logico del giocatore. La seconda parte del gioco serve a valutare la capacità del giocatore di agire in situazioni di stress e a insegnare modi migliori di gestire i conflitti.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Durante questo gioco è possibile discutere con il giocatore i diversi modi di affrontare le situazioni di stress sul lavoro.

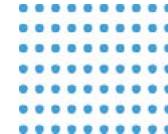
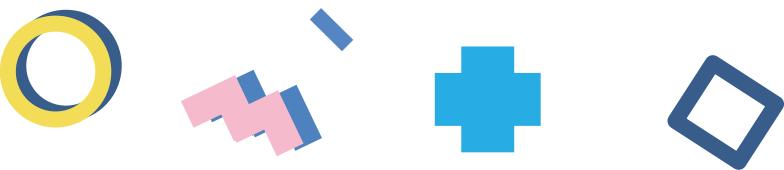


Terzo livello - GO

Gioco 13 - sala telefonica

Una volta raggiunto il terzo piano, Oak vi saluterà dicendo che qualcuno vi sta chiamando. Seguite le frecce per trovare Oak. Una volta raggiunta Quercia, premere Invio. Poi andate a posizionarvi nel quadrato dorato. Vi chiederà se volete rispondere alla chiamata. Se premete no, vi dirà di rispondere comunque. La chiamata chiederà se volete accettare il lavoro che vi è stato offerto. Dovete premere "sì" per continuare il gioco. Vi suggerirà di fare delle domande per saperne di più. Avete sei opzioni tra cui scegliere. Se scegliete un'opzione che non è importante o che non è appropriato chiedere, ve lo dirà. Poi vi darà la possibilità di fare altre domande e dovete farlo per continuare. Quando avrete fatto tutte le domande giuste, il gioco terminerà automaticamente.

Scopo: preparare il giocatore alle telefonate di lavoro e aiutarlo a capire che alcune cose non è opportuno chiederle durante le telefonate di lavoro.



Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Alcuni giocatori hanno bisogno di maggiori spiegazioni riguardo alla telefonata. Spiegate loro lo scopo di questa telefonata e come si riferisce alle situazioni reali in cui si viene invitati per la prima volta a un colloquio. Spiegate e parlate ulteriormente del perché alcune domande non sono appropriate o pertinenti e di ciò che non dovrebbe essere chiesto al telefono, bensì durante il colloquio.

Partita 14 - sala di casa

Oak vi chiederà di venire a prepararvi. Seguite le frecce. Entrate nella stanza della casa.

Una volta entrati nella stanza, andate a chiedere a Oak cosa dovrete fare per prepararvi al colloquio di lavoro. Per prima cosa dovete mangiare. Andate in cucina, mettetevi davanti al bancone dove c'è il tagliere con il cibo. Preparate il cibo. Una volta pronto, il pasto apparirà sul tavolo. Avvicinarsi, fare clic su di esso e premere "sì" per mangiarlo. Poi passate al compito successivo. Avvicinarsi a un bagno, cliccarci sopra e scegliere "sì" per lavarsi. Poi lavatevi i denti.

Una volta completati i compiti, il gioco sarà terminato. Il Professor Oak vi dirà di uscire e di vestirvi.

Scopo: aiutare il giocatore a sapere come prepararsi per un colloquio o per una giornata di lavoro, in modo da apparire educato e sentirsi bene. Questo li aiuterà a sviluppare migliori abilità nella vita quotidiana.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Discutete con il giocatore anche le altre fasi di preparazione a un colloquio nella vita reale, ad esempio che deve controllare come arrivare a destinazione, a che ora deve uscire di casa, quali mezzi di trasporto sono disponibili e così via.

Partita 15 - spogliatoio

Seguite le frecce per raggiungere il camerino. Oak vi dice di scegliere i vestiti giusti. Vengono mostrati tre tavoli con diversi capi d'abbigliamento. Ad esempio, potete cliccare sul vestito blu e decidere di indossarlo.

Una volta scelti gli abiti e le scarpe da indossare, il programma vi dirà di recarvi al colloquio.

Scopo: questo aiuterà il giocatore a capire quali sono i vestiti più adatti per le occasioni formali, come ad esempio le infradito non sono adatte per un colloquio di lavoro.

Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Si può anche cogliere l'occasione per parlare dell'importanza dell'igiene personale, della pulizia dei vestiti e così via.



Gioco 16 - sala riunioni

Seguite le frecce per raggiungere il colloquio di lavoro. Oak vi accoglierà davanti alla sala riunioni, cliccate su di lui per salutarlo. Andate quindi al quadrato dorato e cliccate su Entra. Vi dirà di usare le buone maniere per entrare nella stanza. Dovete scegliere un modo educato per cercare di entrare nella sala riunioni. Solo un'opinione aprirà la porta.

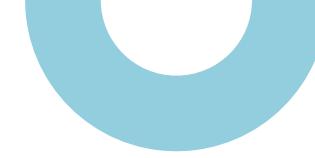
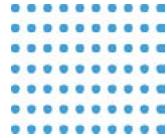
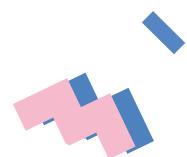
Una volta entrati, vi verrà chiesto di sedervi e di aspettare il capo. Una freccia vi indicherà dove sedervi. Il boss arriverà non appena vi sarete seduti.

Dovete scegliere il modo giusto per salutare il capo. Solo una risposta su tre è corretta.

Poi vi troverete di nuovo seduti accanto al capo. Vi chiederà cosa farete dopo. Ci sono quattro opzioni. Se scegliete un'opzione maleducata, il capo dirà "hmm" e dovete scegliere un'altra opzione. C'è solo una risposta corretta.

A quel punto il colloquio sarà concluso.

Scopo: mostrare al giocatore le modalità corrette per iniziare un colloquio di lavoro.



Raccomandazioni (da job coach a job coach):

- Sfruttate questa opportunità per parlare di colloqui di lavoro reali, delle domande che di solito vengono poste, delle cose di cui la persona dovrebbe parlare e così via.

GIOCO FINITO





3. COMPETENZE E QUALITÀ MISURABILI

- Cosa è importante per me, i miei valori
- Cosa sogno
- I livelli dell'identità e le connessioni dei diversi livelli
- Conoscenza di sé (i miei punti di forza e di debolezza, le mie competenze e capacità
- Fiducia in se stessi
- Impegno
- Autogestione
- Comunicazione
- Prendere iniziative, prendere decisioni
- Abilità pratiche e abilità di vita quotidiana (cura di sé, pulizia)
- Capacità di lavorare in gruppo/ capacità di cooperazione
- Capacità interpersonali/di comunicazione
- Capacità di apprendimento/adattamento
- Risoluzione dei conflitti
- Impegno, senso di responsabilità e capacità di assumersi responsabilità
- Accettazione dei cambiamenti
- Tolleranza alla frustrazione
- Capacità di comprendere le istruzioni



- Capacità di autogestione, pianificazione del tempo e capacità organizzative
- Capacità di chiedere aiuto
- Capacità di rispettare gli accordi
- Preparazione al colloquio e autopresentazione
- Lavoro di squadra
- Porre domande e assertività
- Pianificazione e organizzazione
- Processo decisionale
- Risoluzione dei conflitti
- Comunicazione e abilità sociali
- Leadership
- Accettazione dei cambiamenti
- Tolleranza alla frustrazione



4. ISTRUZIONI TECNICHE

Come muoversi

PER TASTIERA

È possibile muovere il personaggio utilizzando le frecce della tastiera



Salire



Scendere



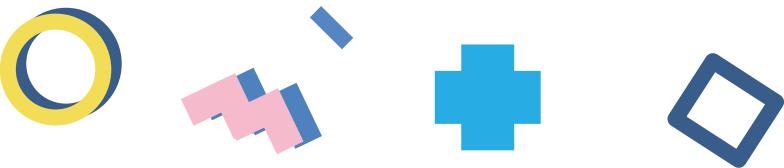
Spostarsi a sinistra

CON IL MOUSE

È inoltre possibile spostare il personaggio facendo clic con il tasto sinistro del mouse sulla posizione desiderata.

MUOVERSI PIÙ VELOCEMENTE

Per muovere il personaggio più velocemente, tenete premuto il tasto “shift” mentre vi muovete.



INTERAGIRE CON I PERSONAGGI

PER TASTIERA

Gehen Sie in die Nähe des Charakters, mit dem Sie interagieren möchten, und drücken Sie die Eingabetaste. Sie können die Interaktion Avvicinatevi al personaggio con cui volete interagire e premete il comando “enter”; potete continuare l’interazione premendo il comando “enter”.

CON IL MOUSE

Avvicinarsi al personaggio con cui si vuole interagire e fare clic con il tasto sinistro del mouse sul personaggio. È possibile continuare l’interazione con il tasto sinistro del mouse.

MENU

Per accedere al menu premere il pulsante “ESC”.

Per navigare nelle opzioni del menu, è possibile utilizzare le frecce della tastiera o il mouse.

Per scegliere un’opzione di menu, premere “Invio” sull’opzione o fare clic con il tasto sinistro del mouse su di essa.

Per tornare indietro premere il tasto “esc” o il tasto destro del mouse.



SALVARE IL GIOCO

1. Aprire il menu con il tasto “esc”.
2. Selezionare l’opzione “Salva” con il mouse o muovendosi con le frecce “su” e “giù”.
3. Fare clic su inserisci
4. Selezionare uno slot in cui salvare la partita (se è già presente un selvaggio, verrà sovrascritto da quello nuovo).
5. Premere invio/cliccare con il tasto sinistro del mouse



USCIRE DAL GIOCO

1. Aprire il menu con il tasto “esc”.
2. Selezionare l’opzione “Esci dal gioco”
3. Premere Invio/Click sinistro del mouse

CAMBIARE LE OPZIONI DI GIOCO

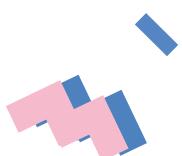
1. Aprire il menu con il tasto “esc”.
2. Selezionare l’opzione “opzioni”.
3. Premere Invio/Click sinistro del mouse Le opzioni disponibili sono:
 - sempre in corsa: quando è attivo, il personaggio si muove più velocemente
 - volume bgm: volume della musica di sottofondo
 - bgs volume: volume di battaglia (non utilizzato in questo gioco)
 - volume me: volume degli effetti musicali
 - se volume: volume degli effetti sonori
 - lingua dell’interfaccia: lingua del gioco

ARTICOLI

Negli oggetti troverete i sogni, le qualità e i valori che avete selezionato durante il gioco.

Startmenü

NUOVO GIOCO



Avviare il gioco dall'inizio

CONTINUA

Continua da un selvaggio

Se si è usciti dal gioco e poi si vuole continuare la partita partendo dall'ultimo selvaggio

1. Nel menu di avvio selezionare l'opzione "Continua".
2. Selezionare lo slot del selvaggio da cui si vuole partire
3. Premere "Invio" / cliccare con il tasto sinistro del mouse.



OPZIONI

- sempre in corsa: quando è attivo, il personaggio si muove più velocemente
- volume bgm: volume della musica di sottofondo
- bgs volume: volume di battaglia (non utilizzato in questo gioco)
- volume me: volume degli effetti musicali
- se volume: volume degli effetti sonori
- lingua dell'interfaccia: lingua del gioco

LINGUAGGIO DELL'INTERFACCIA

Cambiare la lingua del gioco



5. PAGINE EXTRA: FOGLI STAMPABILI. Descrizione delle competenze e delle qualità

Pagina n. 1.

Persistente - continuare con fermezza o ostinazione in un'opinione o in un corso d'azione nonostante le difficoltà o l'opposizione.

Orientato agli obiettivi - interessato o concentrato sul raggiungimento di un particolare obiettivo o risultato.

Coraggio - Essere coraggiosi significa essere disposti ad affrontare il risultato delle proprie decisioni e azioni.

Paziente - in grado di accettare o tollerare ritardi, problemi o sofferenze senza irritarsi o angosciarsi.

Curioso - desideroso di sapere o di imparare qualcosa

Apertura mentale - disponibilità a prendere in considerazione nuove idee; assenza di pregiudizi

Caring - gentile, disponibile e comprensivo verso le altre persone

Empatico: mostra una capacità di comprendere e condividere i sentimenti di un'altra persona.

Ottimista - fiducioso e fiducioso per il futuro

Educato - avere o mostrare un comportamento rispettoso e riguardoso nei confronti degli altri.

Organizzato - in grado di pianificare con cura le cose, di tenerle in ordine e di lavorare in modo efficace.

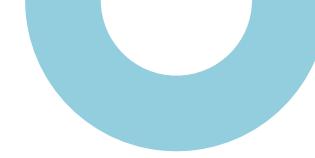
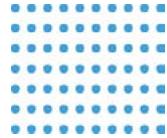
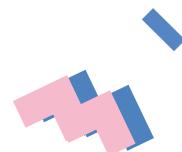
Thourough - completo di ogni dettaglio, non superficiale o parziale.

Onesto - privo di inganno; sincero e onesto

Giocoso - qualcuno che ama divertirsi e non prende le cose troppo sul serio

Creativo - avere una buona immaginazione e nuove idee

Innovativo - introdurre nuove idee; pensiero originale e creativo



Indipendente - non influenzato o controllato da altre persone, ma libero di prendere le proprie decisioni.

Lavoratore di squadra - Un lavoratore di squadra utilizza forti capacità di comunicazione, è un ascoltatore attivo e sviluppa e mantiene la credibilità con i colleghi.

Umile - avere o mostrare una stima modesta o bassa della propria importanza

Determinato - aver preso una decisione ferma ed essere deciso a non cambiarla.

Estroverso - amichevole e socialmente sicuro di sé.



Seite Nr. 2.

- **Abilità sociali:** Le abilità sociali sono quelle che utilizziamo quotidianamente per interagire e comunicare con gli altri. Comprendono la comunicazione verbale e non verbale, come la parola, i gesti, l'espressione facciale e il linguaggio del corpo.
- **Puntualità:** La puntualità è la caratteristica di essere in grado di portare a termine un compito richiesto o di adempiere a un obbligo prima o all'ora stabilita.
- **Formazione specifica per il lavoro:** Le competenze specifiche per il lavoro si riferiscono alle attività tecniche da svolgere sul posto di lavoro. Sono le competenze necessarie per svolgere le mansioni richieste dal proprio lavoro. Ad esempio, un programmatore di computer deve saper scrivere codice informatico. Un igienista dentale deve sapere come pulire i denti.
- **Flessibilità:** La flessibilità è la capacità di adattarsi ai cambiamenti a breve termine con rapidità e calma, in modo da poter affrontare efficacemente problemi o compiti inaspettati.
- **Impegno:** Lo stato o la qualità di dedicarsi a una causa, a un'attività, ecc.
- **Lavoro di squadra:** Il processo di collaborazione con un gruppo di persone per raggiungere un obiettivo.
- **Indipendenza:** Non dipendere da un altro per il sostentamento o la sussistenza.
- **Affidabilità:** La qualità di essere affidabile o di avere un rendimento costante.
- **Parlare una lingua straniera:** Conoscere più di una lingua
- **Prendere l'iniziativa:** Il potere o la qualità di agire o prendere il comando prima che lo facciano gli altri.
- **Gestione dei conflitti:** Può risolvere un problema o una controversia in modo positivo e mantenere un rapporto sano e felice con la controparte.
- **Risoluzione dei problemi:** La capacità di risolvere i problemi è l'abilità di identificare i problemi, di fare brainstorming e analizzare le risposte e di implementare le soluzioni migliori.



work
@ble



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