

**Sintesi delle Linee Guida per la Gestione del Gioco SocialPlaNet (Procedure comuni, strumenti e processi per l'esecuzione del gioco di ruolo SocialPlaNet)**

Si tratta di un riepilogo delle Linee Guida per la Gestione del Gioco, redatte per chi desidera eseguire il gioco SocialPlaNet con diversi gruppi di persone. È possibile trovare qui un insieme di modelli di riferimento, che metteranno in grado di eseguire il gioco in qualsiasi momento chiunque lo desideri in futuro. Questi modelli includono diagrammi di flusso per la risoluzione dei problemi, il portfolio con le competenze del facilitatore e le risorse di valutazione che potranno essere adattate e utilizzate.

Il gioco SocialPlaNet è stato principalmente progettato per:

- Coinvolgere gruppi di adulti con difficoltà occupazionali e lavorative attraverso la creazione e / o il lavoro all'interno di un'impresa sociale.
- Sostenere coloro che già lavorano come imprenditori sociali o che lavorano in un'impresa sociale o che vogliono avviare un'impresa sociale, nella traduzione delle idee in piani di fattibilità imprenditoriali e potenzialmente in imprese sociali.
- Supportare gruppi nel lavoro di squadra per affrontare i bisogni sociali e sviluppare, attraverso il gioco SocialPlaNet, il Business Model Canvas per un'impresa sociale sostenibile, in base alle condizioni di partenza dei giocatori.
- Esercitare competenze di pianificazione di un'impresa ai fini dell'occupabilità attraverso il lavoro in team, la ricerca di mercato, la definizione dei costi e lo sviluppo organizzativo.
- Sviluppare nei giocatori attitudini e atteggiamenti utili nel contesto lavorativo, come la leadership, l'efficacia dell'autoefficacia, la comunicazione, le capacità di negoziazione e l'impegno verso obiettivi condivisi.

Il gioco può essere eseguito come un progetto a se stante o come parte di un progetto più ampio. Possono giocare contemporaneamente un minimo di 2 e un massimo di 6 giocatori e non vi è limite per il numero di sessioni che possono essere avviate o giocate allo stesso tempo.

- 1) Gestione del gioco: Chi identificherà il facilitatore, i partner di progetto e / o i giocatori? Chi organizzerà le risorse, chiamerà gli incontri di gioco iniziali e controllerà le sessioni di gioco, la loro valutazione e le attività di follow-up?
- 2) Logistica: il gioco sarà giocato solamente online, o solamente durante gli incontri faccia a faccia o attraverso una combinazione dei due?<sup>1</sup> Quanto durerà il gioco? Quante volte si "incontreranno" i gruppi? Quando sarà disponibile il facilitatore per lavorare con i gruppi? Come saranno monitorati le attività di gioco e l'apprendimento? Quali comunicazioni saranno necessarie?

---

<sup>1</sup> Durante la fase di sperimentazione del gioco, una combinazione di incontri online e faccia a faccia è sembrata essere la soluzione più efficace. Alcuni gruppi hanno avuto bisogno solo di uno o due incontri faccia a faccia, altri, invece hanno avuto necessità di un maggiore sostegno

- 3) Contesti locali: Quali altre disposizioni sono disponibili per sostenere i disoccupati e gli imprenditori sociali? Come può il gioco integrare queste e / o riempire eventuali lacune? Quale supporto potrebbe essere disponibile attraverso partenariati con altri? Quali altre disposizioni potrebbero essere indicate ai giocatori durante e dopo il gioco?
- 4) Impegno dei facilitatori: chi faciliterà il gioco? Quali competenze hanno già e di quale supporto hanno bisogno? Quali sono le responsabilità loro accordate? Cosa hanno bisogno di raggiungere per ottenere il pagamento?
- 5) Intercettazione dei giocatori: chi si occuperà di intercettare i giocatori? Identificherai un gruppo specifico o identificherai i partecipanti da diversi contesti? Di quali informazioni hanno bisogno i giocatori per poter prendere parte al gioco? Saranno coinvolti più giocatori di quanti necessari, per far fronte al rischio di arresto del gioco a causa di giocatori che interrompono il percorso? Come li identificherai e quali materiali saranno necessari per questo? Come farai a entrare in comunicazione con le persone che vogliono giocare?
- 6) Impegno dei partner locali: sono necessari partner per facilitare la realizzazione del gioco? Come questi partner possono migliorare l'esperienza di gioco? I partner possono fornire risorse, ad esempio: spazi per incontri faccia a faccia; accesso a computer e internet; attività di follow-up per i giocatori di gioco? I partner soddisfano i necessari requisiti legali e legati alle buone pratiche? Come forniranno i partner i loro feedback sulla esperienza del partenariato e del gioco? L'accordo di partnership è stato messo per iscritto?
- 7) Considerazioni per lavorare in sicurezza: Sia che si lavori con gruppi "vulnerabili" o meno, la sicurezza online è qualcosa che deve essere considerato prima di utilizzare il gioco. Ciò contribuirà a proteggere chiunque possa essere maggiormente a rischio di abusi, oltre a contribuire ad impedire che la piattaforma di gioco venga utilizzata per comportamenti abusivi e / o condivisione di materiale abusivo e / o "estremista".
- 8) Accessibilità: sebbene il gioco sia stato progettato per rendere l'imprenditorialità sociale una possibilità per coloro che notoriamente sperimentano difficoltà occupazionali, il gioco richiede una buona alfabetizzazione e non è pienamente accessibile a tutte le differenti disabilità. Potrebbe essere necessario un sostegno aggiuntivo del personale e / o risorse supplementari per alcuni giocatori per essere in grado di interagire a fondo con il gioco.
- 9) Considerazioni tecniche: una sezione di FAQ è disponibile sul sito web del progetto, per aiutare con difficoltà tecniche. Sarà utile pianificare come la gestione delle domande tecniche e dei problemi sollevati dai giocatori saranno gestite.
- 10) Valutazione del gioco: L'Appendice VIII include un elenco di domande che possono essere fatte all'inizio e alla fine delle esperienze di gioco, in modo da poter acquisire i cambiamenti nelle competenze e nelle conoscenze. Il gioco include anche quiz che tracciano l'apprendimento e raccolgono feedback sul ruolo del facilitatore.
- 11) Risoluzione dei problemi: L'Appendice IX include diagrammi di flusso che aiutano a risolvere i problemi che potrebbero verificarsi durante il gioco.

Nel caso in cui sia necessario un supporto più dettagliato, le linee guida per la gestione del gioco sono disponibili sul sito web del progetto<sup>2</sup>, insieme ad altre risorse, tra cui il Manuale

---

<sup>2</sup> Le linee guida complete sono disponibili solo in lingua Inglese.

dei facilitatori, Il Libro dei ruoli e delle regole del gioco, il rapporto di valutazione e validazione della sperimentazione del gioco e contatti dei partner di progetto che hanno dato origine al gioco.