



**PLAY
YOUR
SKILLS**

RELAZIONE SULLA RICERCA

Graz, Luglio 2020

2019-1-AT01-KA202-051241



Obiettivi e risultati

Il principale obiettivo e risultato del progetto *Play Your Skills* è lo sviluppo, la verifica e la diffusione di un'app di gioco per smartphones e tablets, con lo scopo di:

- Motivare i NEET (persone, soprattutto di giovane età, che non hanno, né cercano un impiego e non frequentano una scuola né un corso di formazione o di aggiornamento professionale) e altre persone con minori opportunità a partecipare a percorsi di istruzione professionale o almeno a contattare i servizi di orientamento e consulenza offerti dai fornitori di Istruzione e Formazione Professionale (IFP);
- Contribuire all'aumento della loro autostima e consapevolezza di sé in modo immediato e rapido;
- Contribuire all'aumento della fiducia nelle competenze che già possiedono, anche se hanno abbandonato i sistemi educativi e di IFP;
- Informarli sulle opportunità professionali di cui godono e metterli in contatto con i servizi di consulenza sull'IFP disponibili nell'area in cui vivono.

Indagine *Play your Skills*

Per ottenere dati concreti e attuali riguardanti il gruppo target, ovvero i NEET, i partner del progetto *Play Your Skills* hanno condotto un'indagine su più livelli, coinvolgendo diversi *stakeholders*. L'obiettivo è stato quello di **approfondire la comprensione delle abitudini dei giovani "a rischio" attraverso l'analisi del loro uso dello smartphone**, dove per giovani "a rischio" si intende a rischio di indebolire la propria posizione sul mercato del lavoro. Il progetto ha, quindi investigato il modo in cui i NEET utilizzino i dispositivi elettronici, le applicazioni che preferiscono e di tendenza, i parametri e le caratteristiche che un'app rivolta a questo gruppo target dovrebbe avere. Particolare attenzione è stata anche posta sull'approccio dei NEET alla pubblicità nelle app di gioco, dato che tale analisi funge da base per lo sviluppo dell'Intellectual Output 2 del progetto. In questo modo è stato possibile comprendere meglio le motivazioni che spingono il gruppo target nella scelta e nell'uso delle app per smartphones e tablets.

Il progetto *Play Your Skills* ha anche indagato le opinioni dei professionisti dell'IFP sull'uso dello smartphone da parte dei giovani "a rischio". In particolare, i partner di progetto si sono rivolti a educatori per adulti, formatori, animatori giovanili, operatori di strada e a consulenti educativi e professionali che lavorano con i NEET o che sono in contatto con loro. L'obiettivo è stato quello di comprendere sia le loro inclinazioni nei confronti del progetto e degli strumenti previsti, che la loro valutazione di quanto un'app possa essere utile ai NEET.

Durante il primo meeting dei partner di progetto è stato stabilito e sviluppato il **metodo di ricerca di *Play Your Skills*: il questionario online**. In tale occasione sono stati creati due diversi questionari, uno per i NEET e l'altro per i professionisti dell'IFP, i quali sono stati poi utilizzati nella ricerca.

Inoltre, in ciascun Paese coinvolto dal progetto sono stati intervistati degli esperti di settore per identificare un quadro chiaro delle abilità e delle competenze necessarie e richieste dal mercato del

lavoro. Intervistando gli esperti che conoscono bene sia il mercato del lavoro locale che quello regionale dei Paesi partner, si è potuto stabilire il livello di competenze che i NEET dovrebbero avere per trovare un impiego e le relative prospettive di lavoro. Infatti, queste interviste, che sono state brevi, si sono chiaramente concentrate sulle competenze richieste dal mercato del lavoro. È stato anche indagato il divario tra competenze effettive dei NEET e competenze richieste dal mercato del lavoro. Quali sono gli ostacoli che i giovani “a rischio” possono incontrare quando cercano di entrare nel mercato del lavoro? Qual è il modo migliore per superare questi ostacoli? Infine, agli esperti è stata chiesta una valutazione dell’App di progetto.

Per completare l’indagine, il progetto ha condotto una ricerca di secondo livello sui diversi tipi di app che riguardano almeno una delle otto competenze chiave definite da *Play Your Skills*.

Sondaggio per i NEET

Il modo in cui il gruppo target utilizza lo smartphone costituisce un importante punto di partenza del progetto. Col fine di riuscire a prioritizzare le esigenze dei NEET è stato chiesto ai giovani a “rischio” come utilizzano i loro smartphone. Per comprendere i NEET sono stati raccolti dati nei sei Paesi partner di progetto.

Risultati del questionario somministrato ai NEET

L’analisi delle risposte al nostro sondaggio mostra che il gruppo target è stato raggiunto in maniera soddisfacente. In totale sono stati individuati e coinvolti 253 NEET: di questi, 152 hanno compilato completamente il questionario, mentre 62 non lo hanno completato fino in fondo. Questa omissione potrebbe essere vista come il riflesso della tipica mancanza di fiducia in sé stessi e della bassa tolleranza alla frustrazione dei NEET, che costituisce un tratto caratteristico di chi ha difficoltà a portare a termine i compiti. La distribuzione per genere, in base ai dati forniti dai partecipanti al sondaggio, è la seguente: 53,42% donne, 44,72% uomini, 1,86% altro. L’età media degli intervistati è di 21,16 anni. Solo 126 persone hanno risposto alla domanda relativa a quale fosse il loro livello di istruzione più elevato. Il 9,52% ha dichiarato di non avere una laurea, il 38,89% ha indicato il livello EQF 2 di qualificazione e il 30,95% il livello EQF 3-4. Questo significa che il 79,36% (100 su 126) ha indicato un livello uguale o inferiore a 4. Gli intervistati risultano avere obiettivi ambiziosi. Più di tre quarti di loro, durante il prossimo anno, si vedono nel mondo del lavoro, nell’istruzione superiore o in viaggio. Quindi gli intervistati vogliono chiaramente cambiare e migliorare la propria situazione di vita. Questo è un aspetto molto positivo per il progetto. Come risulta dalle risposte al sondaggio, le barriere che più frequentemente impediscono agli intervistati di realizzare le loro aspirazioni educative o professionali sono “ci sono poche opportunità nella mia città” o “non so cosa voglio essere”.

I risultati del sondaggio mostrano anche che per i giovani lo smartphone è un “compagno” quotidiano e stabile. Lo usano intensamente e lo portano sempre con sé. Le **app utilizzate più di frequente** rientrano in quattro categorie. Le app dei social media figurano per prime, seguono le app per ascoltare musica e i file audio, poi quelle di intrattenimento e infine quelle di gioco. Le app delle piattaforme dei social media Instagram e WhatsApp sono di gran lunga quelle più utilizzate dagli intervistati.

Le otto app più popolari sono:

1. Instagram: 24,25%
2. WhatsApp: 15,85%
3. YouTube: 8,40%
4. Spotify: 6,50%
5. Facebook: 5,10%
6. TikTok: 3,33%
7. Netflix: 3,17%
8. Snapchat: 2,70%



I giovani usano tanto il loro smartphone anche come dispositivo di gioco. Le categorie di gioco preferite sono i giochi di strategia, seguiti dai giochi d'azione e dai giochi musicali. Solo lo 0,32% degli intervistati ha dichiarato di non utilizzare app di gioco.

Secondo il nostro gruppo target, le app di gioco più popolari sono Clash Royale e Clash of Clans, seguite da Call of Duty e Candy Crush.



È sorprendente che i giochi di gran lunga più citati siano i cosiddetti *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG o MMO). Si tratta di un tipo di videogioco ambientato in un gigantesco mondo virtuale persistente in grado di supportare moltissimi giocatori (spesso diverse migliaia), contemporaneamente connessi tramite internet. In genere, i giocatori interagiscono e comunicano tra loro e quindi plasmano insieme la progressione di gioco nel mondo virtuale. A differenza dei giochi per un giocatore singolo, l'interazione tra quanti più giocatori possibile è uno dei temi e degli obiettivi centrali dei MMOG. I giochi sono, infatti, progettati in modo da poter raggiungere gli obiettivi quasi esclusivamente con azioni coordinate. Molti giocatori formano quindi dei gruppi (chiamati ad esempio clan/tribù/alleanze/gilde/partiti o squadre) che si supportano o si combattono a vicenda. Ciò può portare a strutture organizzative e gerarchie estremamente complesse. Per mantenere tale organizzazione è fondamentale una comunicazione intensa tra i giocatori. Considerando tale complessità e il fatto che questo gioco possa essere molto dispendioso in termini di tempo, si comprende come mai si vengano a creare delle vere e proprie comunità online, caratterizzate da tratti distintivi e indipendenti. Chiaramente il valore aggiunto di questi giochi consiste nella possibilità di fare rete a livello globale, di comunicare con gli altri giocatori e di fare squadra.

Di particolare rilevanza per il progetto è il fatto che più della metà degli intervistati ha affermato di avere familiarità con le **app di apprendimento** o di averle perlomeno già utilizzate. A questo proposito sono emerse delle tendenze chiare. Le app che supportano chi deve prepararsi per prendere la patente di guida sono state quelle più nominate dagli intervistati. Queste app combinano elementi educativi

con la richiesta di raggiungere degli obiettivi per cui l'utente gode di alcuni benefici concreti e immediati. Questi benefici sono chiaramente riconosciuti dal gruppo target che chiaramente apprezza e usa le app per prendere la patente di guida. In effetti la mobilità è un importante fattore di indipendenza per i giovani. È interessante notare che la seconda tipologia più utilizzata di app per l'apprendimento è quella per apprendere le lingue. La comunicazione risulta quindi essere un altro aspetto caro ai NEET, il che è comprensibile se si considera che la connessione è globale.

In conclusione, si osserva che la stragrande maggioranza degli intervistati rifiuta gli **annunci pubblicitari nelle app** o li considera un male necessario. Solo il 14,53% guarda spesso questi annunci, quasi sempre o sempre. Per il progetto questa informazione indica chiaramente che nello sviluppo dell'app *Play Your Skills* si debbano includere pubblicità che siano brevi e calibrate il più possibile sugli interessi del gruppo target.

Sondaggio per i professionisti dell'IFP

Per avere una visione quanto più completa sull'utilizzo dello smartphone da parte dei NEET è stata investigata l'esperienza dei professionisti dell'IFP. Essi sono in contatto con il gruppo target e per questo sono stati considerati capaci di fornire informazioni importanti per realizzare le attività di progetto. Le domande riguardanti l'eventuale uso di app per lo svolgimento delle loro funzioni nei rapporti professionali con il gruppo target forniscono informazioni importanti per capire se l'uso di app fa parte o meno della loro routine lavorativa.

Risultati del questionario somministrato ai professionisti del settore dell'IFP

Il questionario, in totale, è stato somministrato a 197 professionisti dell'Istruzione e della Formazione Professionale, dei quali il 56,85% lavora con i NEET. Più della metà dei partecipanti al sondaggio, il 57,01%, lavora come insegnante e/o educatore nel settore dell'IFP. Il 18,69% lavora come consulente del lavoro, seguito dal 16,82% che lavora come consulente per l'orientamento professionale e dal 7,48% che lavora come assistente sociale. L'indagine ha raggiunto più donne (58,33%) che uomini (41,67%). L'età media degli intervistati è di 42,40 anni. In termini di livello di istruzione il 25,38% degli intervistati ha affermato di aver raggiunto il livello EQF 5-6 di qualificazione, il 21,83% ha raggiunto il livello EQF 7-8 e il 48,73% non ha risposto a questa domanda. Dalle risposte fornite si evince chiaramente che i professionisti dell'IFP hanno tutti qualifiche di istruzione superiore.

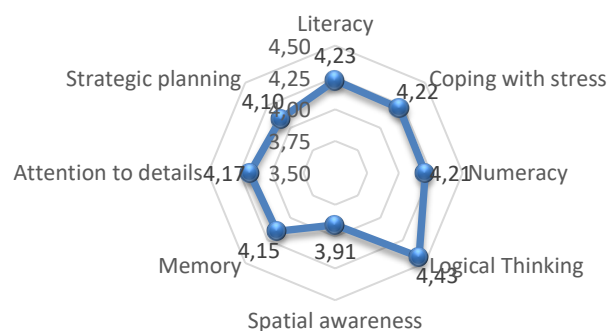
L'utilizzo di app di apprendimento

Dalle risposte che hanno dato i professionisti dell'IFP alle domande relative al loro **uso delle app per l'apprendimento** emergono differenze specifiche per ciascun Paese. Il 72,00% dei professionisti dell'IFP di lingua spagnola ha dichiarato di utilizzare app per l'apprendimento nel proprio lavoro. Questo dato è significativamente superiore al valore medio delle risposte ricevute (42,13%). Complessivamente la quantità di "sì" e di "no" è bilanciata (rispettivamente, 42,13% e 40,10%). Le app di apprendimento non sono completamente sconosciute ai professionisti, anche se le usano raramente nei loro corsi di formazione o attività lavorative.

La valutazione dei professionisti dell'IFP sull'importanza di certe competenze chiave risulta essere di particolare rilevanza per la realizzazione dell'app di progetto. Agli intervistati è stato chiesto di indicare

per ciascuna delle otto competenze chiave proposte un giudizio che va da "Totalmente inutile (1)" a "Totalmente utile (5)", per valutarne l'importanza secondo il loro punto di vista. Secondo gli intervistati ciascuna competenza ha un'importanza superiore alla media (≥ 3). Uno sguardo più attento ai risultati mostra che 7 competenze su 8 sono considerate utili; queste infatti hanno raggiunto un valore superiore a 4 ("Utile"). Solo la competenza "Consapevolezza spaziale" rimane appena al di sotto di questo valore, a 3,91. È chiaro che il "Pensiero logico", avendo ottenuto un valore di 4,43, che è superiore alla media, è la competenza chiave considerata più importante. Seguono "Alfabetizzazione", "Affrontare lo stress", "Abilità di calcolo", "Attenzione ai dettagli", "Memoria" e "Pianificazione strategica". Queste sei competenze sono state valutate in modo molto simile.

Stiamo progettando un'app di gioco con mini giochi che coprono le seguenti competenze chiave. Quanto sarebbe utile per il tuo lavoro?



Barriere all'uso di applicazioni di gioco

Nel sondaggio abbiamo chiesto ai professionisti dell'IFP di indicare le barriere che hanno riscontrato nell'usare app di gioco. Si può dire che i professionisti dell'IFP sono abbastanza positivi sull'uso di un'app di gioco. Il 36,56% ha affermato di non aver incontrato particolari ostacoli nell'usarle, per cui molti di loro valutano positivamente l'idea di creare un'app di apprendimento basata sul gioco (l'idea di *Play Your Skills*). Le maggiori preoccupazioni che sono state menzionate possono essere approssimativamente suddivise in due categorie:

1. Mancanza di risorse: i professionisti dell'IFP hanno sottolineato che alcuni giovani non possiedono uno smartphone o hanno un credito dati insufficiente e che non tutti i giovani hanno accesso a internet. Inoltre, hanno osservato che non è possibile garantire che ogni partecipante sia dotato del proprio dispositivo nel caso in cui l'app venga utilizzata in classe.
2. Lo smartphone come fattore perturbante: alcuni professionisti dell'IFP hanno affermato che lo smartphone distrae facilmente i giovani dai temi trattati in classe. La tentazione di uscire dall'app di apprendimento e utilizzare lo smartphone per altre cose credono sia alta. Alcuni professionisti dell'IFP rifiutano l'apprendimento con lo smartphone perché credono che porti all'isolamento sociale.

Ai professionisti dell'IFP è stato anche chiesto se essi stessi hanno ricevuto formazioni specifiche sull'uso delle app didattiche. Il 16,24% ha risposto di "sì", il 56,85% di "no", il 26,90% non ha risposto.

Il risultato mostra come l'uso delle app di apprendimento nell'educazione degli adulti non sia ancora standardizzato e la necessità di offrire agli educatori dei corsi in quest'area.

È stato poi chiesto ai professionisti dell'IFP di valutare quelle che secondo loro sono le **competenze chiave per il mercato del lavoro**. Di gran lunga la capacità di comunicazione, che ha ottenuto il 13,06% delle risposte, è considerata la competenza chiave più importante. Al secondo posto c'è la capacità di risolvere problemi (8,81%) e al terzo posto le abilità sociali (8,30%). È stata, quindi, data importanza a tutte le competenze chiave individuate. A parte le capacità di comunicazione, tutte le altre competenze sono strettamente correlate. Non sorprende che gli anglofoni non diano alcuna importanza alle competenze linguistiche.

Interviste con esperti del mercato del lavoro

La maggior parte degli *stakeholders* intervistati ritiene che ciascuna delle competenze chiave individuate ed elencate è rilevante per l'ingresso nel mercato del lavoro. Circa la metà degli intervistati ha dichiarato esplicitamente che una conoscenza sufficiente delle **competenze di base** (alfabetizzazione, abilità di calcolo, competenze informatiche) è molto importante per entrare nel mercato del lavoro.

Gli intervistati hanno anche aggiunto altre competenze che dal loro punto di vista sono importanti. Queste sono: abilità comunicative, pensiero critico/logico, compresa la capacità di prendere decisioni e risolvere problemi, abilità emotive, consapevolezza di sé, autocontrollo, auto-motivazione, empatia, relazione interpersonale efficace e gestione dello stress.

Secondo gli esperti il principale divario tra le esigenze del mondo del lavoro e le competenze dei NEET risiede nella distanza tra domanda di esperienza lavorativa e l'esperienza effettiva, nella mancanza di abilità personali e sociali, in un sistema educativo che spesso non corrisponde alle esigenze del mercato del lavoro e nella mancanza di impegno da entrambe le parti.

Il modo migliore per coinvolgere i giovani nel mercato del lavoro sarebbe la formazione sul lavoro attraverso il tutoraggio e il sostegno e un collegamento più forte tra i sistemi educativi e il mondo del lavoro.

La maggior parte degli intervistati alla domanda se un'app di gioco può riconnettere i NEET al mondo del lavoro ha risposto con un "sì" clamoroso. Tuttavia, alcuni intervistati hanno espresso la preoccupazione che questa app li possa distrarre. Il fatto che gli esperti intervistati abbiano subito pensato a come potrebbe apparire questa app dimostra quanto possa essere interessante un'app di questo tipo. Secondo gli intervistati è molto importante che quest'app di gioco consenta ai NEET di sviluppare progressivamente le competenze chiave e, quindi, di aumentarne l'autostima.

Ricerca secondaria

È stata sviluppata una matrice per la ricerca di dati e informazioni secondarie, che può essere scaricata dal sito web di progetto: www.playyourskills.eu

Questa matrice contiene informazioni rilevanti per il progetto. Oltre alle competenze trattate vi è anche una breve descrizione dei contenuti dell'app. Inoltre, può essere confermata la ragione per la selezione di questa app.

Un'ulteriore categoria della matrice fa riferimento al programma e alle attività del progetto *Play Your Skills* e consiste in una descrizione considerata nello sviluppo dell'app. Poiché l'app da sviluppare sarà disponibile in cinque lingue, una colonna della matrice è dedicata alle lingue prese in considerazione. In concreto la ricerca ha avuto l'obiettivo di individuare app scaricabili gratuitamente (almeno nella versione base).