

# Overview

CHALLENGE CODENAME:	Foundation Parthenope - Mini Challenge
TEAM NAME:	Gruppo C
TEAM MEMBERS:	Denny Caruso - Simone Cioffi - Giuseppe Cuccurullo - Valeria Fiengo - Gianluca Ilardo - Nicola Importa - Alfredo Mungari - Carmine Piscitelli - Stefano Scognamiglio
TEACHER(S):	

## Engage

### Identify a compelling challenge

[illegible]

<b>Our Challenge:</b>	Apprendere una soft skill mediante un videoggioco
-----------------------	---

Investigate 1

Domain Investigation: What do we need to know about our Challenge? How do we find a problem to solve or an unexplored opportunity?

1: Collect as many Guiding Questions as we can

Guiding Questions: Everything that needs to be learned to develop an informed solution to the challenge. Each member of the team write down all the Questions they think are important to be answered.			
Afredo Mungari	Stefano Scognamiglio	Valeria Fiengo	Denny Caruso
Che tipo di soft skill un gioco potrebbe far sviluppare?	quale skill si può apprendere da un videoggioco?	Perchè una persona dovrebbe decidere di imparare attraverso un videoggioco ?	È utile imparare delle soft skills tramite un videoggioco?
Quanto una persona è disposta a giocare ad un gioco che sviluppa le tue soft skill?	quanto tempo al giorno possiamo dedicare all'apprendimento di una determinata skill?	In che modo è possibile sviluppare una soft skill ?	Come si potrebbe pensare di imparare le soft skills giocando?
Come si imporrebbe un gioco che sviluppa le tue soft skill sul mercato?	qual'è la modalità di apprendimento della skill?	Quali soft skill si possono sviluppare/ampliare?	Qual è il target di utenza più propenso a imparare le soft skills da un gioco?
Che tipo di persona potrebbe approcciarsi ad un'applicazione del genere?	perchè l'utente dovrebbe preferire imparare giocando ?	Qual'è la soft skill che le persone hanno più difficoltà ad apprendere ?	Cosa significa per una persona imparare delle soft skills da un gioco?
E' possibile far sviluppare più di una soft skill con lo stesso gioco?		Può essere divertente imparare a fare qualcosa ?	Dove un utente preferirebbe imparare le soft skills?
Le persone sentono effettivamente il bisogno di sviluappare soft skill?		Una soft skill che tipo di competenza è ?	Quando un utente preferirebbe imparare le soft skills?
Esistono strategie già usate da importare nel gioco per sviluppare le soft skill?		qual'è la soft skill più importante in ambito lavorativo ?	Cosa significa imparare le soft skills da un videoggioco?
Cosa significa soft skill?		un player deve accorgersi di star acquisendo una soft skill?	
E' possibile per tutti sviluppare soft skills tramite il gaming?		si può imparare a non procrastinare attraverso un videogame?	
E' possibile per tutti sviluppare soft skills tramite il gaming?			
Carmine Piscitelli	Simone Cioffi	Nicola Importa	Giuseppe Cuccurullo
Quali sono le soft skill che si possono acquisire?	quale soft skill si può imparare giocando ?	In che modo vengono acquisite le soft skill nel gaming?	Perchè è necessario sviluppare delle skill giocando?
possiamo imparare una soft skill giocando ?	quando possiamo utilizzare tale soft skill ?	in quanto tempo vengono acquisite?	Come si possono sviluppare delle skill giocando?
Perchè acquisirle giocando?	perchè si deve acquisire tale skill giocando ?		Che tipologia di skills si possono sviluppare giocando?
In che modo si possono acquisire soft skill giocando?	si può imparare una soft skill giocando ?		Quali soft skills può apprendere un gamer?
Gianluca Ilardo			
In che modo un videoggioco può sviluppare soft skills?			
Quale soft skill può essere meglio sviluppata attraverso un videoggioco?			
Perché è importante che un videoggioco sviluppi soft skills?			
Come mantenere interessante un videoggioco che si concentra nel far sviluppare una soft skill?			

2: Refine the list of Guiding Questions identifying the most important ones

Merged Guiding Questions Read through all the questions the team collected and merge similar ideas, remove duplicates, etc..
Il target di età è davvero funzionale in un videoggioco?
Che tipo di utente è interessato ad apprendere una soft skill?
Tale challenge potrebbe avvicinare gli adulti al mondo del game?
Quali soft skills può apprendere un gamer mentre gioca ad un videogame?
E' possibile far sviluppare più di una soft skill con lo stesso gioco?
Quali sono le soft skills più importanti e allo stesso tempo più utili da apprendere?
Cos'è una soft skill?
Qual è la soft skill che le persone hanno più difficoltà ad apprendere?
Perché un gamer dovrebbe scegliere di acquisire delle soft skills giocando a un videogame?
Il tempo che una persona è disposta a trascorrere su un videogame al fine di apprendere una soft skills è in linea con il tempo medio necessario effettivo per apprendere una soft skills?
È possibile sviluppare soft skills attraverso il gaming?
Cosa significa imparare delle soft skills da un videogame?
In che modo un gamer può apprendere delle soft skills mentre gioca a un videogame?
Essendo le skill sviluppabili in profondità, quanto tempo è necessario giocare per apprendere una determinata soft skill a livello accettabile?
quali sono gli esercizi da svolgere per ottenere una o più soft skills differenti?
Come rendere un gioco longevo nel tempo?
Quanto deve essere complesso?
Potrebbe annoiare ?
Come sviluppare "engagement" nel tempo nel gamer che gioca a un videogame per imparare una soft skills?
Cosa spinge l'uomo a continuare a passare del tempo su di un determinato videoggioco?
Bisogna porsi dei limiti giornalieri nel gaming?
Quali sono i costi di gestione?
I videogames cambiano il modo di operare del cervello?
Come fare in modo che giocando allo stesso gioco più volte si provi sempre un' esperienza diversa?
Come rendere un gioco interattivo con il mondo esterno ?
È possibile ottenere dei certificati validi ?
Se l'utente capisce di star apprendendo una soft skill, potrebbe annoiarsi?
In che modo viene verificato l'effettivo apprendimento della soft skill?
Quanto è possibile apprendere da un videoggioco che non sia totalmente didattico?

es, defining categories and 13: Copy here the **final** list of **Guiding Questions** (This table is connected to the first column of the next Tab "Investigate 2")

Category	Forming Questions	Guiding Questions	Category
Target	1	Che tipo di utente è interessato ad apprendere una soft skill?	Target
Target	1	Quali soft skills può apprendere un gamer mentre gioca ad un videogame?	Soft Skill
Target	1	Cos'è una soft skill?	Soft Skill
Soft Skill	1	Qual è la soft skill che le persone hanno più difficoltà ad apprendere?	Soft Skill
Soft Skill	1	Il tempo che una persona è disposta a trascorrere su un videogame al fine di apprendere una soft skills è in linea con il tempo necessario effettivo per apprendere una soft skills?	Soft Skill
Soft Skill	1	È possibile sviluppare soft skills attraverso il gaming?	Soft Skill
Soft Skill	1	Cosa significa imparare delle soft skills da un videogame?	Soft Skill
Soft Skill	1	In che modo un gamer può apprendere delle soft skills mentre gioca a un videogame?	Soft Skill
Soft Skill	1	Quali sono gli esercizi da svolgere per ottenere una o più soft skills differenti?	Soft Skill
Soft Skill	1	Quanto deve essere complesso?	Engagement
Soft Skill	1	Cosa spinge l'uomo a continuare a passare del tempo su di un determinato videogioco?	Engagement
Soft Skill	1	I videogames cambiano il modo di operare del cervello?	Videogames
Soft Skill	1	È possibile ottenere dei certificati validi?	Apprendimento
Soft Skill	1	Quanto è possibile apprendere da un videogioco che non sia totalmente didattico?	Apprendimento
Soft Skill	1	Il target di età è davvero funzionale in un videogioco?	Target
Engagement	1	Quali sono le soft skills più importanti e allo stesso tempo più utili da apprendere?	Soft Skill
Engagement	1	Perché un gamer dovrebbe scegliere di acquisire delle soft skills giocando a un videogame?	Soft Skill
Engagement	1	Potrebbe annoiare?	Engagement
Engagement	1	Come sviluppare l'engagement nel tempo nel gamer che gioca a un videogame per imparare una soft skills?	Engagement
Engagement	1	Bisogna porsi dei limiti giornalieri nel gaming?	Videogames
Videogame	1	Come rendere un gioco interattivo con il mondo esterno ?	Videogames
Videogame	1	In che modo viene verificato l'effettivo apprendimento della soft skill?	Apprendimento
Videogame	1		
Videogame	1		
Videogame	1		
Videogame	1		
Apprendimento	1		
Apprendimento	1		
Apprendimento	1		
Apprendimento	1		



<b>Our Challenge:</b>	Apprendere una soft skill mediante un videogioco
-----------------------	--

## Investigate 2

Domain Investigation: How can we answer the questions we collected?

Part 3: The **final** list of **Guiding Questions**

Part 4: Define our **Guiding Activities and resources**. Plan the team *work*

Part 5: Collect the Findings/Results of our Guiding Activities

Guiding Questions These are the questions that need to be answered <small>[These two columns are connected to the last column of the previous Tab "Investigate 1"]</small>		Guiding Activities / Resources Collect here resources or activities we plan to do in order to answer your Guiding Questions. Divide the work and assign team members to each activity		Findings What did we learn? Collect here insights and useful findings we collected during the investigation
Guiding Questions	Category	Activity / Resource	Team member	Findings / Results
Che tipo di utente è interessato ad apprendere una soft skill?	Target	<a href="https://www.livecareer.it/modelli/consigli/punte-di-carriera/e-10-top-soft-skill-piu-ricercate-nei-lavoratori-della-nuova-generazione?utm_source=google&amp;utm_medium=sem&amp;utm_campaign=1146946032&amp;utm_term=&amp;network=g&amp;devices=c&amp;adposition=&amp;adgroupid=54050473398&amp;placement=&amp;gclid=Cj0KCQjw6JLSBhCrARIsAH0yMZjGPSzJP55q-0NbyyNAbvswTNXhPhDYS5HzW3645bniMQWpgNuONEaGFEALw_wcB">https://www.livecareer.it/modelli/consigli/punte-di-carriera/e-10-top-soft-skill-piu-ricercate-nei-lavoratori-della-nuova-generazione?utm_source=google&amp;utm_medium=sem&amp;utm_campaign=1146946032&amp;utm_term=&amp;network=g&amp;devices=c&amp;adposition=&amp;adgroupid=54050473398&amp;placement=&amp;gclid=Cj0KCQjw6JLSBhCrARIsAH0yMZjGPSzJP55q-0NbyyNAbvswTNXhPhDYS5HzW3645bniMQWpgNuONEaGFEALw_wcB</a> <a href="https://www.hays.it/consigli-di-carriera/6-soft-skill-nuova-era-lavoro">https://www.hays.it/consigli-di-carriera/6-soft-skill-nuova-era-lavoro</a>	Gianluca Ilardo	Le soft skills sono utili a chiunque, ma le persone maggiormente interessate ad apprendere sono sicuramente i lavoratori e le persone in cerca di lavoro. Se è vero che titoli di studio e attestati sono importanti, è anche vero che poter disporre di un ampio ventaglio di soft skills non può che arricchire il curriculum del candidato tipo alla ricerca di un nuovo lavoro. Si tratta, infatti, di requisiti che hanno a che fare con il carattere del candidato e che possono essere aggiunti in curriculum per arricchire l'elenco delle abilità acquisite.  La crisi del Covid-19 ha provocato (o accelerato) forti cambiamenti nel mondo del lavoro, portando ad una moltitudine di processi completamente nuovi. I datori di lavoro, quindi, sono sempre più alla ricerca di professionisti che abbiano quelle competenze trasversali necessarie per avere successo di fronte a nuove sfide.
Quali soft skills può apprendere un gamer mentre gioca ad un videogame?	Soft Skill	<a href="https://www.mamamo.it/news/media-e-bambini/videogiochi-e-soft-skills-quando-giocare-fa-curriculum/">https://www.mamamo.it/news/media-e-bambini/videogiochi-e-soft-skills-quando-giocare-fa-curriculum/</a>	Nicola Importa	Le capacità comunicative e relazionali rivestono un ruolo importante nei videogiochi multiplayer online (ad esempio Fortnite o Apex Legends. Si tratta di competizioni a squadre. Spesso il pubblico dei non appassionati si ferma alla veste competitiva di questi titoli, quando a farla da padrona nel gameplay è invece la collaborazione interna alla squadra. Il gioco richiede infatti ai componenti del team capacità di comunicazione (online i ragazzi non si tirano indietro e parlano la lingua comune, cioè l'inglese), divisione dei ruoli, negoziazione, gestione del conflitto, visione di gruppo, problem solving e decision making.
Cos'è una soft skill?	Soft Skill	<a href="https://www.adecco.it/come-trovare-lavoro/soft-skill">https://www.adecco.it/come-trovare-lavoro/soft-skill</a>	Simone Cioffi	Soft Skill , in italiano "abilità personali", fa riferimento a quelle competenze legate all'intelligenza emotiva e alle abilità naturali che ciascuno di noi possiede. Le Soft Skills non riguardano delle competenze tecniche, ma piuttosto sono legate a come interagisci con i colleghi, risolvi i problemi e a come gestisci il tuo lavoro. In altre parole, si tratta di tutte quelle competenze trasversali che nella vita professionale sono essenziali.
Qual è la soft skill che le persone hanno più difficoltà ad apprendere?	Soft Skill	<a href="https://universityservices.wiley.com/wp-content/uploads/2021/02/202102-ReimaginingtheWorkforce2021-report-WES.pdf">https://universityservices.wiley.com/wp-content/uploads/2021/02/202102-ReimaginingtheWorkforce2021-report-WES.pdf</a>	Gianluca Ilardo	Respondents reported high demand for soft skills, citing critical thinking (36%), communication (36%) and creativity (34%) as the most difficult soft skills to fill.
Il tempo che una persona è disposta a trascorrere su un videogame al fine di apprendere una soft skill è in linea con il tempo medio necessario effettivo per apprendere una soft skill?	Soft Skill	<a href="https://www.wired.it/scienza/medicina/2017/10/02/videogame-migliorano-apprendimento/">https://www.wired.it/scienza/medicina/2017/10/02/videogame-migliorano-apprendimento/</a> <a href="https://hrdailyadvisor.blr.com/2016/10/13/learning-skills-long-take/">https://hrdailyadvisor.blr.com/2016/10/13/learning-skills-long-take/</a> <a href="https://www.cnn.com/guide/how-much-time-youre-spending-on-your-phone/#how-to-see-how-long-you-spend-on-your-iphone-every-day">https://www.cnn.com/guide/how-much-time-youre-spending-on-your-phone/#how-to-see-how-long-you-spend-on-your-iphone-every-day</a> <a href="https://www.quora.com/How-many-apps-do-you-actually-use-on-your-smartphone">https://www.quora.com/How-many-apps-do-you-actually-use-on-your-smartphone</a>	Stefano Scognamiglio	One properly referenced article says it takes 10,000 hours to master a skill, which translates to about 9 years (consider 5 days a week, spending 4 hours a day). Another article says it can take 6 months or more to develop a new skill. Do you need it for a particular project? Do you want to explore a personal interest? One article says it can take 20 hours to learn a skill "to perform well enough for your own purposes."  The average number of apps for an iPhone user is around 40. For Android, the number is slightly lower, averaging at around 30. These are just averages, though. I personally know people who have over 100 apps installed, and others than don't have more than 10.
È possibile sviluppare soft skills attraverso il gaming?	Soft Skill	<a href="https://educationaround.org/blog/2021/04/30/come-i-videogiochi-aiutano-a-sviluppare-soft-skills/">https://educationaround.org/blog/2021/04/30/come-i-videogiochi-aiutano-a-sviluppare-soft-skills/</a>	Simone Cioffi	Una delle soft skills più richieste è il <i>problem solving</i> , cioè la capacità di risolvere problemi trovandosi in situazioni differenti e talvolta sconosciute. Nel suo più famoso TedTalk, Jane McGonigal ha definito i videogiocatori <i>out-of-the-box problem solver</i> . Con il termine <i>out of the box</i> , letteralmente "fuori dalla scatola", si intende il riflettere in maniera differente per risolvere un problema. In maniera molto curiosa, ci spiega che questa qualità viene fuori perché i <i>players</i> sono abituati a fallire nell'80% delle loro situazioni durante il gioco: maggiore è il numero delle volte in cui falliscono e maggiore è il numero dei tentativi con cui provano ad arrivare alla fine della missione. Con l'aumentare dei tentativi, i giocatori cercano di cambiare il proprio modo di giocare durante le partite, in maniera tale da poter arrivare a completare la task richiesta. I videogiochi, col tempo, hanno cominciato ad incidere sulla nostra vita in maniera impressionante e nel futuro prossimo lo faranno ancor di più, soprattutto attraverso la <i>Game Based Learning</i> . La Game Based Learning (GBL) è l'utilizzo di giochi digitali con obiettivi educativi per trasmettere determinate <i>skill</i> agli studenti. In tal senso, i giochi utilizzati per questi fini sono definiti <i>serious game</i> . Attraverso questi serious game e la GBL, si cerca di coinvolgere gli studenti creando appositi videogiochi che simulano scenari, da cui traiamo aspetti positivi attraverso cicli di feedback, e altri meccanismi che aumentano le nostre capacità di <i>decision-making</i> e <i>problem solving</i> .
Cosa significa imparare delle soft skills da un videogame?	Soft Skill	<a href="http://www.fedoa.unina.it/11679/1/Benincasa_Barbara_29.pdf">http://www.fedoa.unina.it/11679/1/Benincasa_Barbara_29.pdf</a>	Carmine Piscitelli	Learning no longer takes the form of a mere passive transfer of knowledge between a teacher and a learner, but in an active and conscious acquisition of new knowledge, through continuous and constant experimentation. These elements thus make learning an interesting and also "fun" experience.
In che modo un gamer può apprendere delle soft skills mentre gioca a un videogame?	Soft Skill	<a href="https://www.orienta-express.it/index.php/2019/09/25/videogame-e-soft-skills/">https://www.orienta-express.it/index.php/2019/09/25/videogame-e-soft-skills/</a> <a href="https://www.skilla.com/mainstream-games-per-le-soft-skills-dimmi-come-giochi-a-pac-man-e-ti-diro-chi-sei/">https://www.skilla.com/mainstream-games-per-le-soft-skills-dimmi-come-giochi-a-pac-man-e-ti-diro-chi-sei/</a>	Giuseppe Cuccurullo	Il gioco è da sempre un mezzo utilizzato per far apprendere determinate abilità o conoscenze. L'azione del giocare è una strategia efficace in quanto, coinvolgendo l'individuo e fornendogli una serie di obiettivi da raggiungere attraverso pratiche stimolanti, l'apprendimento risulta facilitato grazie proprio allo sforzo positivo impiegato in una determinata attività che risulta divertente e coinvolgente. E cosa c'è di più coinvolgente e divertente per un ragazzo se non quello di mettersi davanti a un videogame e affrontare zombie, mostri o alieni? Anche se stiamo parlando di videogame e non di vita reale, questo tipo di capacità (soft-skills), una volta acquisite, possono essere riutilizzate e applicate anche nella vita di tutti i giorni e nel mondo del lavoro. E più che positivo cercare di prendere spunto da situazioni e attività, non per forza contestualizzate, che possano farci acquisire e potenziare abilità riutilizzabili in altri contesti. (N.B. anche questa è un'altra competenza trasversale!)
quali sono gli esercizi da svolgere per ottenere una o più soft skills differenti?	Soft Skill	<a href="http://www.nelcuoredelpaese.it/storie/smart-working-e-coworking-per-migliorare-il-welfare-aziendale/">http://www.nelcuoredelpaese.it/storie/smart-working-e-coworking-per-migliorare-il-welfare-aziendale/</a>	Alfredo Mungari	Il processo di acquisizione di una soft skill non è immediato, richiede lavoro continuativo nel tempo perché permetta alla soft skill di sedimentarsi nella persona, un modo semplice e molto coinvolgente è l'esperienza del gioco. Sono tanti i progetti nazionali e sovranazionali che si occupano di promuovere tra i ragazzi varie soft skills, tra questi il progetto europeo Sgag che si propone di attivare la consapevolezza dell'importanza delle soft skill nei giovani dai 15 ai 25 anni. In particolare vuole allenare 5 skill: lavoro di squadra, la capacità di gestione e quella di leadership, l'adattabilità al cambiamento e l'orientamento ai risultati. L'innovazione sta proprio nell'allenamento, grazie al corso e al game si possono costantemente verificare le proprie abilità e migliorarle. L'elemento del gioco diventa dunque fondamentale per l'apprendimento, vengono presentate situazioni reali e viene richiesto di scegliere il comportamento che si ritiene più idoneo. Se la scelta è corretta, si può andare avanti nel gioco, mentre se il comportamento è errato ossia non conveniente, in quanto non socialmente ritenuto sostenibile e condivisibile, si deve ripetere la risposta, alla fine del gioco vengono valutate le risposte con un punteggio che chiaramente può essere migliorabile ogni qualvolta si riprova. Se i ragazzi non sanno cosa si intende per problem solving o gestione del tempo, poco male: giocando capiranno senza grossi sforzi a cosa servono quelle competenze trasversali e le acquisiranno.
Quanto deve essere complesso?	Engagement	<a href="https://www.eurogamer.it/articles/2018-12-06-come-la-difficolta-nei-videogiochi-e-diventato-un-fenomeno-di-scontro-culturale-articolo">https://www.eurogamer.it/articles/2018-12-06-come-la-difficolta-nei-videogiochi-e-diventato-un-fenomeno-di-scontro-culturale-articolo</a>	Stefano Scognamiglio	I giochi che non presentavano molti ostacoli, che non provocavano abbastanza perplessità o non richiedevano molta perseveranza erano considerati delle specie di opere minori. La difficoltà è diventata rapidamente un parametro utilizzabile per escludere ed erigere dei muri di confine. Più di recente, il vago termine "videogioco" ha assunto un significato molto più ampio, includendo una varietà di stili, forme e, per i designer che ci lavorano, anche diversi intenti artistici. Questo ampliamento della definizione non ha in alcun modo tolto valore alla tradizione sportiva dei giochi arcade in cui si premiano i giocatori più veloci, forti e dotati di maggiori abilità riportando i risultati ottenuti sul glorioso tabellone dei punteggi più alti. Nonostante ciò esistono giochi più tranquilli e "passatempo". E per riprendere l'attuale slogan pubblicitario di Sony: i videogiochi sono per tutti, anche se alcuni di essi sono realizzati in modo specifico per qualcuno.
Cosa spinge l'uomo a continuare a passare del tempo su di un determinato videogioco?	Engagement	<a href="https://www.clinicadellatimidezza.it/perche-piacciono-i-videogames/">https://www.clinicadellatimidezza.it/perche-piacciono-i-videogames/</a>	Giuseppe Cuccurullo	Deve esserci un motivo per cui milioni di persone in tutto il mondo trascorrono ore e ore della giornata giocando ai videogiochi... Perché piacciono i videogames? In genere si pensa subito all'idea di "evasione" che essi rappresentano, in quanto permettono alle persone di allontanarsi dalla banalità della loro realtà, ma questa non è l'unica spiegazione. I giochi, infatti, permette di entrare in un mondo alternativo, spesso più fantastico o accattivante del proprio, con regole nuove e spesso senza le limitazioni che si possono incontrare nella vita reale. La società di ricerca di Scott Rigby Immersyve ha raccolto anni di dati sui consumatori di videogames e condotto vari studi con l'obiettivo di spiegare i bisogni umani relativi a questo tipo di gioco, concludendo che esso risponde a tre esigenze psicologiche. La competenza . I giocatori amano sentirsi bravi in qualcosa e sentirsi riconosciuti per questo. Vogliono sapere di aver padroneggiato una situazione e di poter progredire e raggiungere altri obiettivi. Questo è vero anche nella vita reale e si manifesta nel desiderio di seguire un percorso professionale, ottenere una promozione, cambiare lavoro, intraprendere un nuovo hobby, imparare qualcosa di nuovo. I giochi rispecchiano tutto questo: forniscono sfide con vari gradi di difficoltà, con chiare linee di progressione. L' autonomia , o il desiderio di indipendenza. I giocatori desiderano avere il controllo delle loro azioni e delle situazioni in cui interagiscono. Questo non è sempre facile nella vita reale, dal momento che molte cose possono accadere al di fuori del nostro controllo e questo può essere frustrante. Il gioco rende più facile l'autonomia. La relazione . Il multiplayer, e in particolare, i giochi online di massa, forniscono questa relazione in modo molto diretto, ma la ricerca di Immersyve suggerisce che ci si può relazionare, in modo virtuale, anche con i personaggi di fantasia all'interno del gioco. In conclusione, si può dire che i videogames sono giochi sempre più sofisticati, che permettono di vivere sfide che nella vita reale non sono possibili e dunque danno grande soddisfazione, anche perché permettono di raggiungere obiettivi sempre più difficili, passando da un livello all'altro, con una chiarezza nel riconoscimento delle proprie competenze che nella vita reale è pressoché impossibile.



Part 3: The **final** list of **Guiding Questions**

Part 4: Define our **Guiding Activities and resources**. Plan the team

Part 5: Collect the Findings/Results of our Guiding Activities

I videogames cambiano il modo di operare del cervello?	Videogames	<a href="https://www.ok-salute.it/salute-mentale/i-videogame-modificano-il-cervello/">https://www.ok-salute.it/salute-mentale/i-videogame-modificano-il-cervello/</a>	Nicola Improta	I videogame sono in grado di modellare il cervello, come tutte le attività del resto: se usati con buon senso, possono perfino potenziare le regioni cerebrali responsabili dell'attenzione e delle abilità visuo-spaziali; se usati in modo eccessivo, invece, possono aprire la porte ad una vera e propria dipendenza. Lo dimostra uno studio pubblicato su Frontiers in Human Neuroscience dall'Università aperta della Catalogna, in Spagna, in collaborazione con il Massachusetts General Hospital di Boston, negli Usa.
È possibile ottenere dei certificati validi ?	Apprendimento	<a href="https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning/">https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning/</a> <a href="https://www.paradisosolutions.com/blog/psychology-gamification-education-rewards-matter-learner-engagement/">https://www.paradisosolutions.com/blog/psychology-gamification-education-rewards-matter-learner-engagement/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LiD8MZiZDJY&amp;feature=emb_title">https://www.youtube.com/watch?v=LiD8MZiZDJY&amp;feature=emb_title</a>	Denny Caruso	For gamification in education, and especially gamification in corporate training, the ultimate goal is the same: progress. The player feels like they want to progress because the game provides them with the right amount of stimulus and encouragement at just the right time. Through the process of achieving satisfying goals, being rewarded for anything from simply taking part to completing a course, and receiving the necessary feedback on performance and knowledge, the learner provides him or herself with the dopamine-induced motivation they need to feel like they want to carry on, and for the knowledge to be retained.  Pros: 1. Makes learning fun and interactive 2. Creates an addiction to learning 3. Gives learners the opportunity to see real-world applications 4. Offers real-time feedback 5. Gamification enhances the learning experience
Quanto è possibile apprendere da un videogioco che non sia totalmente didattico?	Apprendimento	<a href="https://www.orienta-express.it/index.php/2019/09/25/videogame-e-soft-skills/">https://www.orienta-express.it/index.php/2019/09/25/videogame-e-soft-skills/</a>	Carmine Piscitelli	The game has always been a means used to make people learn certain skills or knowledge by stimulating them to achieve certain goals, not only with learning games. Action games like GTA, war and strategy games like Metal Gear and Call of Duty, or open world games like Assassin's Creed can help develop transversal skills in Problem solving, proactivity and lateral thinking.
Il target di età è davvero funzionale in un videogioco?	Target	<a href="https://www.internetmatters.org/it/resources/video-games-age-ratings-explained/">https://www.internetmatters.org/it/resources/video-games-age-ratings-explained/</a> <a href="https://www.eurogamer.it/articles/2020-04-20-quasi-4-milioni-di-over-45-giocano-at-videogiocchi-perche-non-vengono-considerati-editoriale">https://www.eurogamer.it/articles/2020-04-20-quasi-4-milioni-di-over-45-giocano-at-videogiocchi-perche-non-vengono-considerati-editoriale</a>	Alfredo Mungari	Per aiutarvi a scegliere giochi adatti all'età per i bambini, la maggior parte delle piattaforme presenterà una classificazione per età sul gioco. A causa del modo in cui alcune piattaforme classificano i giochi in base al loro contenuto, a volte la classificazione in base all'età per un gioco potrebbe non essere la stessa su tutte le piattaforme. Quindi, può essere fonte di confusione quando si prende una chiamata se un gioco è adatto all'età.i videogame continuano a inseguire i giovani. Ce ne accorgiamo continuamente, dall'amiccamento dei giochi online fino alle microtransazioni per gli oggetti cosmetici, passando per l'esplosione dei tanti battle royale negli ultimi anni. Eppure, i dati dell'Italian Interactive Digital Entertainment Association (l'ex-AESVI) hanno registrato un aumento di una fascia di età spesso sottovalutata. I videogiocatori tra i 45 e i 64 sono infatti 3,9 milioni, ossia quasi un quarto della popolazione videoludica italiana (17 milioni nel 2019). Parliamo di una fascia seconda soltanto a quella tra i 15 e i 24 anni che spesso, a dar credito al sentire comune, sembra identificare il videogiocatore tipo: giovanissimo e, probabilmente, single. E invece ecco la risposta di un'ampia fetta di pubblico over 45 che gioca fino a 7,4 ore alla settimana, quindi più di un'ora al gioco. Si potrebbe pensare facilmente che siano soprattutto giocatori occasionali, spinti dalla nascita del videogioco su mobile e dalla diffusione degli smartphone. Ma se è vero che il 10% di queste persone gioca soprattutto su smartphone, l'11% dei videogiocatori italiani tra i 45 e i 64 anni lo fa su PC, dove le produzioni casuali a la Candy Crush sono molte meno. Chi vuole giocare a questo tipo di titoli lo fa appunto su dispositivi mobile, lasciando al PC il ruolo di piattaforma per le esperienze più evolute. Nonostante ciò il mercato e il target delle principali produzioni taglia fuori un pubblico che, per gusti, vuole vivere esperienze virtuali molto più adulte. Invece tale fetta di utenti si ritrova a giocare alle stesse esperienze virtuali pensate per persone che hanno 20 o 30 anni di meno.
Quali sono le soft skills più importanti e allo stesso tempo più utili da apprendere?	Soft Skill	<a href="https://blog.alleanzavoro.it/skills-mondo-lavoro">https://blog.alleanzavoro.it/skills-mondo-lavoro</a>	Simone Cioffi	La richiesta di abilità soft da parte dei recruiter aumenterà del 30% entro il 2030. Saranno quindi sempre di più le soft skills a determinare l'occupabilità del futuro. Le soft skills evolvono nel tempo e mutano in base alla nostra personalità ed esperienza di vita. Ecco un elenco sulle competenze trasversali più ricercate oggi: - Pensiero critico e analitico - Apprendimento attivo - Problem solving 2 -Team Working 1 - Adattamento 4 - Leadership - Creatività e Inventiva 1 - Intelligenza emotiva - Presentazione Materiale/Slide/Lavoro 1
Perché un gamer dovrebbe scegliere di acquisire delle soft skills giocando a un videogame?	Soft Skill	<a href="https://go.manpowergroup.com/hubfs/Gaming_Assets/game-to-work-how-gamers-are-developing-the-soft-skills-employers-need.pdf">https://go.manpowergroup.com/hubfs/Gaming_Assets/game-to-work-how-gamers-are-developing-the-soft-skills-employers-need.pdf</a> <a href="https://www.linkedin.com/pulse/5-foolproof-reasons-using-video-games-soft-skills-learning-jabary/">https://www.linkedin.com/pulse/5-foolproof-reasons-using-video-games-soft-skills-learning-jabary/</a> <a href="https://medium.com/@davengdesign/building-soft-skills-with-games-933ea6e0b55d">https://medium.com/@davengdesign/building-soft-skills-with-games-933ea6e0b55d</a> <a href="https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Rapporto%20Integrale.pdf">https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Rapporto%20Integrale.pdf</a> <a href="https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/skill-shift-automation-and-the-future-of-the-workforce">https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/skill-shift-automation-and-the-future-of-the-workforce</a>	Denny Caruso	Different game genres help players develop sought after soft skills. Multiplayer team games allow people to cultivate collaboration, communication and leadership skills, while strategy games are more likely to emphasize problem-solving and lateral thinking.  Gamers develop decision-making, planning, concentration and persistence. Problem-solving is at the heart of games that require players to work out approaches to progress to the next level. These games help players hone their ability to make inferences and think systemically about solving the game, which develops their critical-thinking skills.  Multiuser virtual environments (MUVEs) and massively multiplayer online roleplaying games (MMORPGs) reflect how gaming has become more social. Action-based gamers tend to be interested in mastering skills, collaborating and competing as a team.  Open-world games let gamers roam free and they tend to have enhanced creativity and better visual-spatial skills—the ability to envision movement of objects in space—important for careers in science and engineering.  Games can teach players how to give feedback effectively. Players of team-playing games develop skills in planning and tactics, collaboration and communication, coping with adversity and spatial awareness.  Studies (like this one from the University of Colorado-Denver) show that games do work. Part of this success is also due to the constant and personalized feedback received by students, allowing them to measure their own progress. Result: "Video games have an 11 percent higher factual knowledge level, a 14 percent higher skill-based knowledge level and a 9 percent higher retention rate than trainees in comparison groups" -Traci Sitzmann  "... per il 44,9% (51,2% tra i laureati) sono molto efficaci per il trasferimento di competenze e la formazione professionale. ..." (ultimo link)
Potrebbe annoiare ?	Engagement	<a href="https://gamedesignlounge.com/why-video-games-get-boring/">https://gamedesignlounge.com/why-video-games-get-boring/</a> <a href="https://techstory.in/10-reasons-why-video-games-are-getting-boring/">https://techstory.in/10-reasons-why-video-games-are-getting-boring/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1_kVyAXqXt4">https://www.youtube.com/watch?v=1_kVyAXqXt4</a>	Denny Caruso	Reason why a video game gets boring  1. Making a Game Too Repetitive Can Make it Boring (monotonous) 2. When a game is too predictable, obvious 3. When isn't enough challenging, the video game can quickly become boring 4. When video games become films full of cinematic effects and not so much engaging-playing scenes 5. Low gamification and low rewarding 6. When video games are just not fun enough 7. Some games can gets boring when the player plays it too much time  Additional reasons are the followings: 1. People's priorities and interests change as they grow Older 2. The video game failed to live up to the hype (ovvero view meno all'hype iniziale che si era creato intorno al gioco)  Un videogame che quindi permette di imparare una soft skill deve fare in modo da rispettare e considerare tali punti appena menzionati.
Come sviluppare "engagement" nel tempo nel gamer che gioca a un videogame per imparare una soft skills?	Engagement	<a href="https://gamingshift.com/increase-games-engagement/">https://gamingshift.com/increase-games-engagement/</a> <a href="https://www.imperial.ac.uk/media/imperial-college/be-inspired/societal-engagement/public/How-do-I-engage-through-games-and-play.pdf">https://www.imperial.ac.uk/media/imperial-college/be-inspired/societal-engagement/public/How-do-I-engage-through-games-and-play.pdf</a> <a href="https://www.gamedesigning.org/learn/engagement/">https://www.gamedesigning.org/learn/engagement/</a>	Denny Caruso	Main points to focus on while developing a new video game in order to increase the engagement in the player who plays the game are: 1. Create a fun experience when possible 2. Game quality 3. Insert a challenging history or kind of challenge inside the game and during all of it 4. In certain games, it's a good idea to give to the player a real sense of main character development. Furthermore, let the player explore the game without break it 5. Unlockable items (points, skills, etc.) 6. Update the game regularly and fix the possible problems. Add a multiplayer content when possible and according to the game genre.  Also, consider the fact that you need to design a robust rewards system that contains something for all types of players. You need different rewards for different actions. There are achievers, socializers, performers, and explorers. Achievers are the ones who build stuff and compare themselves to others. Socializers will try to help others and share their progress with friends. Performers are the ones looking for max KDA in online multiplayer games, trying to dominate others with skill. Explorers are hunting after hidden items, doing quests, and trying to get 100 percent completion in every single open-world RPG they play.  Divide your goals system into 3 sections- short term, midterm, and long term. Short-term goals happen between 0 to 60 seconds from now. Midterm goals happen between 1 to 20 minutes from now. And a long-term goal is anything that happens more than 20 minutes from the current time.  As a final note, you can hide certain features at the start of the game and have the player discover them through gameplay as they progress forward. This will motivate exploration and increase player curiosity, which in turn boosts engagement.



Bisogna porsi dei limiti giornalieri nel gaming?	Videogames	<a href="https://gameplay.cafe/rubriche/il-bugiardino-videoludico/le-ore-davanti-ai-videogiochi-quando-dire-basta/">https://gameplay.cafe/rubriche/il-bugiardino-videoludico/le-ore-davanti-ai-videogiochi-quando-dire-basta/</a>  <a href="https://www.migliorcomputerdagaming.it/guida/per-quante-ore-si-puo-giocare-con-un-computer-da-gaming-info-e-cosa-sapere/">https://www.migliorcomputerdagaming.it/guida/per-quante-ore-si-puo-giocare-con-un-computer-da-gaming-info-e-cosa-sapere/</a>	Alfredo Mungari	<p>Una delle prime domande che in molti si pongono quando giocano con il proprio computer da gaming è quante ore si può stare al PC senza che questo ci crei dei problemi. Soprattutto nel mondo dei videogamers, sempre più gente cerca nel tempo libero di ritagliarsi del tempo per il proprio hobby preferito. L'accesso ai videogiochi ha bisogno di regole sugli orari e per avere un'idea su come gestire è utile menzionare uno studio pubblicato nel 2014 che ha analizzato come il tempo trascorso giocare ai videogiochi rappresenti una variazione significativa in positivo o (in altri casi) un adattamento psicosociale negativo usando un campione rappresentativo di bambini dai 10 ai 15 anni. Lo studio ha evidenziato come l'incidenza dei videogiochi sui disturbi psicologici e relazionali sia bassa, ma è comunque da tenere in considerazione. I risultati finali dell'analisi del campione sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Con massimo 1 ora al giorno di videogiochi si sono riscontrati effetti positivi sulle abitudini prosociali;</li><li>• Con oltre 3 ore al giorno gli effetti sono stati esattamente opposti;</li><li>• Con un uso tra 1 e 3 ore al giorno non ci sono effetti (positivi o negativi).</li></ul> <p>Possiamo fare il discorso delle ore da dedicare al gaming anche dal punto di vista dei vari device che usiamo per giocare, partiamo col dire che i computer difficilmente hanno bisogno di riposo o pause. C'è però da dire che i computer portatili, dalle componenti di alto livello, quando lavorano ad alti livelli, si surriscaldano molto. Questo alla lunga può creargli qualche piccolo problema. Non saltuariamente, alcuni di essi, per evitare l'eccessivo calore, si disattivano, prima di danneggiare qualche componente. Problematica che invece i PC fissi non presentano. Il computer fissi ci dà una maggiore personalizzazione e con i suoi ampi spazi interni al case i componenti hanno una maggiore areazione per dissipare il calore. Non affaticando il nostro computer da gaming anche quando giochiamo ai titoli che richiedono performance più elevate per lungo tempo, risulta quindi chiaro come lunghe di ore di gaming possano influire non tanto sui nostri apparecchi digitali quanto più sulla salute delle persone. I medici consigliano sempre di fare una pausa di almeno un quarto d'ora ogni due ore di gioco. Questo per riadattare gli occhi a mettersi a fuoco alle lunghe distanze, sgranchire un po' la schiena e fare due passi. I problemi che si possono riscontrare non seguendo queste indicazioni sono i più svariati. Chi ha giocato ai videogames per diverse ore di fila questi li conosce benissimo. Le più comuni malesseri e sensazioni che si hanno giocando per tante ore ininterrotte ai videogiochi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• intorpidimento degli arti;</li><li>• mal di testa e giramenti di testa;</li><li>• nausea;</li><li>• lacrimazione degli occhi e bruciore;</li><li>• stati di nervosismo;</li><li>• disorientamento;</li></ul>
Come rendere un gioco interattivo con il mondo esterno ?	Videogames	<a href="https://artlab.fitzcarraldo.it/it/blog/play-culture-il-gaming-tra-esperienze-interattive-e-nuovi-linguaggi-espressivi">https://artlab.fitzcarraldo.it/it/blog/play-culture-il-gaming-tra-esperienze-interattive-e-nuovi-linguaggi-espressivi</a>	Giuseppe Cuccurullo	<p>L'utilizzo dei videogames e più in generale delle dinamiche di gamification nel mondo della cultura rappresenta oggi uno dei fenomeni più innovativi, interessanti e in crescita rispetto all'utilizzo del digitale nel settore, che permette di far incontrare contenuti e intrattenimento attraverso un linguaggio assolutamente contemporaneo che può persino dare vita, a sua volta, a vere e proprie opere d'arte. Questo non significa che ogni tentativo di utilizzare il gaming nel mondo culturale sia riuscito, anzi: molti dei prodotti di edutainment degli ultimi anni, ad esempio, falliscono spesso nel loro intento di unire divertimento e apprendimento. Se vogliamo utilizzare l'approccio del gaming, sostiene Fabio, "dobbiamo seguire le sue specificità e reinventare dall'inizio non solo la forma ma anche gli stessi contenuti. Non possiamo prendere le targhetture dai musei e semplicemente spostarle nei videogiochi. In questo modo non usiamo il medium del videogame in modo appropriato." L'approccio ludico, secondo i tre intervistati, è ormai obbligatorio nel dialogo con i nuovi pubblici e le nuove generazioni e non riguarda solo i videogames: ogni volta che costruiamo un'esperienza per il pubblico basata su azione e sistemi di interazione — a prescindere che sia digital, fisica o phygital — stiamo applicando delle dinamiche di gamification. In questo senso, per Fabio, possiamo parlare di gamification quando vengono raggiunte le "3 P": personalizzazione, partecipazione e protagonismo.</p>
In che modo viene verificato l'effettivo apprendimento della soft skill?	Apprendimento	<a href="https://www.deaform.com/soft-skills/">https://www.deaform.com/soft-skills/</a>	Alfredo Mungari	<p>Per capire di aver appreso delle soft skills innanzitutto è opportuno effettuare una classificazione tra soft skills, possiamo, infatti, distinguerne due tipologie differenti di soft skills: soft skills interne e soft skills esterne.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le soft skills interne riguardano essenzialmente il modo in cui si percepisce se stesso e le proprie potenzialità. Queste abilità riguardano, ad esempio, il proprio senso di responsabilità, la propria motivazione, l'attitudine alla crescita e al miglioramento costante, la fiducia in sé stessi e l'abilità di problem solving – ossia di individuazione e risoluzione di problemi.</li><li>• Le soft skills esterne, invece, raggruppano tutte quelle competenze che riguardano le modalità attraverso le quali l'individuo si pone in relazione con gli altri. Tra queste rientrano le abilità comunicative, la capacità di lavorare in gruppo e di coordinare il proprio lavoro con quello dei colleghi, la capacità di integrarsi in un determinato contesto sociale e la gestione dei conflitti.</li></ul> <p>Grazie a questa classificazione, è possibile individuare in modo semplice e mirato quali siano le soft skills più adatte a descrivere la vostra personalità. Basta semplicemente cercare di autovalutarsi: in questo modo otterrete un quadro preciso delle soft skills da inserire nel CV e che più rispecchiano la vostra personalità.</p>

Now identify rigorous actions and resources to answer your merged and prioritized guiding

Guiding Activities and Resources that will be used to answer the questions.	What did we learn:
Survey	
Online Researches	









Our Challenge:	Apprendere una soft skill mediante un videoggioco
----------------	---

Investigate 3

Domain Investigation: What are our most important findings? Did we find specific problems to solve or opportunities to explore?

Using the lessons learned from answering the guiding questions create a research synthesis.  
What is the specific problem you identified and you want to solve? What are the opportunities you discovered?

Findings	Research Synthesis
What did we learn? Collect here insights and useful data you collected during the investigation <small>[These column is connected to the last column of the previous Tab "Investigate 2"]</small>	Summarize your most important findings. It can be a single sentence, a problem statement, a short bullet list, etc...
Findings / Results	
Le soft skills sono utili a chiunque, ma le persone maggiormente interessate ad apprenderle sono sicuramente i lavoratori e le persone in cerca di lavoro. Se é vero che titoli di studio e attestati sono importanti, é anche vero che poter disporre di un ampio ventaglio di soft skills non può che arricchire il curriculum del candidato tipo alla ricerca di un nuovo lavoro. Si tratta, infatti, di requisiti che hanno a che fare con il carattere del candidato e che possono essere aggiunti in curriculum per arricchire l'elenco delle abilità acquisite.	Il gaming è un universo in continua espansione in cui non sono più inclusi solo giochi per svagarsi, ma anche giochi con finalità di carattere più educativo. Il gioco è da sempre un mezzo utilizzato per far apprendere determinate abilità o conoscenze. L'azione del giocare è una strategia efficace in quanto, coinvolgendo l'individuo e fornendogli una serie di obiettivi da raggiungere attraverso pratiche stimolanti, l'apprendimento risulta facilitato grazie proprio allo sforzo positivo impiegato in una determinata attività che risulta divertente e coinvolgente. Fra queste abilità ci sono le soft skills. Le soft skills sono competenze personali legate all'intelligenza emotiva e alle abilità naturali che ciascuno di noi possiede. Esse sono molto cercate nel mondo del lavoro, quindi sempre più lavoratori e persone in cerca di lavoro sono interessati ad apprenderle. La richiesta di abilità soft da parte dei recruiter aumenterà del 30% entro il 2030. Saranno quindi sempre di più le soft skills a determinare l'occupabilità del futuro. Ecco un elenco sulle competenze trasversali più ricercate oggi: <ul style="list-style-type: none"><li>- Pensiero critico e analitico</li><li>- Apprendimento attivo</li><li>- Problem solving</li><li>-Team Working</li><li>- Adattamento</li><li>- Leadership</li><li>- Creatività e Inventiva</li><li>- Intelligenza emotiva</li><li>- Presentazione Materiale/Slide/Lavoro</li></ul>
La crisi del Covid-19 ha provocato (o accelerato) forti cambiamenti nel mondo del lavoro, portando ad una moltitudine di processi completamente nuovi. I datori di lavoro, quindi, sono sempre più alla ricerca di professionisti che abbiano quelle competenze trasversali necessarie per avere successo di fronte a nuove sfide.	Le soft skills sono utili a chiunque, ma le persone maggiormente interessate ad apprenderle sono sicuramente i lavoratori e le persone in cerca di lavoro. Se é vero che titoli di studio e attestati sono importanti, é anche vero che poter disporre di un ampio ventaglio di soft skills non può che arricchire il curriculum del candidato tipo alla ricerca di un nuovo lavoro. Anche se stiamo parlando di videogame e non di vita reale, questo tipo di capacità (soft-skills), una volta acquisite, possono essere riutilizzate e applicate anche nella vita di tutti i giorni e nel mondo del lavoro. È più che positivo cercare di prendere spunto da situazioni e attività, non per forza contestualizzate, che possano farci acquisire e potenziare abilità riutilizzabili in altri contesti.
Le capacità comunicative e relazionali rivestono un ruolo importante nei videogiochi multiplayer online (ad esempio Fortnite o Apex Legends. Si tratta di competizioni a squadre. Spesso il pubblico dei non appassionati si ferma alla veste competitiva di questi titoli, quando a farla da padrona nel gameplay è invece la collaborazione interna alla squadra. Il gioco richiede infatti ai componenti del team capacità di comunicazione (online i ragazzi non si tirano indietro e parlano la lingua comune, cioè l'inglese), divisione dei ruoli, negoziazione, gestione del conflitto, visione di gruppo, problem solving e decision making.	Respondents reported high demand for soft skills, citing critical thinking (36%), communication (36%) and creativity (34%) as the most difficult soft skills to fill.
Soft Skill , in italiano “abilità personali”, fa riferimento a quelle competenze legate all'intelligenza emotiva e alle abilità naturali che ciascuno di noi possiede. Le Soft Skills non riguardano delle competenze tecniche, ma piuttosto sono legate a come interagisci con i colleghi, risolvi i problemi e a come gestisci il tuo lavoro. In altre parole, si tratta di tutte quelle competenze trasversali che nella vita professionale sono essenziali.	Una delle soft skills più richieste è il <i>problem solving</i> , cioè la capacità di risolvere problemi trovandosi in situazioni differenti e talvolta sconosciute. Nel suo più famoso TedTalk, Jane McGonigal ha definito i videogiocatori <i>out-of-the-box problem solver</i> . Con il termine <i>out of the box</i> , letteralmente ‘fuori dalla scatola’, si intende il riflettere in maniera differente per risolvere un problema. In maniera molto curiosa, ci spiega che questa qualità viene fuori perché i <i>players</i> sono abituati a fallire nell'80% delle loro situazioni durante il gioco: maggiore è il numero delle volte in cui falliscono e maggiore è il numero dei tentativi con cui provano ad arrivare alla fine della missione. Con l'aumentare dei tentativi, i giocatori cercano di cambiare il proprio modo di giocare durante le partite, in maniera tale da poter arrivare a completare la <i>task</i> richiesta. I videogiochi, col tempo, hanno cominciato ad incidere sulla nostra vita in maniera impressionante e nel futuro prossimo lo faranno ancor di più, soprattutto attraverso la <i>Game Based Learning</i> . La Game Based Learning (GBL) è l'utilizzo di giochi digitali con obiettivi educativi per trasmettere determinate <i>skill</i> agli studenti. In tal senso, i giochi utilizzati per questi fini sono definiti <i>serious game</i> . Attraverso questi serious game e la GBL, si cerca di coinvolgere gli studenti creando appositi videogiochi che simulano scenari, da cui traiamo aspetti positivi attraverso cicli di feedback, e altri meccanismi che aumentano le nostre capacità di <i>decision-making</i> e <i>problem solving</i> .
Respondents reported high demand for soft skills, citing critical thinking (36%), communication (36%) and creativity (34%) as the most difficult soft skills to fill.	Il processo di acquisizione di una soft skill non è immediato, richiede lavoro continuativo nel tempo perché permetta alla soft skill di sedimentarsi nella persona, un modo semplice e molto coinvolgente è l'esperienza del gioco. Sono tanti i progetti nazionali e sovranazionali che si occupano di promuovere tra i ragazzi varie soft skills, tra questi il progetto europeo Sgag che si propone di attivare la consapevolezza dell'importanza delle soft skill nei giovani dai 15 ai 25 anni. In particolare vuole allenare 5 skill: lavoro di squadra, la capacità di gestione e quella di leadership, l'adattabilità al cambiamento e l'orientamento ai risultati. L'innovazione sta proprio nell'allenamento, grazie al corso e al game si possono costantemente verificare le proprie abilità e migliorarle. L'elemento del gioco diventa dunque fondamentale per l'apprendimento, vengono presentate situazioni reali e viene richiesto di scegliere il comportamento che si ritiene più idoneo. Se la scelta è corretta, si può andare avanti nel gioco, mentre se il comportamento è errato ossia non conveniente, in quanto non socialmente ritenuto sostenibile e condivisibile, si deve ripetere la risposta, alla fine del gioco vengono valutate le risposte con un punteggio che chiaramente può essere migliorabile ogni qualvolta si riprova. Se i ragazzi non sanno cosa si intende per problem solving o gestione del tempo, poco male: giocando capiranno senza grossi sforzi a cosa servono quelle competenze trasversali e le acquisiranno.
One properly referenced article says it takes 10,000 hours to master a skill, which translates to about 9 years (consider 5 days a week, spending 4 hours a day). Another article says it can take 6 months or more to develop a new skill. Do you need it for a particular project? Do you want to explore a personal interest? One article says it can take 20 hours to learn a skill “to perform well enough for your own purposes.”	For gamification in education, and especially gamification in corporate training, the ultimate goal is the same: progress. The player feels like they want to progress because the game provides them with the right amount of stimulus and encouragement at just the right time. Through the process of achieving satisfying goals, being rewarded for anything from simply taking part to completing a course, and receiving the necessary feedback on performance and knowledge, the learner provides him or herself with the dopamine-induced motivation they need to feel like they want to carry on, and for the knowledge to be retained.
The average number of apps for an iPhone user is around 40. For Android, the number is slightly lower, averaging at around 30. These are just averages, though. I personally know people who have over 100 apps installed, and others than don't have more than 10.	Pros: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Makes learning fun and interactive</li><li>2. Creates an addiction to learning</li><li>3. Gives learners the opportunity to see real-world applications</li><li>4. Offers real-time feedback</li><li>5. Gamification enhances the learning experience</li></ol>
Una delle soft skills più richieste è il <i>problem solving</i> , cioè la capacità di risolvere problemi trovandosi in situazioni differenti e talvolta sconosciute. Nel suo più famoso TedTalk, Jane McGonigal ha definito i videogiocatori <i>out-of-the-box problem solver</i> . Con il termine <i>out of the box</i> , letteralmente ‘fuori dalla scatola’, si intende il riflettere in maniera differente per risolvere un problema. In maniera molto curiosa, ci spiega che questa qualità viene fuori perché i <i>players</i> sono abituati a fallire nell'80% delle loro situazioni durante il gioco: maggiore è il numero delle volte in cui falliscono e maggiore è il numero dei tentativi con cui provano ad arrivare alla fine della missione. Con l'aumentare dei tentativi, i giocatori cercano di cambiare il proprio modo di giocare durante le partite, in maniera tale da poter arrivare a completare la <i>task</i> richiesta. I videogiochi, col tempo, hanno cominciato ad incidere sulla nostra vita in maniera impressionante e nel futuro prossimo lo faranno ancor di più, soprattutto attraverso la <i>Game Based Learning</i> . La Game Based Learning (GBL) è l'utilizzo di giochi digitali con obiettivi educativi per trasmettere determinate <i>skill</i> agli studenti. In tal senso, i giochi utilizzati per questi fini sono definiti <i>serious game</i> . Attraverso questi serious game e la GBL, si cerca di coinvolgere gli studenti creando appositi videogiochi che simulano scenari, da cui traiamo aspetti positivi attraverso cicli di feedback, e altri meccanismi che aumentano le nostre capacità di <i>decision-making</i> e <i>problem solving</i> .	La richiesta di abilità soft da parte dei recruiter aumenterà del 30% entro il 2030. Saranno quindi sempre di più le soft skills a determinare l'occupabilità del futuro. Le soft skills evolvono nel tempo e mutano in base alla nostra personalità ed esperienza di vita. Ecco un elenco sulle competenze trasversali più ricercate oggi: <ul style="list-style-type: none"><li>- Pensiero critico e analitico</li><li>- Apprendimento attivo</li><li>- Problem solving</li><li>-Team Working</li><li>- Adattamento</li><li>- Leadership</li><li>- Creatività e Inventiva</li><li>- Intelligenza emotiva</li><li>- Presentazione Materiale/Slide/Lavoro</li></ul>
Learning no longer takes the form of a mere passive transfer of knowledge between a teacher and a learner, but in an active and conscious acquisition of new knowledge, through continuous and constant experimentation. These elements thus make learning an interesting and also "fun" experience.	



Using the lessons learned from answering the guiding questions create a research synthesis.  
What is the specific problem you identified and you want to solve? What are the opportunities you discovered?

<p>Il gioco è da sempre un mezzo utilizzato per far apprendere determinate abilità o conoscenze. L'azione del giocare è una strategia efficace in quanto, coinvolgendo l'individuo e fornendogli una serie di obiettivi da raggiungere attraverso pratiche stimolanti, l'apprendimento risulta facilitato grazie proprio allo sforzo positivo impiegato in una determinata attività che risulta divertente e coinvolgente. E cosa c'è di più coinvolgente e divertente per un ragazzo se non quello di mettersi davanti a un videogame e affrontare zombie, mostri e alieni? Anche se stiamo parlando di videogame e non di vita reale, questo tipo di capacità (soft-skills), una volta acquisite, possono essere riutilizzate e applicate anche nella vita di tutti i giorni e nel mondo del lavoro. È più che positivo cercare di prendere spunto da situazioni e attività, non per forza contestualizzate, che possano farci acquisire e potenziare abilità riutilizzabili in altri contesti. (N.B. anche questa è un'altra competenza trasversale!)</p> <p>Il processo di acquisizione di una soft skill non è immediato, richiede lavoro continuativo nel tempo perché permetta alla soft skill di sedimentarsi nella persona, un modo semplice e molto coinvolgente è l'esperienza del gioco. Sono tanti i progetti nazionali e sovranazionali che si occupano di promuovere tra i ragazzi varie soft skills, tra questi il progetto europeo Sgag che si propone di attivare la consapevolezza dell'importanza delle soft skill nei giovani dai 15 ai 25 anni. In particolare vuole allenare 5 skill: lavoro di squadra, la capacità di gestione e quella di leadership, l'adattabilità al cambiamento e l'orientamento ai risultati. L'innovazione sta proprio nell'allenamento, grazie al corso e al game si possono costantemente verificare le proprie abilità e migliorarle. L'elemento del gioco diventa dunque fondamentale per l'apprendimento, vengono presentate situazioni reali e viene richiesto di scegliere il comportamento che si ritiene più idoneo. Se la scelta è corretta, si può andare avanti nel gioco, mentre se il comportamento è errato ossia non conveniente, in quanto non socialmente ritenuto sostenibile e condivisibile, si deve ripetere la risposta, alla fine del gioco vengono valutate le risposte con un punteggio che chiaramente può essere migliorabile ogni qualvolta si riprova. Se i ragazzi non sanno cosa si intende per problem solving o gestione del tempo, poco male: giocando capiranno senza grossi sforzi a cosa servono quelle competenze trasversali e le acquisiranno.</p> <p>I giochi che non presentavano molti ostacoli, che non provocavano abbastanza perplessità o non richiedevano molta perseveranza erano considerati delle specie di opere minori. La difficoltà è diventata rapidamente un parametro utilizzabile per escludere ed erigere dei muri di confine. Più di recente, il vago termine “videogioco” ha assunto un significato molto più ampio, includendo una varietà di stili, forme e, per i designer che ci lavorano, anche diversi intenti artistici. Questo ampliamento della definizione non ha in alcun modo tolto valore alla tradizione sportiva dei giochi arcade in cui si premiano i giocatori più veloci, forti e dotati di maggiori abilità riportando i risultati ottenuti sul glorioso tabellone dei punteggi più alti. Nonostante ciò esistono giochi più tranquilli e “passatempo”. E per riprendere l'attuale slogan pubblicitario di Sony: i videogiochi sono per tutti, anche se alcuni di essi sono realizzati in modo specifico per qualcuno.</p> <p>Deve esserci un motivo per cui milioni di persone in tutto il mondo trascorrono ore e ore della giornata giocando ai videogiochi... Perché piacciono i videogames? In genere si pensa subito all'idea di “evasione” che essi rappresentano, in quanto permettono alle persone di allontanarsi dalla banalità della loro realtà, ma questa non è l'unica spiegazione. I giochi, infatti, permette di entrare in un mondo alternativo, spesso più fantastico o accattivante del proprio, con regole nuove e spesso senza le limitazioni che si possono incontrare nella vita reale. La società di ricerca di Scott Rigby Immersyve ha raccolto anni di dati sui consumatori di videogames e condotto vari studi con l'obiettivo di spiegare i bisogni umani relativi a questo tipo di gioco, concludendo che esso risponde a tre esigenze psicologiche. La competenza . I giocatori amano sentirsi bravi in qualcosa e sentirsi riconosciuti per questo. Vogliono sapere di aver padroneggiato una situazione e di poter progredire e raggiungere altri obiettivi. Questo è vero anche nella vita reale e si manifesta nel desiderio di seguire un percorso professionale, ottenere una promozione, cambiare lavoro, intraprendere un nuovo hobby, imparare qualcosa di nuovo. I giochi rispecchiano tutto questo: forniscono sfide con vari gradi di difficoltà, con chiare linee di progressione. L' autonomia , o il desiderio di indipendenza. I giocatori desiderano avere il controllo delle loro azioni e delle situazioni in cui interagiscono. Questo non è sempre facile nella vita reale, dal momento che molte cose possono accadere al di fuori del nostro controllo e questo può essere frustrante. Il gioco rende più facile l'autonomia. La relazione. Il multiplayer, e in particolare, i giochi online di massa, forniscono questa relazione in modo molto diretto, ma la ricerca di Immersyve suggerisce che ci si può relazionare, in modo virtuale, anche con i personaggi di fantasia all'interno del gioco. In conclusione, si può dire che i videogames sono giochi sempre più sofisticati, che permettono di vivere sfide che nella vita reale non sono possibili e dunque danno grande soddisfazione, anche perché permettono di raggiungere obiettivi sempre più difficili, passando da un livello all'altro, con una chiarezza nel riconoscimento delle proprie competenze che nella vita reale è pressoché impossibile.</p> <p>I videogame sono in grado di modellare il cervello, come tutte le attività del resto: se usati con buon senso, possono perfino potenziare le regioni cerebrali responsabili dell'attenzione e delle abilità visuo-spaziali; se usati in modo eccessivo, invece, possono aprire la porte ad una vera e propria dipendenza. Lo dimostra uno studio pubblicato su Frontiers in Human Neuroscience dall'Università aperta della Catalogna, in Spagna, in collaborazione con il Massachusetts General Hospital di Boston, negli Usa.</p>	<p>Per capire di aver appreso delle soft skills innanzitutto è opportuno effettuare una classificazione tra soft skills, possiamo, infatti, distinguerne due tipologie differenti di soft skills: soft skills interne e soft skills esterne.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Le soft skills interne riguardano essenzialmente il modo in cui si percepisce se stesso e le proprie potenzialità. Queste abilità riguardano, ad esempio, il proprio senso di responsabilità, la propria motivazione, l'attitudine alla crescita e al miglioramento costante, la fiducia in sé stessi e l'abilità di problem solving – ossia di individuazione e risoluzione di problemi.</li><li>Le soft skills esterne, invece, raggruppano tutte quelle competenze che riguardano le modalità attraverso le quali l'individuo si pone in relazione con gli altri. Tra queste rientrano le abilità comunicative, la capacità di lavorare in gruppo e di coordinare il proprio lavoro con quello dei colleghi, la capacità di integrarsi in un determinato contesto sociale e la gestione dei conflitti.</li></ul> <p>Grazie a questa classificazione, è possibile individuare in modo semplice e mirato quali siano le soft skills più adatte a descrivere la vostra personalità. Basta semplicemente cercare di autovalutarsi: in questo modo otterrete un quadro preciso delle soft skills da inserire nel CV e che più rispecchiano la vostra personalità.</p>
--	--



Using the lessons learned from answering the guiding questions create a research synthesis.  
What is the specific problem you identified and you want to solve? What are the opportunities you discovered?

<p>For gamification in education, and especially gamification in corporate training, the ultimate goal is the same: progress. The player feels like they want to progress because the game provides them with the right amount of stimulus and encouragement at just the right time. Through the process of achieving satisfying goals, being rewarded for anything from simply taking part to completing a course, and receiving the necessary feedback on performance and knowledge, the learner provides him or herself with the dopamine-induced motivation they need to feel like they want to carry on, and for the knowledge to be retained.</p> <p>Pros:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Makes learning fun and interactive</li><li>2. Creates an addiction to learning</li><li>3. Gives learners the opportunity to see real-world applications</li><li>4. Offers real-time feedback</li><li>5. Gamification enhances the learning experience</li></ol>	
<p>The game has always been a means used to make people learn certain skills or knowledge by stimulating them to achieve certain goals, not only with learning games. Action games like GTA, war and strategy games like Metal Gear and Call of Duty, or open world games like Assassin's Creed can help develop transversal skills in Problem solving, proactivity and lateral thinking.</p>	
<p>Per aiutarti a scegliere giochi adatti all'età per i bambini, la maggior parte delle piattaforme presenterà una classificazione per età sul gioco. A causa del modo in cui alcune piattaforme classificano i giochi in base al loro contenuto, a volte la classificazione in base all'età per un gioco potrebbe non essere la stessa su tutte le piattaforme. Quindi, può essere fonte di confusione quando si prende una chiamata se un gioco è adatto all'età. I videogame continuano a inseguire i giovani. Ce ne accorgiamo continuamente, dall'ammiccamento dei giochi online fino alle microtransazioni per gli oggetti cosmetici, passando per l'esplosione dei tanti battle royale negli ultimi anni. Eppure, i dati dell'Italian Interactive Digital Entertainment Association (l'ex-AESVI) hanno registrato un aumento di una fascia di età spesso sottovalutata. I videogiocatori tra i 45 e i 64 sono infatti 3,9 milioni, ossia quasi un quarto della popolazione videoludica italiana (17 milioni nel 2019). Parliamo di una fascia seconda soltanto a quella tra i 15 e i 24 anni che spesso, a dar credito al sentire comune, sembra identificare il videogiocatore tipo: giovanissimo e, probabilmente, single. E invece ecco la risposta di un'ampia fetta di pubblico over 45 che gioca fino a 7,4 ore alla settimana, quindi più di un'ora al gioco. Si potrebbe pensare facilmente che siano soprattutto giocatori occasionali, spinti dalla nascita del videogioco su mobile e dalla diffusione degli smartphone. Ma se è vero che il 10% di queste persone gioca soprattutto su smartphone, l'11% dei videogiocatori italiani tra i 45 e i 64 anni lo fa su PC, dove le produzioni casuali a la Candy Crush sono molte meno. Chi vuole giocare a questo tipo di titoli lo fa appunto su dispositivi mobile, lasciando al PC il ruolo di piattaforma per le esperienze più evolute. Nonostante ciò il mercato e il target delle principali produzioni taglia fuori un pubblico che, per gusti, vuole vivere esperienze virtuali molto più adulte. Invece tale fetta di utenti si ritrova a giocare alle stesse esperienze virtuali pensate per persone che hanno 20 o 30 anni di meno.</p>	
<p>La richiesta di abilità soft da parte dei recruiter aumenterà del 30% entro il 2030. Saranno quindi sempre di più le soft skills a determinare l'occupabilità del futuro. Le soft skills evolvono nel tempo e mutano in base alla nostra personalità ed esperienza di vita. Ecco un elenco sulle competenze trasversali più ricercate oggi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pensiero critico e analitico</li><li>- Apprendimento attivo</li><li>- Problem solving 2</li><li>- Team Working 1</li><li>- Adattamento 4</li><li>- Leadership</li><li>- Creatività e Inventiva 1</li><li>- Intelligenza emotiva</li><li>- Presentazione Materiale/Slide/Lavoro 1</li></ul>	
<p>Different game genres help players develop sought after soft skills. Multiplayer team games allow people to cultivate collaboration, communication and leadership skills, while strategy games are more likely to emphasize problem-solving and lateral thinking.</p>	
<p>Gamers develop decision-making, planning, concentration and persistence. Problem-solving is at the heart of games that require players to work out approaches to progress to the next level. These games help players hone their ability to make inferences and think systemically about solving the game, which develops their critical-thinking skills.</p>	
<p>Multiuser virtual environments (MUEs) and massively multiplayer online roleplaying games (MMORPGs) reflect how gaming has become more social. Action-based gamers tend to be interested in mastering skills, collaborating and competing as a team.</p>	
<p>Open-world games let gamers roam free and they tend to have enhanced creativity and better visual-spatial skills—the ability to envision movement of objects in space—important for careers in science and engineering.</p>	
<p>Games can teach players how to give feedback effectively. Players of team-playing games develop skills in planning and tactics, collaboration and communication, coping with adversity and spatial awareness.</p>	
<p>Studies (like this one from the University of Colorado–Denver) show that games do work. Part of this success is also due to the constant and personalized feedback received by students, allowing them to measure their own progress. Result: "Video games have an 11 percent higher factual knowledge level, a 14 percent higher skill-based knowledge level and a 9 percent higher retention rate than trainees in comparison groups" -Traci Sitzmann</p>	
<p>"... per il 44,9% (51,2% tra i laureati) sono molto efficaci per il trasferimento di competenze e la formazione professionale. ..." (ultimo link)</p>	

Using the lessons learned from answering the guiding questions create a research synthesis.  
What is the specific problem you identified and you want to solve? What are the opportunities you discovered?

<p>Reason why a video game gets boring</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Making a Game Too Repetitive Can Make it Boring (monotonous)</li><li>2. When a game is too predictable, obvious</li><li>3. When isn't enough challenging, the video game can quickly become boring</li><li>4. When video games become films full of cinematic effects and not so much engaging-playing scenes</li><li>5. Low gamification and low rewarding</li><li>6. When video games are just not fun enough</li><li>7. Some games can gets boring when the player plays it too much time</li></ol> <p>Additional reasons are the followings:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. People's priorities and interests change as they grow Older</li><li>2. The video game failed to live up to the hype (ovvero view meno all'hype iniziale che si era creato intorno al gioco)</li></ol> <p>Un videogame che quindi permette di imparare una soft skill deve fare in modo da rispettare e considerare tali punti appena menzionati.</p>	
<p>Main points to focus on while developing a new video game in order to increase the engagement in the player who plays the game are:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Create a fun experience when possible</li><li>2. Game quality</li><li>3. Insert a challenging history or kind of challenge inside the game and during all of it</li><li>4. In certain games, it's a good idea to give to the player a real sense of main character development. Furthermore, let the player explore the game without break it</li><li>5. Unlockable items (points, skills, etc.)</li><li>6. Update the game regularly and fix the possible problems. Add a multiplayer content when possible and according to the game genre.</li></ol> <p>Also, consider the fact that you need to design a robust rewards system that contains something for all types of players. You need different rewards for different actions. There are achievers, socializers, performers, and explorers. Achievers are the ones who build stuff and compare themselves to others. Socializers will try to help others and share their progress with friends. Performers are the ones looking for max KDA in online multiplayer games, trying to dominate others with skill. Explorers are hunting after hidden items, doing quests, and trying to get 100 percent completion in every single open-world RPG they play.</p> <p>Divide your goals system into 3 sections- short term, midterm, and long term. Short-term goals happen between 0 to 60 seconds from now. Midterm goals happen between 1 to 20 minutes from now. And a long-term goal is anything that happens more than 20 minutes from the current time.</p> <p>As a final note, you can hide certain features at the start of the game and have the player discover them through gameplay as they progress forward. This will motivate exploration and increase player curiosity, which in turn boosts engagement.</p>	



Using the lessons learned from answering the guiding questions create a research synthesis.  
What is the specific problem you identified and you want to solve? What are the opportunities you discovered?

<p>Una delle prime domande che in molti si pongono quando giocano con il proprio computer da gaming è quante ore si può stare al PC senza che questo ci crei dei problemi. Soprattutto nel mondo dei videogamers, sempre più gente cerca nel tempo libero di ritagliarsi del tempo per il proprio hobby preferito. L'accesso ai videogiochi ha bisogno di regole sugli orari e per avere un'idea su come gestire è utile menzionare uno studio pubblicato nel 2014 che ha analizzato come il tempo trascorso giocare ai videogiochi rappresenti una variazione significativa in positivo o (in altri casi) un adattamento psicosociale negativo usando un campione rappresentativo di bambini dai 10 ai 15 anni. Lo studio ha evidenziato come l'incidenza dei videogiochi sui disturbi psicologici e relazionali sia bassa, ma è comunque da tenere in considerazione. I risultati finali dell'analisi del campione sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Con massimo 1 ora al giorno di videogiochi si sono riscontrati effetti positivi sulle abitudini prosociali;</li><li>• Con oltre 3 ore al giorno gli effetti sono stati esattamente opposti;</li><li>• Con un uso tra 1 e 3 ore al giorno non ci sono effetti (positivi o negativi).</li></ul> <p>Possiamo fare il discorso delle ore da dedicare al gaming anche dal punto di vista dei vari device che usiamo per giocare, partiamo col dire che i computer difficilmente hanno bisogno di riposo o pause. C'è però da dire che i computer portatili, dalle componenti di alto livello, quando lavorano ad alti livelli, si surriscaldano molto. Questo alla lunga può creargli qualche piccolo problema. Non saltuariamente, alcuni di essi, per evitare l'eccessivo calore, si disattivano, prima di danneggiare qualche componente. Problematica che invece i PC fissi non presentano. Il computer fissi ci dà una maggiore personalizzazione e con i suoi ampi spazi interni al case i componenti hanno una maggiore areazione per dissipare il calore. Non affaticando il nostro computer da gaming anche quando giochiamo ai titoli che richiedono performance più elevate per lungo tempo, risulta quindi chiaro come lunghe di ore di gaming possano influire non tanto sui nostri apparecchi digitali quanto più sulla salute delle persone. I medici consigliano sempre di fare una pausa di almeno un quarto d'ora ogni due ore di gioco. Questo per riadattare gli occhi a mettersi a fuoco alle lunghe distanze, sgranchire un po' la schiena e fare due passi. I problemi che si possono riscontrare non seguendo queste indicazioni sono i più svariati. Chi ha giocato ai videogames per diverse ore di fila questi li conosce benissimo. Le più comuni malesseri e sensazioni che si hanno giocando per tante ore ininterrotte ai videogiochi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• intorpidimento degli arti;</li><li>• mal di testa e giramenti di testa;</li><li>• nausea;</li><li>• lacrimazione degli occhi e bruciore;</li><li>• stati di nervosismo;</li><li>• disorientamento;</li></ul> <p>L'utilizzo dei videogames e più in generale delle dinamiche di gamification nel mondo della cultura rappresenta oggi uno dei fenomeni più innovativi, interessanti e in crescita rispetto all'utilizzo del digitale nel settore, che permette di far incontrare contenuti e intrattenimento attraverso un linguaggio assolutamente contemporaneo che può persino dare vita, a sua volta, a vere e proprie opere d'arte. Questo non significa che ogni tentativo di utilizzare il gaming nel mondo culturale sia riuscito, anzi: molti dei prodotti di edutainment degli ultimi anni, ad esempio, falliscono spesso nel loro intento di unire divertimento e apprendimento. Se vogliamo utilizzare l'approccio del gaming, sostiene Fabio, "dobbiamo seguire le sue specificità e reinventare dall'inizio non solo la forma ma anche gli stessi contenuti. Non possiamo prendere le targhette dai musei e semplicemente spostarle nei videogiochi. In questo modo non usiamo il medium del videogame in modo appropriato." L'approccio ludico, secondo i tre intervistati, è ormai obbligatorio nel dialogo con i nuovi pubblici e le nuove generazioni e non riguarda solo i videogames: ogni volta che costruiamo un'esperienza per il pubblico basata su azione e sistemi di interazione — a prescindere che sia digital, fisica o phygital — stiamo applicando delle dinamiche di gamification. In questo senso, per Fabio, possiamo parlare di gamification quando vengono raggiunte le “3 P”: personalizzazione, partecipazione e protagonismo.</p> <p>Per capire di aver appreso delle soft skills innanzitutto è opportuno effettuare una classificazione tra soft skills, possiamo, infatti, distinguerne due tipologie differenti di soft skills: soft skills interne e soft skills esterne.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le soft skills interne riguardano essenzialmente il modo in cui si percepisce se stesso e le proprie potenzialità. Queste abilità riguardano, ad esempio, il proprio senso di responsabilità, la propria motivazione, l'attitudine alla crescita e al miglioramento costante, la fiducia in sé stessi e l'abilità di problem solving — ossia di individuazione e risoluzione di problemi.</li><li>• Le soft skills esterne, invece, raggruppano tutte quelle competenze che riguardano le modalità attraverso le quali l'individuo si pone in relazione con gli altri. Tra queste rientrano le abilità comunicative, la capacità di lavorare in gruppo e di coordinare il proprio lavoro con quello dei colleghi, la capacità di integrarsi in un determinato contesto sociale e la gestione dei conflitti.</li></ul> <p>Grazie a questa classificazione, è possibile individuare in modo semplice e mirato quali siano le soft skills più adatte a descrivere la vostra personalità. Basta semplicemente cercare di autovalutarsi: in questo modo otterrete un quadro preciso delle soft skills da inserire nel CV e che più rispecchiano la vostra personalità.</p>	
---	--

Our Challenge:	Apprendere una soft skill mediante un videogioco
----------------	--

## Solution

Ideate multiple solutions to the problem we identified. Then chose the best one.

Based on the research synthesis and narrative we brainstorm possibles solution.  
Apply divergent thinking and collect multiple solution concepts. After that choose the preferred one

Research Synthesis	Solution Concepts	Solution
<div><div>[These column is connected to the column of the previous Tab "Investigate 3"]</div><div><p>Il gaming è un universo in continua espansione in cui non sono più inclusi solo giochi per svagarsi, ma anche giochi con finalità di carattere più educativo. Il gioco è da sempre un mezzo utilizzato per far apprendere determinate abilità o conoscenze. L'azione del giocare è una strategia efficace in quanto, coinvolgendo l'individuo e fornendogli una serie di obiettivi da raggiungere attraverso pratiche stimolanti, l'apprendimento risulta facilitato grazie proprio allo sforzo positivo impiegato in una determinata attività che risulta divertente e coinvolgente. Fra queste abilità ci sono le soft skills. Le soft skills sono competenze personali legate all'intelligenza emotiva e alle abilità naturali che ciascuno di noi possiede. Esse sono molto cercate nel mondo del lavoro, quindi sempre più lavoratori e persone in cerca di lavoro sono interessati ad apprenderle.</p><p>La richiesta di abilità soft da parte dei recruiter aumenterà del 30% entro il 2030. Saranno quindi sempre di più le soft skills a determinare l'occupabilità del futuro. Ecco un elenco sulle competenze trasversali più ricercate oggi:</p><ul style="list-style-type: none"><li>- Pensiero critico e analitico</li><li>- Apprendimento attivo</li><li>- Problem solving</li><li>- Team Working</li><li>- Adattamento</li><li>- Leadership</li><li>- Creatività e Inventiva</li><li>- Intelligenza emotiva</li></ul></div></div>	<div><div>Every problem has many possible solutions. Brainstorm as many as we can. Then write here the top 3.</div><div><p>1. Creare un gioco all'interno del quale il giocatore deve imparare a sviluppare adattamento al fine di completare di volta in volta il livello del gioco. Il giocatore è uno sprite che ha la possibilità di muoversi nel labirinto che continuerà a cambiare così da far prendere delle decisioni all'utente di volta in volta. Il labirinto ad ogni livello è una sezione perpendicolare di un grattacielo, sede dell'azienda dove lavora il personaggio principale del gioco. Per superare il singolo livello, il giocatore dovrà raggiungere il punto di uscita del labirinto che verrà rappresentato in 2D.</p><p>2. Runner Game dove il giocatore intraprende una corsa infinita verso un obiettivo e per adempiere i movimenti verso sinistra, destra, l'alto o il basso, effettuerà un movimento con il suo nasino, che nel limite del possibile verrà riconosciuto tramite motion detection da un algoritmo appropriato di ML. L'ambientazione è d'ufficio. La velocità aumenta di volta in volta, consentendo di far sviluppare l'adattamento nell'utente.</p><p>3. Trivia Quiz sull'adattamento in cui il giocatore impara come mostrare adattamento leggendo brevi nozioni e paragrafi in mini-sessioni in stile "storia di 15 -30 secondi". Dopo 5 di queste mini-sessioni, risponde a una o più domande per dimostrare di aver acquisito una soft skill. In questo modo l'utente può imparare a sviluppare adattamento.</p></div></div>	<div><div>This is our solution for the challenge. Write here the one we are going to implement.</div><div><p>Creare un gioco all'interno del quale il giocatore deve imparare a sviluppare adattamento al fine di completare di volta in volta il livello del gioco. Il giocatore è uno sprite che ha la possibilità di muoversi nel labirinto che continuerà a cambiare così da far prendere delle decisioni all'utente di volta in volta. Il labirinto ad ogni livello è una sezione perpendicolare di un grattacielo, sede dell'azienda dove lavora il personaggio principale del gioco. Per superare il singolo livello, il giocatore dovrà raggiungere il punto di uscita del labirinto che verrà rappresentato in 2D.</p></div><div><div>Link to Solution Concept Presentation (Keynote, Pictures, ecc.):</div><div></div></div></div>



