



**Videogioco educativo sulle scelte professionali  
con set di carte di approfondimento**

[www.like2be.ch](http://www.like2be.ch)



# **INFORMAZIONI GENERALI**



# like2be Videogioco educativo e set di carte per l'orientamento professionale

Il videogioco educativo like2be e il set di carte che lo accompagna sono pensati per le lezioni dedicate all'orientamento professionale (3° ciclo, scuole medie). Il presente set di carte contiene informazioni di base sui contenuti di gioco e tre proposte tematiche, accompagnate dal materiale necessario, che possono essere affrontate in un approfondimento durante le lezioni.

## Il set di carte

### Carte informative

Presentano informazioni generali sul gioco e su come integrarlo nelle lezioni

Informazioni generali



### Carte dei temi e da gioco

Proposte per l'approfondimento in classe e relativi contenuti didattici

Diversità nel mondo professionale



Profili professionali stereotipati



Vita e percorsi professionali





## Contesto e obiettivi di like2be

Le scelte professionali e di studio dei giovani in Svizzera seguono spesso stereotipi di genere. Le ragazze tendono a scegliere percorsi in campo sociosanitario o lauree in scienze umane, sociali o pedagogiche, mentre i ragazzi si indirizzano perlopiù verso professioni e studi legati alla tecnica, all'informatica o alle scienze naturali. Questa segregazione orizzontale (ri)produce negli ambiti professionali luoghi comuni basati sul genere, i quali generano strozzature nel mercato del lavoro e rafforzano gli stereotipi di genere. Questi stereotipi contribuiscono a loro volta a far persistere le disuguaglianze tra donne e uomini. Il videogioco educativo like2be e il materiale didattico che lo accompagna sono stati concepiti per favorire scelte professionali che tengano conto del problema e per aiutare le allievoli nell'orientamento professionale.

### Obiettivi di like2be

#### 1. Allargare l'orizzonte delle professioni

Le allievoli vengono a conoscenza di nuove professioni e ottengono maggiori informazioni anche sulle professioni che conoscono.

#### 2. Riflettere sulla scelta professionale e sul genere

Le allievoli riflettono sui ruoli e modelli di genere nelle professioni.

#### 3. Tener conto dei propri desideri

Le allievoli valutano tutti i possibili percorsi professionali e riflettono in modo critico sulle loro capacità, i loro interessi e i loro desideri.





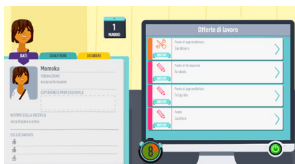
## Come funziona il gioco

Il gioco consiste nel mettersi nei panni di un\*orientatorə professionale. Le allievez non devono dunque scegliere una professione per sé, ma vedono la situazione da una prospettiva esterna. In questo modo, vengono indirettamente sensibilizzate sulla questione delle scelte professionali, poiché devono consigliare a candidatə fittizie i posti di lavoro che più si addicono a loro.

La schermata di gioco si presenta come un ufficio con una scrivania sulla quale si trovano una pila di fascicoli e uno schermo di computer. Su questo schermo appaiono varie offerte di lavoro e di tirocinio (che cambiano a ogni partita) con i relativi requisiti professionali e vantaggi del posto in questione (**obiettivo 1**).



Cliccando un fascicolo, questo si apre e la persona descritta entra nell'ufficio. Per informarsi sulla formazione, sulle attitudini, sulle esigenze personali e sui progetti di vita della candidatə, basta cliccare il campo corrispondente e loro risponderanno (**obiettivo 3**).



Lo scopo del gioco è di assegnare alla candidat3 il posto di lavoro più confacente fra quelli selezionabili sullo schermo. A ogni nuova partita, le persone e i loro profili professionali vengono rimescolati. In tal modo, il gioco smonta gli stereotipi: ogni curriculum può corrispondere a un personaggio qualunque, a prescindere dal sesso o da altre caratteristiche individuali (**obiettivo 2**).

### Osservazioni

- Ogni partita è unica, perché i personaggi e i profili professionali vengono rimescolati ogni volta.
- Perdere fa parte del gioco. Sbagliare a collocare la candidat3 induce alla riflessione.

## Utilizzo in classe (2-4 lezioni)

Il videogioco educativo e il mazzo di carte sono pensati per le lezioni dedicate all'orientamento professionale (3° ciclo). È comunque possibile adeguare la durata del gioco e la scelta dei temi di approfondimento secondo le esigenze e il livello della classe.

### 1. Introduzione con il videogioco (circa una lezione)

Il gioco educativo consente di avvicinarsi all'argomento in modo ludico nell'arco di una lezione circa. Si tratta fondamentalmente di far giocare le ragazze e di stimolare una riflessione sui contenuti del gioco. Giocando, le allieve sono confrontate con una grande varietà di professioni, persone e percorsi di formazione e di vita. Non sono necessarie istruzioni: il gioco comincia con un tutorial e i nativi digitali capiscono rapidamente come funziona.



#### Osservazioni

- Su PC desktop e laptop (sistemi Windows e Mac) il videogioco didattico può essere giocato online sul sito [www.like2be.ch](http://www.like2be.ch).
- Su tablet il videogioco didattico può essere scaricato come app dal Google Play Store o dall'App Store.
- Il videogioco non è concepito per essere giocato su smartphone.
- Una partita dura 10-20 minuti. Si raccomanda di giocare più volte.



## 2. Approfondimento con set di carte (1-3 lezioni)

Nelle due o tre lezioni successive, si rifletterà in maniera più approfondita sulle questioni che scaturiscono dal gioco. Il presente set di carte contiene tre carte tematiche e le relative carte da gioco da usare a lezione.

### Osservazioni

- Le carte sono anche scaricabili gratuitamente dal sito [www.like2be.ch](http://www.like2be.ch).
- Si possono trattare tutti e tre i temi oppure solo l'uno o l'altro secondo le esigenze.
- Trovate altre proposte pratiche per la preparazione e lo svolgimento delle lezioni nel piano metodico-didattico consultabile al sito [www.info.like2be.ch](http://www.info.like2be.ch).

# Colophon



## Editore

Centro interdisciplinare  
di studi di genere  
dell'Università di Berna

<sup>b</sup>

**UNIVERSITÄT  
BERN**

**Centro interdisciplinare  
di studi di genere**

## Partner

LerNetz AG  
Strumenti di apprendimento interattivi

**LERNETZ**  
vernetzt lernen

## Enti promotori

Ufficio dell'insegnamento prescolare e obbligatorio, della consulenza e dell'orientamento del Canton Berna (AKVB/OECO), Ufficio per le pari opportunità del Canton Berna, Divisione delle pari opportunità del Canton Basilea Città, Alta scuola pedagogica di Lucerna, Alta scuola pedagogica della Scuola universitaria professionale della Svizzera nordoccidentale, progetto scolastico AVANTI, Nuovo Futuro

## Finanziamento

Fondazione Stiftung Mercator Schweiz  
Ufficio federale per l'uguaglianza fra donna e uomo (UFU)

**STIFTUNG  
MERCATOR  
SCHWEIZ**



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Dipartimento federale dell'interno DFI

**Ufficio federale per l'uguaglianza fra donna e uomo UFU**

Aiuti finanziari in base alla legge sulla parità dei sessi

