



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO

SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN "E. VITTORIA"

CORSO DI LAUREA IN

DESIGN PER L'INNOVAZIONE DIGITALE

TITOLO DELLA TESI

UNORIENTEERING: PROGETTAZIONE DI PERCORSI

PER UN ORIENTAMENTO UNIVERSITARIO INTERATTIVO.

Laureando/a

Nome. VALERIA PANTARANI

Relatore

Nome. DAVIDE PALLOTTI

Firma. *Paola Valeria*

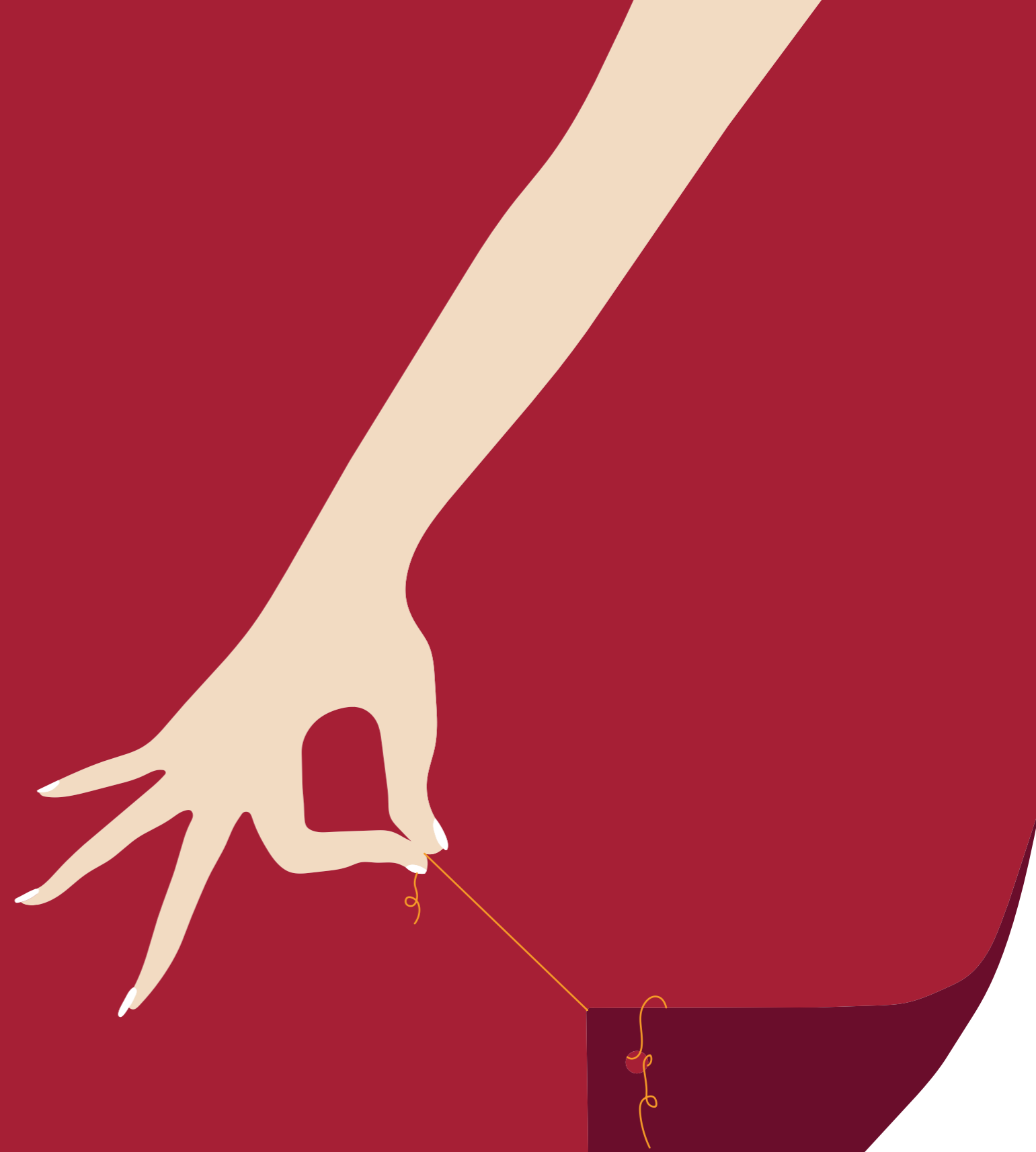
Firma. *David Pallotti*

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

PIERLUIGI ANTONINI

ANNO ACCADEMICO

2023 - 2024



Tesi di laurea 10.04.2025

Valeria Panzarani

Relatore: Davide Paciotti
Correlatore: Pierluigi Antonini

Corso di Laurea Magistrale in Design per
l'Innovazione Digitale LM-12
Unicam SAAD
Università degli studi di Camerino

*Ai miei genitori
Cathy e Gabriele,
che mi hanno sostenuto
ed appoggiato
da sempre.*

0.1 Abstract

UNIORIENTEERING: progettazione di percorsi per un orientamento universitario interattivo.

UniOrienteering è un'esperienza innovativa e coinvolgente che utilizza i principi della gamification per offrire un percorso interattivo di orientamento all'interno delle università. Pensato per gli studenti delle scuole superiori e per chiunque voglia esplorare il mondo accademico in modo dinamico e stimolante, questo progetto offre un'opportunità unica di scoprire le diverse discipline e percorsi di studio offerti dagli atenei attraverso sfide, enigmi e attività pratiche.

L'avventura si sviluppa all'interno delle sedi universitarie, trasformandole in un vero e proprio scenario di gioco in cui i partecipanti vengono guidati attraverso esperienze immersive che li porteranno a esplorare e comprendere le competenze richieste nei vari ambiti accademici.

Attraverso missioni mirate e sfide interattive, i partecipanti avranno l'opportunità di testare le proprie capacità di problem solving, creatività e pensiero critico, simulando attività tipiche di ogni percorso di studi. Ogni enigma risolto e ogni traguardo raggiunto li porterà sempre più vicini alla comprensione delle prospettive offerte dai diversi ambiti disciplinari.

UniOrienteering non è solo un gioco, ma un'esperienza formativa che integra strumenti digitali innovativi, tra cui la realtà aumentata, per rendere il percorso ancora più immersivo e coinvolgente. Grazie a dinamiche di gioco come ricompense e progressione a livelli, il progetto stimola la motivazione e la competitività sana, spingendo i partecipanti a superare le sfide con entusiasmo e determinazione.

Attraverso la collaborazione con docenti e tutor universitari, l'esperienza permette inoltre di avere un primo contatto diretto con la realtà universitaria, facilitando la scelta consapevole del proprio percorso di studi.

Quali sono le associazioni studentesche presenti?

Come è organizzato il tirocinio?

Quali sono gli sbocchi lavorativi dopo la laurea?

Ci sono delle collaborazioni con aziende?

Quali sono le attrezzature e i laboratori a disposizione degli studenti?

Quali software si utilizzano durante il corso di studi?

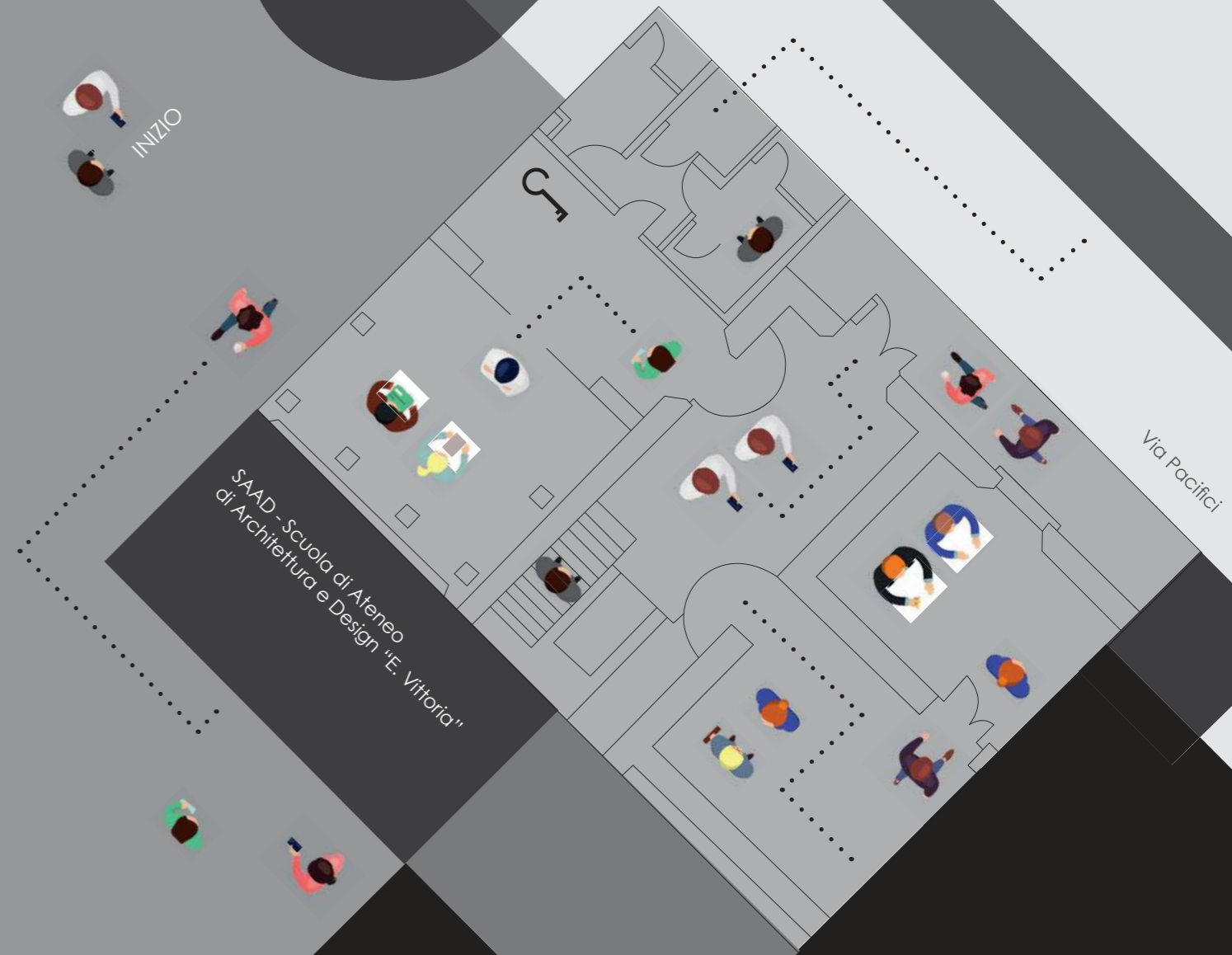
Come è l'ambiente universitario?



Chiesa della
Santissima Annunziata

Lungo Castellano

INIZIO



Università di
Camerino -
Segreteria
Studenti

Viale delle Rimembranze

Indice

UniOrienteering

progettazione di percorsi per un orientamento universitario interattivo

0.1 INTRODUZIONE: definizione del tema o dell'argomento

L'ORIENTAMENTO UNIVERSITARIO

Troppo spesso gli studenti effettuano le proprie scelte scolastiche in maniera inconsapevole, lasciandosi guidare dalle famiglie o dal gruppo di amici; un errore che può avere pesanti conseguenze, specie quando si parla di prospettive lavorative. È dunque essenziale ricorrere all'orientamento scolastico, al fine di supportare correttamente i ragazzi nella costruzione del proprio futuro.

L'orientamento scolastico consente agli studenti di soffermarsi sulla realtà che li circonda così da acquisire una maggiore consapevolezza delle loro capacità, interessi e desideri, fornendo metodologie percorribili al fine di ottenere incontri/esperienze che arricchiscano il proprio percorso personale. La carenza di orientamento scolastico è ormai una delle cause primarie della dispersione scolastica, motivo quest'ultimo che impone l'urgenza di non sottovalutarne l'importanza.

I più recenti dati Eurostat mostrano che l'Italia è al penultimo posto nell'Unione Europea per numero di laureati. Come possiamo pensare di formare medici, ingegneri, avvocati, commercialisti o interpreti se non illustriamo loro le differenze tra le varie professioni?

DEFINIZIONE DI ORIENTAMENTO

ORIENTAMENTO: In senso fig., l'avviare e guidare per una determinata via; indirizzo dato a persone o cose, o da esse seguito per raggiungere un determinato scopo: o. delle indagini, delle ricerche, degli studi, della politica; l'o. culturale dei giovani; o. scolastico e professionale, l'insieme delle iniziative volte a favorire una scelta ragionata degli studi da seguire e della professione da intraprendere, tenendo conto delle attitudini dimostrate e della personalità del soggetto, delle condizioni familiari, locali e ambientali, delle tendenze del sistema produttivo e delle possibilità di occupazione.

<https://www.treccani.it/vocabolario/orientamento/>

UNICAMORIENTEERING

L'orientamento scolastico, in questo senso, rappresenta un faro guida per i giovani, aiutandoli a navigare nel complesso panorama delle scelte universitarie e professionali.

Tuttavia, spesso l'orientamento scolastico si limita a fornire informazioni statiche, attraverso incontri tradizionali o brochure informative. In un'epoca dominata dalla digitalizzazione e dall'interattività, i ragazzi cercano esperienze più coinvolgenti e personalizzate.

È qui che entra in gioco UniOrienteering, un'innovativa proposta di orientamento che offre un'esperienza coinvolgente per gli studenti. Si tratta di una struttura di base pensata per le Università, sulla quale è possibile sviluppare percorsi personalizzati per ciascun Ateneo e ciascuna facoltà. Attraverso un'esperienza interattiva, i partecipanti potranno esplorare diversi ambiti di studio, scoprendone le peculiarità e le opportunità future.

01

scENARIO GENERALE DI RICERCA



l'orientamento universitario

1.1 Cos'è l'orientamento universitario

L'orientamento universitario è rivolto agli studenti che hanno terminato le scuole superiori e devono decidere a quale università iscriversi. La scelta della facoltà universitaria e del corso di laurea più adatto è una decisione molto importante; se sbagliata, può far perdere tempo prezioso, denaro ed autostima.

Il processo di orientamento post-diploma mira a fornire gli strumenti necessari per comprendere le proprie attitudini e interessi, al fine di individuare il percorso di studi universitario più adatto. Attraverso l'analisi delle proprie competenze e la valutazione delle diverse opportunità formative, è possibile delineare un progetto di studi coerente con le proprie aspirazioni professionali.

Molto spesso dopo le scuole superiori si hanno le idee confuse; insegnanti e genitori solitamente non sanno come aiutare i ragazzi nella scelta dell'università o del lavoro da intraprendere. La motivazione di questa preparazione non idonea da parte degli adulti è la scarsa conoscenza delle alternative ai lavori tradizionali oggi disponibili. Di conseguenza, spesso guidano i ragazzi verso dei mestieri ormai in declino.

Il tutor universitario viene in soccorso per aiutare a scegliere l'università ideale e rispondere alle domande più frequenti che sorgono a tutti gli studenti, ovvero:

- Che indirizzi ci sono all'università?
- Che lauree si possono prendere?
- Quali sono le lauree più richieste?
- Come capire se è l'università giusta?
- Qual è la differenza tra laurea e laurea magistrale?
- Come capire se è l'università giusta?

CHI PUÒ FARE ORIENTAMENTO

In Italia, la figura professionale qualificata a svolgere attività di orientamento è quella dell'Orientatore/Orientatrice (L.4/2013). Il lavoro dell'Orientatore è molto ampio e spazia dal fornire informazioni pratiche fino al counseling, quindi racchiude diversi interventi professionali.

L'orientamento è un impegno teorico e operativo allo stesso tempo, fatto di studio, conoscenza della società in cui si opera, capacità di comprensione e valutazione delle persone e abilità nella progettazione di percorsi concreti di orientamento.

EVOLUZIONE STORICA DELL'ORIENTAMENTO UNIVERSITARIO

-Dagli inizi del XX secolo: l'orientamento universitario, in origine, era un servizio limitato a poche università e rivolto principalmente agli studenti provenienti da contesti sociali privilegiati. L'obiettivo principale era quello di aiutare gli studenti a scegliere un corso di studi in linea con le loro attitudini e interessi, spesso sulla base di test psicoattitudinali.

-Dalla seconda metà del XX secolo: con la massificazione dell'istruzione superiore, l'orientamento universitario si è diffuso a un pubblico sempre più ampio. Sono state introdotte nuove metodologie e strumenti, come i colloqui individuali e i gruppi di lavoro, e si è posta maggiore attenzione al rapporto tra scuola e università.

-Dagli anni '90 in poi: con l'avvento delle nuove tecnologie e la globalizzazione, l'orientamento universitario ha subito una profonda trasformazione. Sono nate piattaforme online per l'orientamento, si è diffuso l'uso dei social media e si è posta sempre maggiore attenzione al rapporto tra formazione e mondo del lavoro.

PRINCIPALI TENDENZE OGGI

-Personalizzazione: l'orientamento si sta sempre più personalizzando, grazie all'utilizzo di algoritmi e big data che permettono di creare percorsi di orientamento su misura per ogni studente.

-Orientamento lungo tutto l'arco della vita: l'orientamento non è più limitato al momento della scelta universitaria, ma si estende a tutta la vita, supportando gli studenti anche nelle fasi successive della loro carriera.

-Orientamento digitale: le tecnologie digitali stanno rivoluzionando il modo in cui viene erogato l'orientamento, offrendo nuove opportunità di interazione e di accesso alle informazioni.

-Orientamento al lavoro: c'è una crescente attenzione al rapporto tra formazione e mondo del lavoro. L'orientamento si concentra sempre più sull'aiutare gli studenti a comprendere le competenze richieste dalle professioni del futuro e a costruire un progetto di carriera.



1.2 Importanza e benefici dell'orientamento universitario

L'orientamento universitario è un processo complesso e cruciale che influisce profondamente sulla scelta del percorso di studi e sul futuro professionale degli studenti. Fornire una guida adeguata aiuta i giovani a comprendere meglio le proprie passioni, abilità e obiettivi, permettendo loro di prendere decisioni informate. Un orientamento efficace può ridurre il rischio di abbandono scolastico, migliorare il rendimento accademico e aumentare le possibilità di successo nel mercato del lavoro, contribuendo così allo sviluppo personale e professionale degli studenti.

BENEFICI PER GLI STUDENTI

Un buon orientamento universitario può avere un impatto significativo sul futuro accademico e professionale degli studenti, aiutandoli a fare scelte consapevoli e informate. Questo processo di supporto e guida offre numerosi vantaggi:

- scelte consapevoli e informate
- riduzione del dropout universitario: gli studenti che ricevono supporto nella scelta del loro percorso accademico sono meno propensi a cambiare corsi o abbandonare gli studi, poiché hanno una visione chiara delle loro aspirazioni e dei requisiti necessari per raggiungerle
- preparazione per il mercato del lavoro: l'orientamento aiuta gli studenti a comprendere meglio le competenze richieste dal mercato del lavoro e a sviluppare un percorso formativo che li renda competitivi.



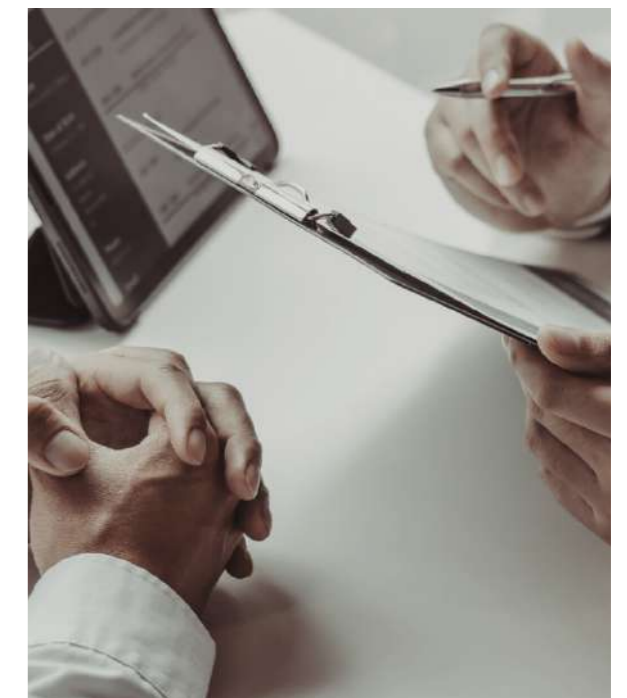
BENEFICI PER LE UNIVERSITÀ

Un orientamento universitario efficace apporta numerosi benefici al sistema universitario nel suo complesso, andando a migliorare diversi aspetti cruciali:

- miglioramento del reclutamento degli studenti: un orientamento efficace fornisce agli studenti informazioni complete e accurate sulle diverse opzioni di studio disponibili, aiutandoli a fare scelte consapevoli e informate in base alle proprie inclinazioni, attitudini e obiettivi. Questo, a sua volta, porta a un reclutamento più mirato e qualificato, con studenti che possiedono le caratteristiche e le motivazioni giuste per intraprendere con successo il percorso di studi prescelto.
- promozione dell'Eccellenza Accademica e della Valorizzazione dei Talenti: un orientamento attento permette di identificare le potenzialità e i talenti degli studenti, indirizzandoli verso percorsi di studio che li valorizzino al meglio e favoriscano il loro sviluppo accademico e professionale. Contribuisce inoltre al successo formativo degli studenti, favorendo il loro completamento degli studi e la conquista di un titolo di laurea.

BENEFICI PER LA SOCIETÀ

- formazione di cittadini preparati e in linea con le esigenze del mercato del lavoro
- promozione della Crescita Economica e dello Sviluppo Sociale



1.3 Sfide e problematiche dell'orientamento universitario

Gli studenti si trovano ad affrontare una serie di interrogativi: quali sono i miei interessi e le mie attitudini? Quali sono le mie aspirazioni professionali? Quali sono i diversi percorsi di studi disponibili e quali sbocchi lavorativi offrono? Quali sono i costi associati a ciascun percorso? La risposta a queste domande non è sempre facile e richiede una profonda conoscenza di sé, del panorama universitario e del mercato del lavoro. Inoltre, la vastità di informazioni disponibili online e offline può generare confusione e disorientamento negli studenti, rendendo difficile l'identificazione di fonti attendibili e la valutazione oggettiva delle diverse opzioni.

UN CORSO TRA CINQUEMILA

Con i nuovi corsi di laurea, soprattutto ambiente, digitale e data science, per i quali è stata avviata la procedura di riconoscimento presso il Miur, l'offerta formativa universitaria ora arriva a sfiorare i 5.000 corsi tra triennali, magistrali e a ciclo unico.

L'orientamento universitario si trova al centro di nuovi bisogni e richiede l'acquisizione di nuove competenze per adattarsi alle sfide dell'attuale era "digitale". Il tema è approfondito da un rapporto di Inapp, che si propone di esplorare il panorama dei servizi di orientamento offerti dalle università italiane, contestualizzandolo, ovviamente, all'interno del quadro normativo di riferimento, ed esaminare il processo di digitalizzazione dei servizi di orientamento sulle diverse piattaforme universitarie.

Lo studio parte da due elementi di sistema. Favorire l'occupabilità e accompagnare l'individuo, e le organizzazioni del lavoro, nella gestione delle molteplici transizioni è una questione sempre più aperta che impone riflessioni e confronti costanti sul tema dell'orientamento per lo sviluppo di nuove politiche attive del lavoro, come sottolineato anche nel Pnr italiano. L'orientamento, inteso in un senso più ampio possibile, dovrebbe consentire alla persona di attribuire significato di continuità a un percorso costituito da esperienze segmentate. In questo quadro si sottolinea come, in particolare, l'orientamento universitario sia rivolto a studenti universitari o, comunque, a coloro che stanno prendendo in considerazione l'iscrizione all'università. I contenuti dovrebbero essere, quindi, pensati per aiutare i giovani nella costruzione di un percorso di studi di "terzo livello".

Essendo poi tali percorsi inseriti nel segmento più avanzato del sistema educativo si richiede che questi programmi di orientamento siano caratterizzati da un livello di maggiore complessità e specializzazione rispetto a quelli pensati per i livelli (le transizioni) precedenti e progettato per preparare gli studenti a professioni, almeno teoricamente, maggiormente specializzate.

Questo tipo di orientamento deve essere, insomma, in grado di rispondere alle esigenze di un target qualificato dal punto di vista dell'istruzione e adeguarsi ad aspettative progettuali proporzionate a tali profili di utenza.

L'enorme sfida che si pone ai contesti accademici è, quindi, quella di integrare le attività di alta formazione con altri tipi di processi che facilitino ai giovani sia la gestione dell'esperienza all'interno dell'università (orientamento in itinere) che l'adeguata progettazione del loro futuro professionale (orientamento in uscita, offrendo loro una variegata gamma di servizi, tra i quali la consulenza sulla scelta dei percorsi di studio, il supporto sulle modalità di superamento delle difficoltà accademiche, la consulenza sull'individuazione di opportunità di studio o stage all'estero, servizi di orientamento professionale e programmi di tutoraggio e iniziative di diffusione di informazioni, sia in presenza che, attraverso le piattaforme online.

Si immagina, quindi, che accanto alla didattica disciplinare "tradizionale" serva inserire una formazione degli studenti sulle "soft skills" affinché possano essere apprese anche quelle. L'introduzione di azioni dedicate a implementare le soft skill e l'occupabilità dei ragazzi, con un'attenzione a quelli più fragili, necessiterà, in questo quadro, che nei prossimi anni si sviluppi un'ampia riflessione, con tutti i soggetti interessati, che porti a una ridefinizione delle funzioni, delle mission e delle politiche necessaria per operare una riforma organica del sistema dell'orientamento.

Viene, tuttavia, da chiedersi in questo nuovo contesto se il docente, sebbene supportato da strumenti certamente utili come quelli della didattica orientativa, basterà per rispondere alle richieste dei ragazzi e delle imprese del nostro tempo.

Purtroppo, in molte scuole e università italiane, le risorse dedicate all'orientamento universitario sono insufficienti.

Il numero di tutor e di professionisti specializzati nell'orientamento è spesso limitato, e i servizi offerti non sempre sono in grado di soddisfare le esigenze di tutti gli studenti.

Questa carenza di risorse si traduce in una mancanza di supporto personalizzato e di accompagnamento individuale durante il processo decisionale. Gli studenti si ritrovano spesso a dover gestire autonomamente la ricerca di informazioni, la valutazione delle diverse opzioni e la scelta del percorso di studi più adatto.

In un contesto così complesso, la necessità di investire in servizi di orientamento di qualità è quanto mai urgente. Servizi personalizzati, strumenti adeguati e la presenza di professionisti esperti possono fare la differenza, supportando gli studenti nella scelta consapevole e informata del loro futuro universitario.

1.4 Tipologie di orientamento nelle università italiane

L'orientamento universitario per i ragazzi delle scuole superiori è un processo complesso e fondamentale per una scelta consapevole del loro futuro accademico e professionale. In Italia, esistono diverse modalità attraverso cui le università svolgono questo importante compito.

1. Giornate aperte e iniziative di informazione

- Organizzazione di giornate aperte: le università aprono le loro porte agli studenti, permettendo loro di visitare i campus, conoscere i docenti, i corsi di studio e i servizi offerti.

- Partecipazione a fiere e saloni dell'orientamento: le università partecipano a fiere e saloni dedicati all'orientamento, dove gli studenti possono ricevere informazioni e confrontarsi con diverse realtà universitarie.

- Organizzazione di incontri informativi: le università organizzano incontri informativi presso le scuole superiori o online, per presentare l'offerta formativa e rispondere alle domande degli studenti.

- Creazione di siti web e materiale informativo: le università mettono a disposizione siti web e materiale informativo dettagliato sui corsi di studio, i requisiti di accesso, le opportunità di carriera e i servizi agli studenti.



2. Attività di orientamento nelle scuole superiori:

- Collaborazione con gli istituti scolastici: le università collaborano con gli istituti scolastici per organizzare iniziative di orientamento all'interno delle scuole, come incontri con i rappresentanti di ateneo, laboratori didattici e visite guidate ai campus.

- Progetti di alternanza scuola-lavoro: gli studenti possono partecipare a progetti di alternanza scuola-lavoro presso le università, per sperimentare direttamente il mondo accademico e professionale.

- Tutoraggio e mentoring: le università offrono servizi di tutoraggio e mentoring, dove gli studenti possono ricevere supporto da studenti senior o da docenti per orientarsi nella scelta universitaria.



3. Strumenti online e piattaforme dedicate:

- Sviluppo di piattaforme online: le università sviluppano piattaforme online dedicate all'orientamento, dove gli studenti possono trovare informazioni sui corsi di studio, i test di autovalutazione, i simulatori di scelta universitaria e altri strumenti utili.

- Utilizzo di social media e app: le università utilizzano i social media e le app per comunicare con gli studenti, fornire informazioni sui corsi di studio e rispondere alle loro domande in tempo reale.

- Sviluppo di chatbot e virtual assistant: alcune università stanno sperimentando l'utilizzo di chatbot e virtual assistant per fornire informazioni e supporto agli studenti in modo automatizzato.



4. Coinvolgimento di studenti e alunni

- Testimonianze di studenti e alunni: le università organizzano incontri con studenti e alunni che raccontano la loro esperienza universitaria e professionale, offrendo agli studenti una prospettiva concreta sul futuro dopo la laurea.

- Organizzazione di eventi e iniziative dedicate agli studenti: le università organizzano eventi e iniziative dedicate agli studenti delle scuole superiori, come giornate di campus, simulazioni di test di ammissione e laboratori di orientamento.





5. Collaborazione con enti e organizzazioni:

- Collaborazione con enti e organizzazioni del territorio: le università collaborano con enti e organizzazioni del territorio per promuovere l'orientamento universitario e sensibilizzare gli studenti sulle opportunità formative disponibili.

- Partecipazione a progetti di orientamento regionali e nazionali: partecipazione a progetti di orientamento regionali e nazionali, per garantire un'offerta di servizi di orientamento capillare e di qualità su tutto il territorio.

Oltre a queste modalità tradizionali, l'orientamento universitario sta evolvendosi grazie all'utilizzo di nuove tecnologie e metodologie, come la realtà virtuale, la gamification e l'intelligenza artificiale, che permettono di creare esperienze di orientamento più immersive, interattive e personalizzate.

L'obiettivo di tutte queste attività di orientamento è quello di aiutare i ragazzi delle scuole superiori a fare una scelta consapevole e informata del loro percorso universitario, considerando le loro inclinazioni, aspirazioni e i loro obiettivi futuri.



1.5 I servizi di orientamento offerti dalle università italiane: quadro normativo di riferimento

La Raccomandazione del Congresso dell'Unesco di Bratislava (1970) fornisce probabilmente la definizione maggiormente condivisa: "Orientare significa porre l'individuo in grado di prendere coscienza di sé e di progredire, con i suoi studi e la professione, in relazione alle mutevoli esigenze della vita, con il duplice scopo di contribuire al progresso della società e di raggiungere il pieno sviluppo della persona umana". In Italia, diversamente da altri Paesi europei, non esiste una legge specifica sull'orientamento, o una legge quadro, ma lo strumento di riferimento è costituito dalle Linee guida per l'orientamento (D.M. n. 328 del 22 dicembre 2022).

I sistemi che fanno orientamento sono essenzialmente istruzione, formazione e lavoro che fanno capo a diversi Ministeri, quali Istruzione, Università e ricerca, Lavoro e politiche sociali. Tra le norme che si occupano di orientamento universitario e scolastico, si cita il decreto legislativo 14 gennaio 2008, n. 21: norme per la definizione dei percorsi di orientamento all'istruzione universitaria e all'alta formazione artistica, musicale e coreutica, nonché per la valorizzazione della qualità dei risultati scolastici degli studenti ai fini dell'ammissione ai corsi di laurea universitari ad accesso programmato. Il testo normativo disciplina e regola i percorsi di orientamento finalizzati alla scelta consapevole dei corsi di laurea universitari e dei corsi dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica. Inoltre, pone l'accento sulla valorizzazione dei risultati scolastici degli studenti ai fini dell'ammissione a determinati corsi di laurea, nonché il potenziamento e il raccordo tra le istituzioni scolastiche, università, alta formazione artistica, musicale e coreutica.

Di analogo tenore, ma incentrato sul potenziamento del raccordo tra istituzioni scolastiche professioni e lavoro è il D.Lgs. 14 gennaio 2008, n. 22: definizione dei percorsi di orientamento finalizzati alle professioni e al lavoro, a norma dell'art. 2, comma 1, della legge 11 gennaio 2007. Rivestono particolare importanza e significato le Linee guida dell'orientamento uscite nel dicembre del 2022, le quali sottolineano che l'orientamento dovrebbe iniziare sin dalla scuola dell'infanzia e accompagnare gli studenti nel corso dell'iter formativo.

Una novità introdotta è l'e-portfolio orientativo personale delle competenze, uno strumento che integra il percorso scolastico in un quadro unitario. Gli apprendimenti personalizzati vengono registrati in un portfolio digitale che accompagna ragazzi e famiglie nella riflessione e nell'individuazione dei fattori che costituiscono i maggiori punti di forza dello studente all'interno del cammino formativo, evidenziando le competenze digitali e le conoscenze e le esperienze acquisite. Viene previsto apposito monitoraggio sull'attuazione delle Linee guida nonché la valutazione del loro impatto. In esito a tali processi si potrà procedere al loro aggiornamento per rafforzarne l'efficacia. Infatti, per la scuola secondaria di secondo grado, la legge 13 luglio 2015, n. 107 (art. 1, comma 28) prevede già che "Il curriculum dello studente [...] raccoglie tutti i dati utili anche ai fini dell'orientamento e dell'accesso al mondo del lavoro, nonché relativi al percorso degli studi, alle competenze acquisite, alle eventuali scelte degli insegnamenti opzionali [...]". Non solo, ma anche il decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62 (art. 21, comma 2) stabilisce che: "Al diploma è allegato il curriculum della studentessa e dello studente, in cui sono riportate le discipline ricomprese nel piano degli studi con l'indicazione del monte ore complessivo destinato a ciascuna di esse". In un'apposita sezione sono indicate le competenze, le conoscenze e le abilità anche professionali acquisite e le attività culturali, artistiche e di pratiche musicali, sportive e di volontariato, svolte in ambito extrascolastico nonché le attività di alternanza scuola-lavoro e altre eventuali certificazioni conseguite, ai sensi di quanto previsto dall'articolo 1, comma 28, della legge 13 luglio 2015, n. 107, anche ai fini dell'orientamento e dell'accesso al mondo del lavoro.

MIUR - PLS e POT

Al fine di sostenere l'incremento delle iscrizioni al sistema universitario che, nonostante le difficoltà derivanti dall'emergenza pandemica, ha caratterizzato tutto l'ultimo decennio e, al contempo, assicurare una scelta consapevole del proprio percorso di studio da parte degli studenti per aumentare le possibilità che questo si possa concludere con successo, il Ministero promuove due interventi integrati in favore delle università, incentrati sulle azioni di orientamento e tutorato:

1. il Piano Lauree Scientifiche, previsto nell'ambito del Fondo Giovani
2. i Piani per l'Orientamento e il Tutorato

Gli interventi sopra riportati si inquadrano in un progetto più ampio di iniziative mirate ad accrescere la partecipazione alla formazione superiore negli ambiti delle Scienze, della Tecnologia, dell'Ingegneria, delle Arti e della Matematica (STEAM) per rispondere alla sempre crescente domanda formativa da parte degli studenti, incrementata in modo particolare per quello che riguarda l'ambito artistico - letterario e della formazione, e alla domanda di competenze qualificate da parte del mondo del lavoro.

Si fa presente che i piani PLS e POT presentati dalle Istituzioni universitarie avranno come orizzonte temporale lo stesso periodo cui fa riferimento il PNRR (a.a. 2022/20233 - a.a. 2025/2026).

Obiettivi e azioni

Le azioni previste per il Piano Lauree Scientifiche (PLS) e per i Piani per l'Orientamento e il Tutorato (POT) sono finalizzate al raggiungimento dei seguenti obiettivi riportati dal d.m. n. 289/2021:

1. aumento delle iscrizioni e riduzione dei tassi d'abbandono;
2. promozione dell'equilibrio di genere nelle classi di laurea a cui afferiscono i corsi di studio;
3. riduzione degli ostacoli all'iscrizione e alla frequenza dell'Università dovuti alla condizione socio-economica o alla disabilità degli studenti.

Il d.m. 289/2021, prevede che gli obiettivi qui riportati siano raggiunti tramite le seguenti azioni:

- A. orientamento alle iscrizioni;
- B. attività di tutorato;
- C. pratiche laboratoriali;
- D. attività di autovalutazione e recupero delle conoscenze per l'ingresso all'università;
- E. crescita professionale dei docenti della Scuola Secondaria Superiore

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.mur.gov.it/sites/default/files/2023-04/Linee%20guida%20PLS%20e%20POT_6.4.2023.pdf

Differenze tra PLS e POTPLS (Piano Lauree Scientifiche)

Istituito nel 2004, il PLS è un piano di intervento nazionale (<https://www.pianolaureescientifiche.it/>) volto a promuovere le immatricolazioni ai corsi di laurea scientifici, ridurre gli abbandoni universitari, realizzare iniziative di formazione, supporto e monitoraggio delle attività dei tutor, realizzare attività di autovalutazione degli studenti delle Scuole secondarie superiori con l'obiettivo di verificare la preparazione all'ingresso nelle Università e fornire agli insegnanti in servizio delle discipline scientifiche occasioni di crescita professionale.

La "metodologia PLS" propone che gli studenti, nelle attività di orientamento e di autovalutazione, e gli insegnanti, in quelle di formazione, non si limitino alla partecipazione passiva alle attività proposte ma svolgano un ruolo attivo. Lo strumento per il raggiungimento di questo obiettivo è costituito dal laboratorio.

Obiettivi principali

- migliorare la conoscenza e la percezione delle discipline scientifiche nella Scuola secondaria di secondo grado, offrendo agli studenti degli ultimi tre anni attività di laboratorio, curriculari ed extra curriculari stimolanti e coinvolgenti;
- avviare un processo di crescita professionale dei docenti di materie scientifiche nella Scuola secondaria superiore a partire dal lavoro congiunto tra Scuola e Università per la progettazione, realizzazione, documentazione e valutazione dei laboratori sopra indicati;
- favorire l'allineamento e l'ottimizzazione dei percorsi formativi dalla Scuola all'Università e nell'Università per il mondo del lavoro, potenziando ed incentivando attività di stages e tirocinio presso Università, Enti di ricerca pubblici e privati, Imprese impegnate in ricerca e Sviluppo.

POT (Piani di Orientamento e Tutorato)

Con Decreto Ministeriale n. 1047/2017 il MIUR ha avviato i Piani di Orientamento e tutorato, POT. Nato come naturale estensione del PLS, il POT allarga a tutti i corsi di laurea l'approccio attivo e partecipato all'orientamento e al tutorato. Diversamente dal PLS, tuttavia, i POT sono organizzati attorno a nuclei tematici di intervento e possono comprendere più corsi di laurea in sinergia. Il contesto d'azione dei POT è quello di un mondo universitario e del lavoro in continua evoluzione che richiede progetti di orientamento e assistenza alle carriere sempre più mirati e interdisciplinari. In questo senso, i POT intendono essere un contributo al raggiungimento dell'obiettivo strategico di sviluppo delle Career Management Skills attraverso un potenziamento della fase di scelta del percorso, di aggiornamento dei programmi d'insegnamento e di assistenza allo studio durante gli anni iniziali dell'università.

Obiettivi principali

- sviluppo di una scelta consapevole del percorso universitario attraverso incontri, corsi, laboratori e summer schools indirizzati agli studenti degli ultimi tre anni della scuola secondaria di secondo grado;
- conferenze, laboratori e corsi di formazione per gli insegnanti della scuola secondaria volti non solo ad aggiornare le conoscenze, ma anche ad elaborare nuovi programmi d'insegnamento in maggiore sinergia con l'università;
- abbattimento dell'abbandono e miglioramento delle carriere scolastiche mediante attività di tutoraggio ed autovalutazione costante e student-oriented su specifici nuclei tematici d'intervento.

1.6 Inapp Working Paper: orientamento e università_ analisi delle informazioni raccolte attraverso un focus group, che ha visto coinvolti delegati per l'orientamento in ambito accademico

Per poter avere un quadro il più possibile esaustivo delle azioni di orientamento presenti nelle università italiane, è stato ritenuto opportuno ricorrere alla tecnica del focus group coinvolgendo i delegati all'orientamento di diversi atenei del Mezzogiorno che consentisse l'emersione di aspetti specifici e peculiari rispetto a quanto realizzato nei contesti universitari. Questo spazio di discussione ha permesso di approfondire i servizi offerti dalle università e alcune implicazioni. Come è noto, nel focus group l'attenzione si concentra su specifici argomenti in un contesto di gruppo, in cui il moderatore interroga i partecipanti e modera l'interazione tra gli stessi. Le numerose sollecitazioni, e le dinamiche di confronto che si sono avvicendate nel corso di svolgimento del focus, hanno consentito così di raccogliere spunti di riflessione e indicazioni corredando e arricchendo il quadro complessivo delle informazioni raccolte attraverso l'indagine estesa. Oltre a questo, il confronto con coloro che conoscono bene i meccanismi del contesto universitario ha consentito di perfezionare lo strumento di rilevazione utilizzato nella fase estesa, introducendo (o eliminando, laddove ritenuto opportuno) elementi significativi e idonei a configurare al meglio le caratteristiche dell'offerta di orientamento universitario dal punto di vista organizzativo e operativo.

Le attività di orientamento

L'attuale articolazione in tre livelli all'interno dei servizi di ateneo quali orientamento in entrata, in itinere, in uscita risulta troppo spesso frammentata e non organica per le università statali intervistate, mancando una centralizzazione. La frammentazione è presente anche all'esterno delle università. Nell'assemblare i tre aspetti è necessario sviluppare un sistema integrato di orientamento capace di raccordare i vari soggetti che operano in tale ambito sia all'esterno che all'interno dell'università. L'orientamento in entrata non si deve tradurre in un'attività di marketing dei singoli atenei, con lo scopo di avvicinare il maggior numero di studenti, ma deve offrire un orientamento rispetto alle professioni future e ai percorsi di studio possibili, promuovendo una scelta consapevole dello studente tenendo presente le passioni, le inclinazioni, gli interessi, le aspettative, le motivazioni, e parallelamente le opportunità esistenti in un mercato del lavoro in rapido mutamento. Si preferisce l'idea di fare percorsi non appuntamenti episodici, di lavorare non indirizzando a un'università ma alla scelta dopo il diploma.

All'interno di alcuni atenei (Unisannio e Suor Orsola) sono presenti esperti di pedagogia che curano la parte motivazionale dei percorsi di orientamento rivolti agli studenti con un approccio narrativo³¹ (Batini e Zaccaria 2000). Contemporaneamente, a gran voce emerge la necessità di avere più orientatori, non solo esterni ma magari docenti formati a orientare. Dalle testimonianze affiora che sono soprattutto i professori delle diverse discipline a orientare gli studenti e, a tal proposito, il delegato dell'Ateneo partenopeo suggerisce una proficua collaborazione tra ricerca scientifica sui temi e i responsabili così da "dare un apporto attraverso l'integrazione e la sensibilizzazione di chi invece opera negli ambiti disciplinari affinché abbia maggiore consapevolezza e maggiore capacità di operare nel modo giusto". Un'altra figura fondamentale è quella del delegato del rettore all'orientamento perché ha riconosciuto l'importanza di provare a coordinare le varie attività e iniziative spesso indice di frammentazione anche interna all'università. Molto utile è stato il ripristino del delegato all'orientamento presso la CRUI e della Cabina di regia dedicata

Esigenze emerse e prospettive future

I delegati all'orientamento spesso lamentano di perdere di vista i confini e gli obiettivi del proprio intervento trovandosi davanti a una multi-problematicità delle questioni che affrontano e che incrociano diversi ambiti di competenze: da quelle dell'educatore a quelle dell'assistente sociale ecc. Volgendo lo sguardo al mondo universitario attualmente si può osservare un insieme articolato di strumenti e servizi di orientamento (accoglienza, colloquio, tirocini, tutorato nelle transizioni, outplacement ecc.), che appare molto eterogeneo e frammentato. Dal focus emerge un'unica voce: no alla disomogeneità degli interventi orientativi; sì alla ridefinizione unitaria di funzioni, ruoli e competenze orientative, anche per imprimere continuità tra i percorsi delle persone all'interno dei sistemi della scuola, della formazione e del lavoro. La didattica orientativa potrebbe essere d'aiuto, ma dovrebbe puntare di più sull'autoconsapevolezza e la capacità di stabilire relazioni. Fare una buona didattica è una condizione necessaria, ma non sufficiente: dovrebbe cogliere obiettivi diversi e tra loro complementari, ossia sia l'approfondimento delle specifiche competenze relative alla materia, sia lo sviluppo delle competenze come il problem solving, il project work e tutte quelle competenze trasversali utili anche nel mondo del lavoro.

Riflessioni conclusive

Ciò che certamente si può affermare, alla luce degli elementi che sono stati evidenziati, è l'esigenza di costruire strategie che conducano alla riduzione della frammentarietà delle azioni, che emerge già tenendo conto di questo contesto specifico, ma che è applicabile anche al generale sistema che vede impegnate altre realtà istituzionali. Lavorare sulla costruzione di linguaggi comuni, di protocolli in cui siano chiari gli obiettivi da raggiungere, i percorsi e le operazioni da svolgere, i target a cui rivolgere le azioni, le specificità dei bisogni a cui rispondere, le competenze professionali da formare e mettere in campo, uscendo dalla confusione e sovrapposizione dei ruoli, sono solo alcune delle numerose implicazioni che necessitano di attenzione e ricerca di soluzione.

1.7 Parole chiave

/orientamento/

Processo di accompagnamento e supporto che aiuta le persone a prendere decisioni consapevoli riguardo al proprio percorso formativo, professionale o personale. Attraverso l'analisi delle attitudini, delle competenze e degli interessi individuali, l'orientamento fornisce strumenti e informazioni utili per scegliere la strada più adatta alle proprie aspirazioni e possibilità.

/gamification/

Utilizzo di elementi di game design in contesti diversi dal gioco per raggiungere un determinato obiettivo.



/story-telling/

Lo storytelling è l'atto del narrare, disciplina che usa i principi della retorica e della narratologia. Il termine storytelling si riferisce ai vari tipi di opere di narrativa, sia opere audiovisive che letterarie. Letteralmente è l'arte del "raccontare storie".

/esperienza/

Impegnarsi in attività o situazioni che portano gioia, divertimento e piacere. Queste esperienze possono coinvolgere una vasta gamma di attività, come giochi, viaggi, eventi culturali o sociali, e sono caratterizzate da momenti di felicità, risate e soddisfazione. L'obiettivo principale è quello di creare ricordi positivi e stimolanti che arricchiscano la vita e favoriscano il benessere emotivo e psicologico delle persone coinvolte.

02

—
analisi delle attività

l'orientamento negli
atenei italiani



2.1 Alcune delle principali università italiane

Per l'analisi sulle attività di orientamento degli atenei italiani, ho stilato un elenco di università rappresentative, suddivise per regione, che mi permetterà di ottenere un quadro completo e diversificato del panorama nazionale.

NORD ITALIA

Lombardia: Università degli Studi di Milano, Politecnico di Milano, Università Cattolica del Sacro Cuore

Veneto: Università degli Studi di Padova, Università Ca' Foscari Venezia

Piemonte: Politecnico di Torino, Università degli Studi di Torino

Emilia-Romagna: Università di Bologna, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

CENTRO ITALIA

Toscana: Università degli Studi di Firenze, Università degli Studi di Pisa

Lazio: Università degli Studi di Roma "La Sapienza", Università degli Studi di Roma Tor Vergata

Marche: Università Politecnica delle Marche

SUD ITALIA E ISOLE

Campania: Università degli Studi di Napoli Federico II

Puglia: Università degli Studi di Bari Aldo Moro

Sicilia: Università degli Studi di Catania

Sardegna: Università degli Studi di Cagliari



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

- Saloni dello studente
L'Ateneo partecipa con i suoi stand a molti dei numerosi eventi dedicati all'orientamento dei giovani studenti delle scuole superiori, che vengono proposti in tutta Italia. Momenti di incontro privilegiati tra scuola e università e, sempre più spesso, tra università e mondo del lavoro, i saloni dello studente si svolgono spesso in spazi fieristici adatti a ospitare sia gli stand dei tanti partecipanti dei protagonisti dell'alta formazione sia incontri, seminari, dibattiti, laboratori e convegni che contribuiscono ad arricchire il percorso dei visitatori e favorire lo scambio di esperienze tra operatori del settore.

Da Verona a Bari, da Varese a Palermo, le tappe del tour di orientamento della Statale negli scorsi anni hanno toccato molte città piccole e grandi.

- Open Day di ateneo

- Incontri di area
Ogni anno, tra febbraio e marzo, l'Università degli Studi di Milano propone un programma d'incontri per far conoscere agli aspiranti studenti corsi di laurea, servizi e strutture didattiche delle diverse aree disciplinari che contribuiscono alla ricchezza della sua offerta didattica multidisciplinare.

- Presentazione Lauree Magistrali
Un ciclo di incontri in presenza e online per conoscere da vicino la molteplicità di aree disciplinari e i corsi di laurea magistrale dell'Università Statale di Milano. I Corsi di laurea magistrale non vengono in genere presentati in un unico evento di orientamento.

POLITECNICO DI MILANO

- Sportello in presenza
Attraverso lo sportello è possibile avere indicazioni generali sui corsi e sulle modalità di accesso e sulla vita da studente.

- Sportello "Da studente a studente"
Con questo sportello è possibile parlare con alcuni delle ragazze e dei ragazzi iscritti ai nostri corsi, per sentire direttamente da loro cosa significa essere studenti del Politecnico.

- Corsi PNRR
Il Politecnico di Milano aderisce al progetto del Ministero dell'Università e della Ricerca 'Orientamento 2026-Orientamento attivo nella transizione scuola università' e si prepara ad attivare numerosi corsi di orientamento, per le studentesse e gli studenti degli istituti superiori. Gli obiettivi principali dei corsi, che non hanno finalità promozionali dell'Ateneo, sono di consentire alle ragazze e ai ragazzi partecipanti di conoscere il contesto della formazione superiore e del suo valore in una società della conoscenza, informarsi sulle diverse proposte formative quali opportunità per la crescita personale e la realizzazione di società sostenibili e inclusive.

- Campus Tour in presenza e Tour Virtuali

- Iniziative, per stimolare l'interesse delle studentesse verso le materie ingegneristiche.

- MOOCs (Massive Open Online Courses)
I MOOCs sono rivolti a diverse tipologie di utenti e i temi trattati sono tantissimi. Quelli più adatti per gli studenti delle superiori sono indicati come For Bachelor of Science. I corsi servono ad aiutare a consolidare le conoscenze di base e per agevolare nel passaggio tra scuola superiore e università, il Politecnico di Milano ti mette a disposizione alcuni MOOCs (Massive Open Online Courses), corsi online gratuiti, aperti a tutti e a frequenza libera.

- Altre attività di orientamento
CIVILMENTE
Incontro per illustrare il percorso formativo del Corso di Studi in Ingegneria Civile al Politecnico di Milano. DICA4Schools
Uno strumento di divulgazione tecnico-scientifica nelle scuole, attraverso l'offerta gratuita di laboratori interattivi e seminari.



**POLITECNICO
MILANO 1863**

TEHCAMP@POLIMI
Camp estivo in lingua inglese, dedicato agli studenti degli ultimi quattro anni delle scuole superiori, per avvicinarli a corsi STEM

<https://www.polimi.it/futuri-studenti/orientarsi-alla-scelta>

UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE

- Consulenze psicoattitudinali
- Presentazioni dei corsi di laurea
- Workshop per conoscere la professione
- Presentazioni online
- Open Evening

<https://www.unicatt.it/eventi/orientamento.html>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

- Sportello informativo di orientamento
Informazioni generali sui corsi di studio, sulle modalità di accesso e sui servizi di Ateneo.

- Colloqui individuali di orientamento e ri-orientamento
Per chi si è già informato tramite lo sportello informativo si propone uno spazio di confronto e riflessione, con spunti utili per compiere o ripensare la propria scelta in modo autonomo e consapevole.

- Open day
Per conoscere nel dettaglio i diversi corsi di studio e i luoghi in cui si svolge la vita universitaria.

- A Tu per Tutor
Per raccogliere tutte le informazioni di carattere generale e pratico (modalità d'accesso, avvisi di ammissione, servizi) e confrontarsi con le/i tutor.

- Scegli con noi - Giornate di orientamento
Evento di presentazione generale di tutti i corsi di studio offerti dall'ateneo, con docenti, tutor e professionisti.

- Percorso My Opportunities
Un ciclo di incontri utili a delineare i propri obiettivi scolastico/professionali con l'aiuto di esperti.

- Incontriamoci: seminari tematici di orientamento
Occasioni di riflessione per condividere strumenti e competenze che aiutino a muoversi in modo sereno e attivo nei contesti complessi.

- PNRR
Orientamento attivo nella transizione scuola università

- Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento
L'Università di Padova, in un'ottica di relazioni col territorio, è soggetto ospitante di Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) proposti da dipartimenti, biblioteche, musei e servizi amministrativi e didattici.



- NERD
Ha lo scopo di diffondere la passione per l'informatica e le competenze digitali fra le studentesse frequentanti il triennio delle scuole superiori.

<https://www.unipd.it/iniziative-orientamento>

UNIVERSITÀ CA' FOSCARI VENEZIA

- Fiere e Saloni dedicati all'orientamento
- PCTO
- Mini-lezioni orientative
- Open Days

<https://www.unive.it/pag/8034/>



POLITECNICO DI TORINO

- Open Days
- Webinar
L'ufficio organizza dei webinar sull'offerta formativa e sulle modalità di ammissione per l'a.a. 2024/25 per gli studenti interessati a iscriversi al Politecnico. La sessione virtuale si conclude con uno spazio dedicato alle domande dei partecipanti, con risposte in diretta.
- Corsi di Orientamento - PCTO
- Laboratori PLS (Piano nazionale lauree scientifiche)
Già dal 2010, il Politecnico partecipa al Piano nazionale per le lauree scientifiche. In questo ambito sono proposte attività didattiche e di orientamento in collaborazione con il La.M.Po. (Laboratorio di matematica del Politecnico) e con il Collegio di ingegneria matematica.
- WeAreHERE
COOL GIRLS LIKE ENGINEERING! Si combattono gli stereotipi di genere nel mondo dell'Ingegneria.
- Visite guidate alle strutture dell'Ateneo
- Incontri Skype o con Virtual Classroom

<https://www.polito.it/didattica/iscriversi-studiare-laurearsi/orientarsi-nella-scelta/attivita-con-le-scuole>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

- Fiere e Saloni dedicati all'orientamento
- PCTO
- Open Days

<https://www.unito.it/didattica/orientamento>



UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

- Guida online
Hai la possibilità di definire un percorso universitario basato sui tuoi interessi, i tuoi obiettivi e le tue passioni. Parti dalle domande giuste.
- Open Day e Giornate dell'orientamento
- Corsi di Orientamento - PCTO
- App MyAlmaOrienta
Orientamento e informazioni in un'app: dal questionario che ti aiuterà a riflettere sui percorsi di studio, alla comparazione tra corsi. Esplora i corsi, scopri le modalità di accesso, gli insegnamenti, le prospettive e i servizi che l'università ti offre.
- Colloqui di orientamento
- Sportelli Virtuali
- Tour di Campus
Per esplorare il Campus puoi partecipare a un tour gratuito che dura dai 30 minuti a un'ora. Durante il tour, avrai l'opportunità di visitare i laboratori, le aule didattiche e le biblioteche.

<https://www.unibo.it/it/ateneo/organizzazione-e-sedi/servizi-di-ateneo/servizi-di-orientamento>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA

- Fiere e Saloni dedicati all'orientamento
- PCTO
- Orientamento allo Studio
- Sportello InformaStudenti
- Orientamento al Lavoro e Placement

<https://www.unimore.it/it/servizi/orientamento>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FIRENZE

- Open Days
- OrientaMeet: per un appuntamento online di consulenza individuale.
- Corsi di Orientamento - PCTO
- Sportelli aperti al pubblico
- Progetti POT e PLS
I Progetti POT (Piani di Orientamento e Tutorato) hanno l'obiettivo di assistere gli studenti delle scuole superiori nella scelta universitaria e nel percorso accademico. Attraverso attività di orientamento, quali incontri, corsi e laboratori, e la formazione continua degli insegnanti, si mira a favorire una scelta consapevole del percorso universitario e a promuovere una collaborazione sinergica tra scuola superiore e università.

I Piani Lauree Scientifiche (PLS) sono finalizzati a far conoscere agli studenti delle scuole superiori gli studi scientifici e potenziare l'interesse giovanile verso tali discipline. Le iniziative includono orientamento attivo, autovalutazione degli studenti delle scuole superiori e sviluppo di metodologie didattiche innovative.

- Un giorno all'Università

<https://www.unifi.it/it/studia-con-noi/orientamento>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PISA

- Orientamento in entrata
Gli Open Days, le presentazioni dei corsi, i servizi dell'Università di Pisa per chi deve scegliere cosa studiare
- Unipiù - guida all'Università di Pisa
Le informazioni utili per chi incomincia il percorso universitario
- Guida ai servizi e opportunità per la comunità studentesca
Career Service - Orientamento al lavoro
I servizi mettere in contatto i laureati e le aziende

<https://www.unipi.it/index.php/orientamento>



UNIVERSITÀ DI PISA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA "LA SAPIENZA"

- Fiere e Saloni dedicati all'orientamento
- PCTO
- Orientamento allo Studio
- Sportello InformaStudenti
- Orientamento al Lavoro e Placement

<https://orientamento.uniroma1.it/>



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA TOR VERGATA

- PCTO
- Open Days
- Virtual tour
- Video corsi
- Sportelli virtuali
- Partecipazione a fiere



TOR VERGATA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA

UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE

- Orientamento Attivo nella transizione Scuola Università

- Progetti PCTO, POT e PLS per Studenti
I docenti referenti delle Scuole Superiori possono consultare i progetti ed aderire ai Percorsi di Orientamento Formativo, PCTO, POT e PLS raccolti in una "Vetrina Virtuale". Le attività dei POT e PLS, possono essere integrate con i PCTO. Per partecipare alle iniziative proposte è necessario avere una CONVENZIONE attiva con l'Università Politecnica delle Marche.

- Progetti Scuola - Univpm per Docenti
La formazione degli insegnanti è un elemento di sviluppo dell'intero sistema educativo, in quanto migliora gli esiti di apprendimento degli allievi e la loro piena educazione ad una cittadinanza responsabile.

- Sito dedicato all'orientamento

<https://www.orienta.univpm.it/progetti-scuola-univpm/>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II

- Open Days

- Colloqui One to One

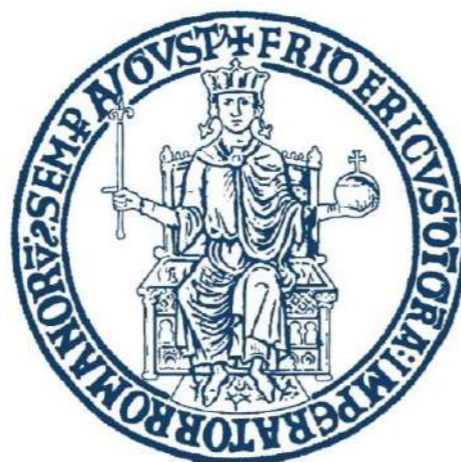
- Corsi di Orientamento - PCTO

- Eventi e webinar

- Visite guidate alle strutture dell'Ateneo

- Sportelli informativi

<https://www.orientamento.unina.it/orientati-con-noi/>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CATANIA

- Fiere e Saloni dedicati all'orientamento

- PCTO

- Open Days

<https://www.unict.it/it/orientamento>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAGLIARI

- Open Day e Giornate dell'orientamento

- Corsi di Orientamento - PCTO

<https://www.unibo.it/it/ateneo/organizzazione-e-sedi/servizi-di-ateneo/servizi-di-orientamento>



OSSERVAZIONI GENERALI:

La maggior parte degli atenei offre una vasta gamma di servizi di orientamento, sia in presenza che online.

Le attività di orientamento sono sempre più personalizzate e mirate a soddisfare le esigenze specifiche di ogni studente.

Inoltre, la collaborazione tra scuole e università è fondamentale per garantire un orientamento efficace.

2.2 Le università private di design

Per andare ancora più nello specifico, ho voluto approfondire anche le tipologie di orientamento delle varie università private di design in Italia.

In particolare, ho analizzato:

- IED (Istituto Europeo di Design)
- NABA (Nuova Accademia di Belle Arti)
- Domus Academy

IED (Istituto Europeo di Design)

Presente in diverse città italiane, l'IED offre una vasta gamma di corsi di laurea in design, dalla moda al graphic design, all'interior design. Le attività di orientamento che offre sono:

- classici momenti informativi per raccontare in maniera pratica e interattiva le figure professionali che formano e che lavoreranno nel mondo delle arti visive, della moda, del design, della comunicazione e più in generale nell'industria creativa.
- approfondimenti specifici o workshop tematici personalizzati che permettono di raccogliere sì informazioni, ma anche di avere alla fine una consapevolezza più forte.
- PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento).
- laboratori di Design Thinking, ideali per un primo approccio col mondo del Design e del Progetto dove gli studenti hanno la possibilità di avvicinarsi alle professioni del Product Designer e dell'Interior Designer, laboratori di Comunicazione Efficace e Comunicazione Pubblicitaria, percorsi pratici nell'area moda con approfondimenti su Fashion Design, Fashion Stylist e Design del Gioiello, e workshop dell'area delle arti visive nelle discipline della Grafica e dell'Illustrazione, del Video e del Sound Design, dell'Illustrazione e dei Media Design.

NABA (Nuova Accademia di Belle Arti)

La Nuova accademia di belle arti, acronimo NABA, è un'accademia di belle arti privata legalmente riconosciuta dal MUR fondata a Milano e con un secondo campus a Roma. Offre lauree triennali e magistrali in Moda, Grafica, Media e Design.

Per quanto riguarda l'orientamento l'Ufficio Orientamento è la prima fonte di informazione per studenti, genitori e docenti interessati all'Accademia.

Nel corso dell'anno, l'Ufficio Orientamento attiva e promuove colloqui ed eventi per gli studenti delle scuole superiori: Open Day, NABAexperience (giornate di lezioni con i docenti) e NABAvision (settimane intensive di workshop dedicate agli studenti del penultimo anno delle scuole superiori).

Durante il periodo scolastico gli orientatori NABA offrono la possibilità di organizzare incontri di Orientamento in presenza o in virtuale per presentare l'offerta formativa e supportare i docenti nell'attività di orientamento.

NABA è, inoltre, presente ai principali Saloni di Orientamento organizzati in tutta Italia.

Domus Academy

La Domus Academy è una scuola privata di design con sede a Milano, che eroga corsi professionalizzanti e post-diploma in design della moda, disegno industriale e gestione del design.

La scuola offre test e questionari di orientamento online agli studenti e progetti gratuiti per i docenti che desiderano approfondire i temi dell'orientamento post-diploma.



RIASSUNTO DELLE TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO

| Eventi in presenza | Attività online | Servizi personalizzati | Attività con le scuole | Altre attività |
|---|--|--|--|---|
| <p>-Open Day: Giornate dedicate alla presentazione dei corsi di laurea, delle strutture e dei servizi offerti dall'ateneo.</p> <p>Campus tour: Visite guidate alle strutture universitarie per far conoscere agli studenti l'ambiente universitario.</p> <p>Saloni dello studente: Partecipazione a fiere e eventi dedicati all'orientamento, spesso in collaborazione con altre università. Incontri informativi: Presentazioni dei corsi di laurea, workshop tematici, seminari.</p> <p>Visite guidate ai laboratori: Per far conoscere agli studenti le attività di ricerca e le attrezzature utilizzate nei diversi settori disciplinari.</p> | <p>MOOCs (Massive Open Online Courses): Corsi online gratuiti e aperti a tutti per approfondire tematiche specifiche.</p> <p>Webinar: Seminari online per presentare l'offerta formativa e rispondere alle domande degli studenti.</p> <p>Piattaforme online: Portali dedicati all'orientamento con informazioni sui corsi di laurea, test di autovalutazione e strumenti per costruire il proprio percorso di studi.</p> <p>Virtual tour: Visite virtuali dei campus universitari per esplorare le strutture e l'ambiente da remoto.</p> <p>Video corsi: Brevi video esplicativi sui diversi aspetti della vita universitaria.</p> | <p>Sportello informativo: Punto di riferimento per ricevere informazioni generali sui corsi di laurea, le modalità di iscrizione e i servizi offerti dall'ateneo.</p> <p>Colloqui individuali di orientamento: Consulenze personalizzate per aiutare gli studenti a scegliere il percorso di studi più adatto alle loro attitudini e interessi.</p> <p>Tutorato: Supporto da parte di studenti più grandi per facilitare l'inserimento nel mondo universitario.</p> | <p>PCTO (Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento): Attività formative svolte direttamente nelle scuole superiori per avvicinare gli studenti al mondo universitario.</p> <p>Progetti POT: Hanno l'obiettivo di assistere gli studenti delle scuole superiori nella scelta universitaria e nel percorso accademico. Attraverso attività di orientamento, quali incontri, corsi e laboratori, e la formazione continua degli insegnanti.</p> <p>I Piani Lauree Scientifiche (PLS) sono finalizzati a far conoscere agli studenti delle scuole superiori gli studi scientifici e potenziare l'interesse giovanile verso tali discipline.</p> | <p>Consulenze psicoattitudinali: Per valutare le attitudini e gli interessi degli studenti e aiutarli a scegliere il percorso di studi più adatto.</p> <p>Presentazioni delle professioni: Incontri con professionisti per far conoscere le diverse figure professionali e i relativi sbocchi lavorativi.</p> <p>Progetti di inclusione: Iniziative per favorire l'accesso all'università di studenti con disabilità o provenienti da contesti svantaggiati.</p> <p>Orientamento al lavoro: Servizi per aiutare gli studenti a orientarsi nel mondo del lavoro e a trovare un'occupazione dopo la laurea.</p> |



03

—
approfondimento

nuove frontiere
per l'orientamento
universitario



3.1 Nuove tecnologie e strumenti per l'orientamento

L'orientamento universitario nell'era digitale

L'orientamento universitario si trova al centro di nuovi bisogni e richiede l'acquisizione di nuove competenze per adattarsi alle sfide dell'era digitale. Se da un lato permette di avere nuove opportunità come piattaforme e community online, intelligenza artificiale e machine learning, dall'altro la vastità di informazioni disponibili online può generare confusione e disorientamento negli studenti, rendendo difficile l'identificazione di fonti attendibili e la valutazione oggettiva delle diverse opzioni. La diffusione di informazioni errate o fuorvianti può influenzare negativamente le scelte degli studenti, rendendo necessario sviluppare competenze di critical thinking e di valutazione delle fonti.

Inoltre, l'accesso diseguale alle tecnologie e alle connessioni internet può creare un divario digitale nell'orientamento, svantaggiando gli studenti che provengono da contesti socio-economici meno favorevoli.

Oggi l'orientamento scorre anche sui social, proprio come affermano i delegati all'orientamento di Unifi. Si tratta di "Tutor Live. L'orientamento Unifi in diretta Instagram", un calendario di undici appuntamenti, in cui studenti senior rispondono in tempo reale ai dubbi e alle richieste del pubblico dei social sul canale ufficiale Instagram dell'Università di Firenze. "Le piattaforme social istituzionali possono essere un mezzo per far sentire l'Università vicina alle esigenze delle ragazze e dei ragazzi che vogliono sempre più fare una scelta informata e consapevole per il loro futuro – spiega la rettrice Alessandra Petrucci -. Questa modalità diretta favorisce il contatto alla pari e per questo abbiamo ritenuto che i migliori interlocutori fossero proprio i nostri stessi studenti nel ruolo di tutor; a loro va il nostro ringraziamento per aver aderito con entusiasmo a questa iniziativa".

Realtà virtuale e metaverso

Da un po' di tempo gli studenti italiani possono usufruire di un servizio di orientamento alla scelta del corso di laurea attraverso la realtà del Metaverso ormai sulla bocca di tutti.

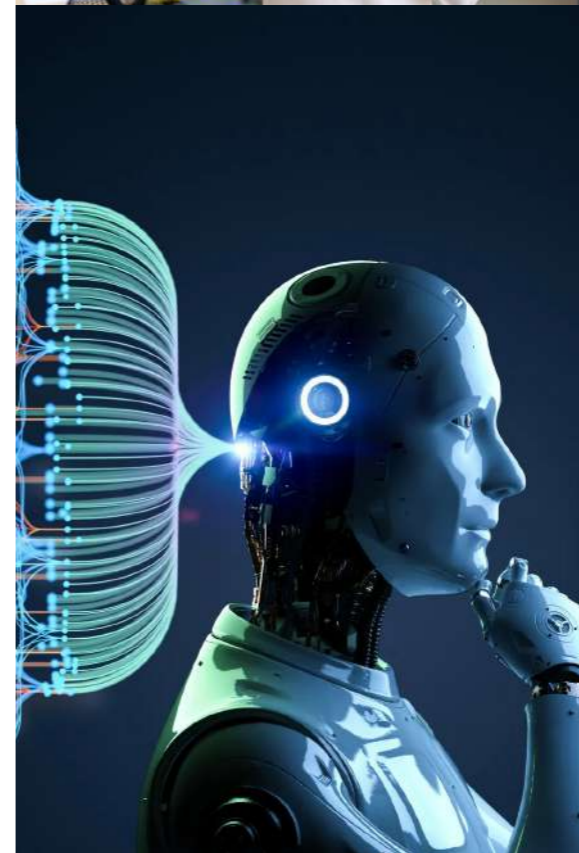
Con l'ausilio di speciali visori 3D per la realtà virtuale e la realtà aumentata, mediante il Metaverso è possibile entrare in un mondo virtuale universale e immersivo incentrato sulla connessione sociale.

Negli ultimi tempi si è molto discusso dei cambiamenti che il Metaverso apporterà nei prossimi anni in parecchi settori fra cui, appunto, proprio il mondo universitario e, nello specifico, l'orientamento dei corsi di laurea.

A questo proposito, il portale AteneiOnline ha creato per la famosa piattaforma di gaming Roblox un avatar, con tanto di cappello da laureato, che avrà come obiettivo primario quello di mettere in contatto in un ambiente virtuale i cosiddetti zoomer (i giovani internauti) con un team di professionisti esperti sull'orientamento accademico, specializzati nella formazione universitaria a distanza.

Nato come ambiente di gioco, Roblox si è trasformato in uno spazio accessibile da dispositivi mobili e computer, dove alcune famose aziende hanno già realizzato varie iniziative. Vanta oltre 50 milioni di utenti in tutto il mondo, appartenenti in particolare alla fascia di età 17-24 e perciò potenzialmente molto interessati a entrare in università e a scegliere la facoltà più adatta alle loro inclinazioni e aspettative.

Il progetto sostenuto da AteneiOnline ha infatti l'obiettivo di creare un forte legame tra università e Metaverso. Traguardo facilitato anche dalla recente esperienza pandemica che ha reso lo studio a distanza un'opportunità assolutamente concreta e fattibile. Non a caso, il settore della formazione universitaria online ha visto negli ultimi anni una crescita del 300% e dati recenti indicano che un liceale su due considera di avviare il proprio percorso universitario studiando da remoto.



L'intelligenza artificiale

Intelligenza artificiale generativa (IAG) è il termine utilizzato per indicare la capacità di determinati software di creare testi, immagini, video e brani musicali. L'intelligenza artificiale generativa è un sostanziale passo avanti rispetto a Google. Google, infatti, risponde alle nostre domande segnalando le pagine esistenti su internet che rispondono maggiormente alla nostra domanda, mentre i siti che permettono di interagire con software di intelligenza artificiale generativa sono in grado di creare risposte ad hoc elaborando le informazioni che reperiscono su internet.

20 anni fa, la diffusione di internet ha reso possibile a una gran parte degli utenti potenziali dei servizi di orientamento di accedere direttamente alle informazioni relative a professioni, corsi di studio, tecniche di ricerca di lavoro, dati sul mercato del lavoro, normativa su assunzioni e disoccupazione. Il risultato è che i servizi di orientamento informativo sono quasi scomparsi. D'altra parte, la facile reperibilità delle informazioni orientative ha portato a un netto miglioramento del servizio dei consulenti di orientamento, che in precedenza facevano fatica a reperire informazioni e a tenersi aggiornati.

Inoltre, la progressiva diffusione di siti basati sull'intelligenza artificiale generativa permetterà a un numero crescente di potenziali utenti dei servizi di consulenza di orientamento di ottenere consulenza di orientamento senza rivolgersi a consulenti in carne ed ossa. Molto interessante è anche la possibilità di creare chatbot, cioè delle versioni dei siti IAG personalizzate. Ad esempio, con Chat GPT è possibile creare dei chatbot che a determinate domande rispondono invitando l'utilizzatore a rivolgersi a uno specifico servizio di orientamento in carne ed ossa.

Il Machine Learning

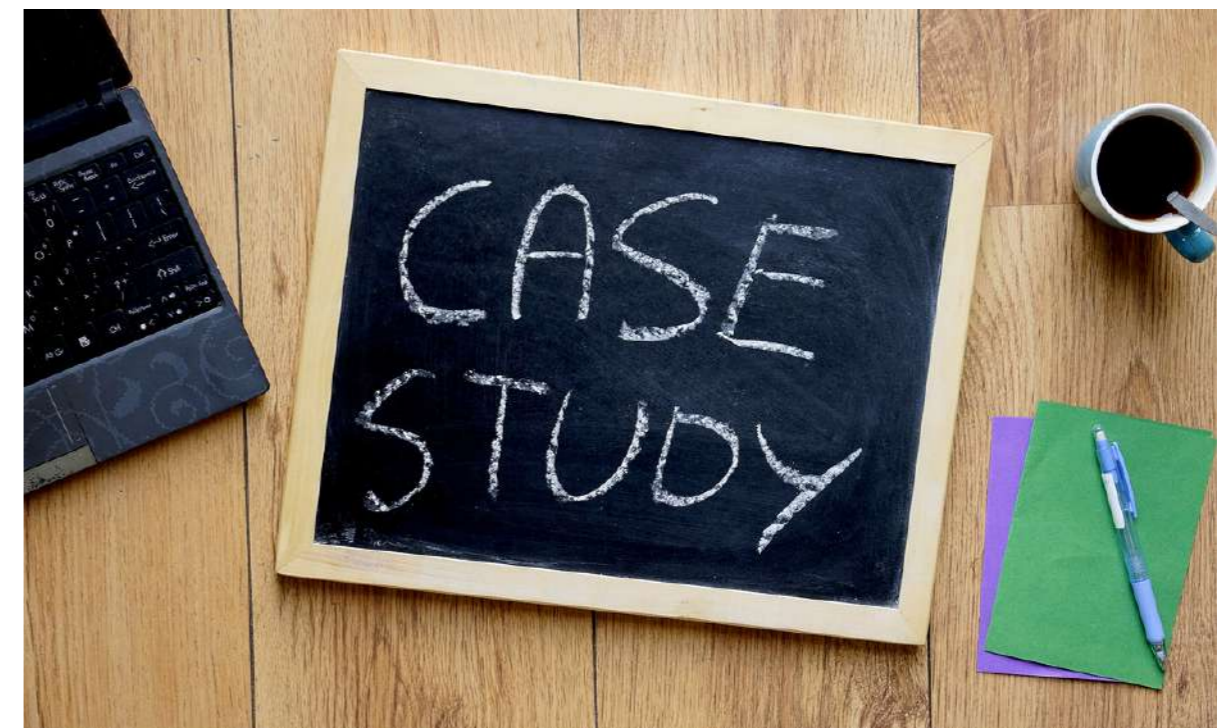
Il Machine Learning, branca dell'intelligenza artificiale in grado di far apprendere ai computer autonomamente, si presenta come un alleato prezioso nell'orientare gli studenti delle scuole superiori nella scelta del loro percorso universitario. Analizzando dati provenienti da questionari, voti scolastici, interessi e attività extrascolastiche, gli algoritmi di Machine Learning possono creare profili individualizzati per ogni studente. Questi profili permettono di identificare punti di forza, aree di miglioramento e inclinazioni naturali, fornendo consigli personalizzati sui percorsi di studi più adatti e sulle università più idonee. I sistemi di Machine Learning possono suggerire agli studenti percorsi di studi e professioni a cui potrebbero non aver pensato, basandosi sulle loro caratteristiche individuali e sui trend del mercato del lavoro. Questo apre nuove prospettive e aiuta gli studenti a considerare opzioni alternative, ampliando il loro orizzonte di scelta.

Esplorare le nuove tecnologie e gli strumenti che possono potenziare l'orientamento universitario, come l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale, il machine learning e l'analisi dei dati.

Presentare esempi concreti di applicazioni di queste tecnologie nell'ambito dell'orientamento, come piattaforme online personalizzate, chatbot informativi e strumenti di valutazione delle attitudini. Discutere i potenziali benefici e le sfide legate all'utilizzo di queste tecnologie nell'orientamento.



3.2 Casi studio





Con un visore VR in realtà virtuale alla scoperta dell'Università



Evento di orientamento Hi-Tech



MedTech

Evento di orientamento hi-tech organizzato dall'Università Campus Bio-Medico di Roma

Alla scoperta dell'Università tramite la realtà virtuale: questo il tema principale dell'appuntamento organizzato dall'Università Campus Bio-Medico di Roma alle Officine Cantelmo di Lecce. Il tour "Destinazione Ucbm" ha fatto tappa in Puglia coinvolgendo centinaia di studenti della provincia leccese. L'orientamento universitario nell'originale versione hi-tech ha visto la partecipazione attiva dei ragazzi degli ultimi tre anni degli istituti superiori di Lecce, Maglie e Martano. Circa 300 studenti provenienti dagli istituti "Banzi Bazoli", "Cosimo De Giorgi", e "Giuseppe Palmieri" di Lecce, dal Liceo Capece di Maglie, e dall'IISS Salvatore Trinchese di Martano hanno vissuto un'esperienza di orientamento immersiva alla scoperta dell'Università Campus Bio-Medico di Roma, utile ad agevolare la scelta per scegliere il corso di laurea con il quale si formeranno nei prossimi anni. Comodamente seduti all'interno degli spazi delle Officine Cantelmo i protagonisti dell'evento hanno potuto seguire una lezione direttamente dall'interno dell'aula universitaria, partecipando a un vero meeting con i docenti, e facendo esperimenti in laboratorio insieme a un ricercatore senza alcuna necessità di muoversi dalla loro postazione. Tutto ciò grazie alla proiezione di speciali video in 4K realizzati con telecamere a 360 gradi per un'esperienza virtuale all'interno dei locali universitari. Tutti i partecipanti hanno ricevuto in dono un visore VR in realtà virtuale per immergersi nel progetto con le immagini a 360 gradi, e hanno potuto assistere alla performance di Graphic Recording dal vivo, grazie a un disegnatore professionista che in tempo reale ha raccontato le varie fasi dell'evento.

<https://www.unicampus.it/news/con-un-visore-vr-in-realtà-virtuale-alla-scoperta-delluniversita-a-lecce-lesperimento-con-destinazione-ucbm/>

CONSIDERAZIONI

L'iniziativa dell'Università Campus Bio-Medico di Roma di organizzare un evento di orientamento hi-tech utilizzando la realtà virtuale rappresenta un approccio innovativo e promettente nel mondo dell'orientamento universitario. Questo tipo di esperienza immersiva offre numerosi vantaggi, ma presenta anche alcune sfide.

Pro

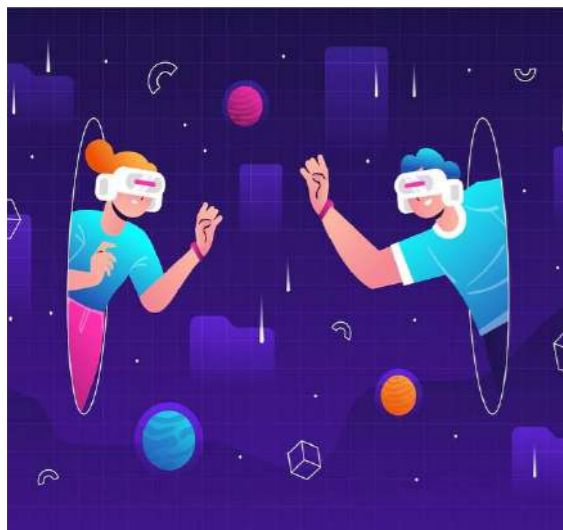
- Esperienza immersiva e coinvolgente: la realtà virtuale permette agli studenti di "vivere" l'esperienza universitaria in prima persona, visitando virtualmente aule, laboratori e interagendo con docenti e ricercatori. Questo aumenta significativamente l'impatto emotivo e motivazionale dell'evento.
- Aggirare le distanze: l'utilizzo della realtà virtuale rende possibile portare l'università direttamente nelle scuole, superando le barriere geografiche e consentendo a un numero maggiore di studenti di partecipare.
- Personalizzazione: l'esperienza può essere personalizzata per ogni studente, permettendo loro di esplorare gli aspetti che più li interessano dell'università.
- Interattività: la possibilità di interagire con l'ambiente virtuale e con gli altri partecipanti rende l'esperienza più dinamica e coinvolgente.
- Aggiornamento continuo: i contenuti virtuali possono essere facilmente aggiornati per riflettere le ultime novità e le evoluzioni dell'università.

Contro

- Costo: l'organizzazione di un evento di questo tipo richiede un investimento significativo in termini di tecnologia, software e personale.
- Disponibilità di attrezzature: non tutte le scuole sono dotate delle attrezzature necessarie per ospitare un evento di realtà virtuale.
- Limitazioni tecniche: la qualità dell'esperienza può essere influenzata da fattori tecnici come la potenza dei computer, la qualità della connessione internet e la compatibilità dei visori VR.
- Mancanza di interazione fisica: sebbene la realtà virtuale offra un'esperienza immersiva, manca l'interazione fisica diretta con l'ambiente e con le persone, che può essere importante per alcuni studenti.



L'Avatar nel Metaverso



Università e Metaverso



Alcuni avatar nel Metaverso

Un avatar nel Metaverso che aiuta con l'orientamento universitario

È un servizio, creato da AteneiOnline e disponibile gratuitamente tramite la piattaforma Roblox, che punta a creare un contatto fra chi è appena uscito dalle scuole superiori e un team di orientatori professionisti specializzati in formazione universitaria a distanza, il tutto nel Metaverso appunto. Il progetto va oltre le competenze dei professionisti, quello che lo caratterizza è anche il modo in cui si coinvolgono i ragazzi in maniera ludica e divertente, attraverso la gamification. E questo accade grazie alla piattaforma Roblox, che dispone di una community internazionale di quasi 50 milioni di utenti, di cui la fascia che sta crescendo più velocemente è quella che va dai 17 ai 24 anni, proprio l'età in cui si è più interessati a un percorso universitario.

<https://www.university2business.it/formazione/universita/orientamento-universitario-metaverso/>

CONSIDERAZIONI

Considerazioni sull'iniziativa di AteneiOnline su Roblox

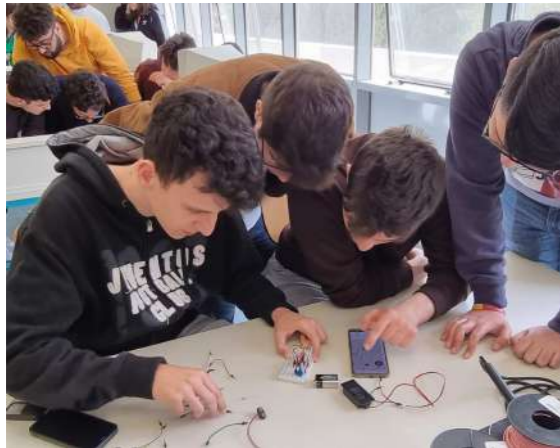
L'iniziativa di AteneiOnline di portare l'orientamento universitario su Roblox rappresenta un approccio promettente per diversi motivi:

Pro

- Raggiungimento del target: Roblox è una piattaforma popolare tra i giovani, in particolare nella fascia d'età che sta per affrontare la scelta universitaria. Questo permette di raggiungere direttamente il target di riferimento in un ambiente a loro familiare e coinvolgente.
- Gamification: l'utilizzo della gamification rende l'esperienza di orientamento più divertente e meno intimidatoria, facilitando l'approccio dei ragazzi a un tema spesso percepito come complesso.
- Interattività: la possibilità di interagire con un avatar di un orientatore in un ambiente virtuale crea un'esperienza più personalizzata e immediata rispetto a un classico sito web o a un questionario online.
- Aggiornamento continuo: essendo una piattaforma digitale, il servizio può essere facilmente aggiornato con nuove informazioni e funzionalità, mantenendolo sempre attuale e interessante.
- Accessibilità: l'orientamento universitario diventa più accessibile, anche per coloro che potrebbero avere difficoltà a partecipare a eventi tradizionali o a trovare informazioni chiare e concise.

Contro

- Mancanza di contatto umano: l'interazione con un avatar non può sostituire completamente il confronto diretto con un orientatore in carne e ossa, che può fornire un supporto più personalizzato e approfondito.
- Potenziale distrazione: l'ambiente di gioco di Roblox potrebbe distrarre gli utenti dagli obiettivi dell'orientamento, portandoli a focalizzarsi più sull'aspetto ludico che su quello informativo.



Evento stile Escape Room a UniMe



Alcuni studenti intendi a risolvere gli enigmi

Al Dipartimento di Ingegneria il primo evento in stile Escape Room di UniMe

All'Università degli Studi di Messina il Dipartimento di Ingegneria ha dato vita al primo evento in stile Escape Room dell'Università di Messina. All'iniziativa ludico-didattica hanno preso parte 20 squadre, per un totale di 110 studenti provenienti da tutti i Corsi di Laurea di Ingegneria. Per "scappare" dal Dipartimento, i ragazzi hanno affrontato undici prove. Le prime cinque sono state svolte nei laboratori di elettronica, fisica, informatica, disegno CAD 3D industriale, architettura urbana. Ogni squadra si è cimentata su argomenti previsti dal proprio Corso di Laurea, ma anche in discipline dei Corsi degli altri colleghi. Per poter affrontare tutti i test è stata necessaria una fase di preparazione e, pertanto, nelle due settimane antecedenti l'evento, i ragazzi hanno ricevuto informazioni e tools da studiare per arrivare preparati all'appuntamento.

Il secondo blocco di prove ha visto gli studenti impegnati a "scappare" da diverse aule risolvendo quattro giochi di logica (puzzle, labirinti, casseforti da aprire, pc da sbloccare) che richiedevano conoscenze di analisi matematica, calcolo simbolico e fisica, con domande anche in lingua inglese, sia per la partecipazione degli stranieri sia per stimolare tutti i giovani all'uso della lingua.

Per spezzare la tensione del gioco, nella Living Area del Dipartimento, ai ragazzi sono state proposte una prova sportiva, con un torneo-lampo di biliardino, e un test musicale, che li ha visti impegnati al pianoforte, alle prese con "spartiti misteriosi". Al termine del secondo blocco di prove, i ragazzi sono stati indirizzati alla fase finale. Come si "scappa" dal Dipartimento? Ovviamente laureandosi. Pertanto, in Aula Magna, ogni squadra ha trovato una tesi, con nozioni inerenti agli studi di ingegneria, da imparare in un tempo massimo di dieci minuti e discutere davanti ad una commissione. Ha trionfato la squadra che ha totalizzato il punteggio maggiore, tenuto conto dei tempi impiegati per le soluzioni delle singole prove e delle valutazioni attribuite dai docenti. Sono state premiate le prime tre compagini classificate, con medaglie, trofei e corone di alloro. Medaglie sono state attribuite anche alle squadre che, pur non avendo raggiunto il podio, si sono particolarmente distinte nei test.

<https://www.unime.it/notizie/al-dipartimento-di-ingegneria-il-primo-evento-stile-escape-room-di-unime>

CONSIDERAZIONI

L'iniziativa dell'Università di Messina di organizzare un Escape Room a tema ingegneristico rappresenta un approccio innovativo e stimolante all'apprendimento e alla socializzazione tra studenti. Questa esperienza ludico-didattica presenta numerosi vantaggi, ma anche alcuni difetti.

Pro

- Apprendimento attivo e collaborativo: l'Escape Room ha incoraggiato gli studenti a lavorare in squadra, a risolvere problemi complessi e a mettere in pratica le conoscenze acquisite durante i corsi.
- Motivazione e coinvolgimento: l'aspetto ludico ha reso l'apprendimento più divertente e coinvolgente, stimolando la curiosità e la voglia di mettersi alla prova.
- Integrazione delle discipline: le prove hanno richiesto la combinazione di diverse competenze, favorendo una visione più integrata delle discipline ingegneristiche.
- Internazionalizzazione: la presenza di domande in lingua inglese ha favorito l'internazionalizzazione dell'evento e ha stimolato l'uso di una lingua straniera fondamentale nel mondo del lavoro.
- Promozione del benessere: le attività sportive e musicali hanno contribuito a creare un clima di benessere e a ridurre lo stress legato allo studio.

Contro

- Disparità di preparazione: è possibile che alcuni studenti, con una preparazione più solida in determinate materie, abbiano avuto un vantaggio rispetto ad altri.
- Pressione temporale: la necessità di risolvere le prove in tempi brevi potrebbe aver generato ansia e stress in alcuni partecipanti.
- Focus sulla competizione: l'enfasi sulla competizione potrebbe aver messo in secondo piano l'aspetto collaborativo dell'attività, generando tensioni tra i membri delle squadre.
- Limitazioni logistiche: l'organizzazione di un evento di questo tipo richiede un impegno organizzativo significativo e potrebbe essere difficile da replicare su larga scala.



Evento stile Escape Room a UniMe



L'università eCampus è uno dei maggiori atenei online in Italia



La piattaforma Nextology fornisce Soluzioni Tecnologiche Mobile per generare nuovo business tramite gli strumenti più innovativi del mercato

OrientApp!

L'Università eCampus, in collaborazione con Nextology, ha annunciato "OrientApp!", il nuovo gioco-test gratuito per l'orientamento universitario.

OrientApp è un test per l'orientamento universitario, ma anche un gioco con centinaia di citazioni d'autore a tema scientifico, economico, letterario e giuridico, da scegliere in base alla propria personalità, alle proprie attitudini e formazione. E il test si rinnova ogni volta che si rincia il gioco.

Appo è il simpatico Gufo Tutor di eCampus. All'interno di questa nuovissima applicazione, Appo condurrà l'utente nel corso del test, illustrando tutte le fonti delle citazioni e tutte le informazioni utili su ogni autore e opera.

"Apprendimento e studio", "Scienza e tecnologia", "Lavoro e carriera", "Cultura e società", sono solo alcune delle tematiche proposte dalle citazioni del gioco-test "OrientApp!", tutte condivisibili con gli amici su Facebook, Twitter e via Mail.

"Che Appo Sei?": Umanista, Giurista, Economista, Psicologo o Ingegnere? Il risultato del test presenterà un Profilo Personalizzato sulla Facoltà ideale, in base alle scelte effettuate, condivisibile con gli amici su Facebook, Twitter e via Mail.

Una simpatica agendina universitaria da portare sempre con sé nel proprio iPhone, iPad o iPod Touch per farsi ispirare dalla citazione giusta e farsi orientare nella scelta universitaria. Il gioco-test di "OrientApp!" è una piccola enciclopedia delle citazioni, organizzata per tematiche interessanti e attuali. Grazie a questo divertente gioco-test sarà possibile condividere centinaia di citazioni d'autore con tutti gli amici e, soprattutto, sarà possibile scoprire la propria Facoltà ideale.

<https://www.uniecampus.it/ateneo/eventi/orientapp/index.html>

CONSIDERAZIONI

OrientApp! rappresenta un approccio innovativo all'orientamento universitario, integrando elementi di gioco e cultura con un test attitudinale. Questa combinazione offre diversi vantaggi, ma presenta anche alcune limitazioni.

Pro

- Gamification: trasformare un test di orientamento in un gioco rende l'esperienza più coinvolgente e divertente, aumentando la probabilità che gli studenti lo completino e si impegnino nella riflessione sulla propria scelta universitaria.
- Personalizzazione: il test si adatta alle preferenze individuali dell'utente, offrendo un risultato personalizzato basato sulle citazioni scelte.
- Cultura e attualità: l'utilizzo di citazioni da diverse discipline permette di stimolare la curiosità degli studenti e di avvicinarli al mondo accademico in modo più leggero e accattivante.
- Condivisione sociale: la possibilità di condividere i risultati e le citazioni sui social media favorisce la discussione e il confronto con i coetanei.
- Accessibilità: l'app è disponibile su dispositivi mobili, rendendola facilmente accessibile ovunque e in qualsiasi momento.

Contro

- Limitazioni del test: un test basato sulla scelta di citazioni, per quanto innovativo, potrebbe non essere in grado di valutare in modo esaustivo tutte le attitudini e le competenze necessarie per affrontare un determinato percorso di studi.
- Influenza delle mode: la scelta delle citazioni potrebbe essere influenzata da mode culturali o da tendenze momentanee, piuttosto che riflettere una reale attitudine o interesse.
- Mancanza di approfondimento: il test offre un'indicazione generale sulla facoltà ideale, ma non fornisce un'analisi dettagliata delle diverse opzioni disponibili e dei requisiti di accesso.

04

scenario specifico di ricerca

L'attività di orientamento
in Unicam - Università degli
Studi di Camerino



4.1 Individuazione dello scenario specifico

Unicam - Università degli Studi di Camerino

L'Università degli Studi di Camerino è una università statale italiana che ha sede nella città di Camerino, fondata nel 1336.

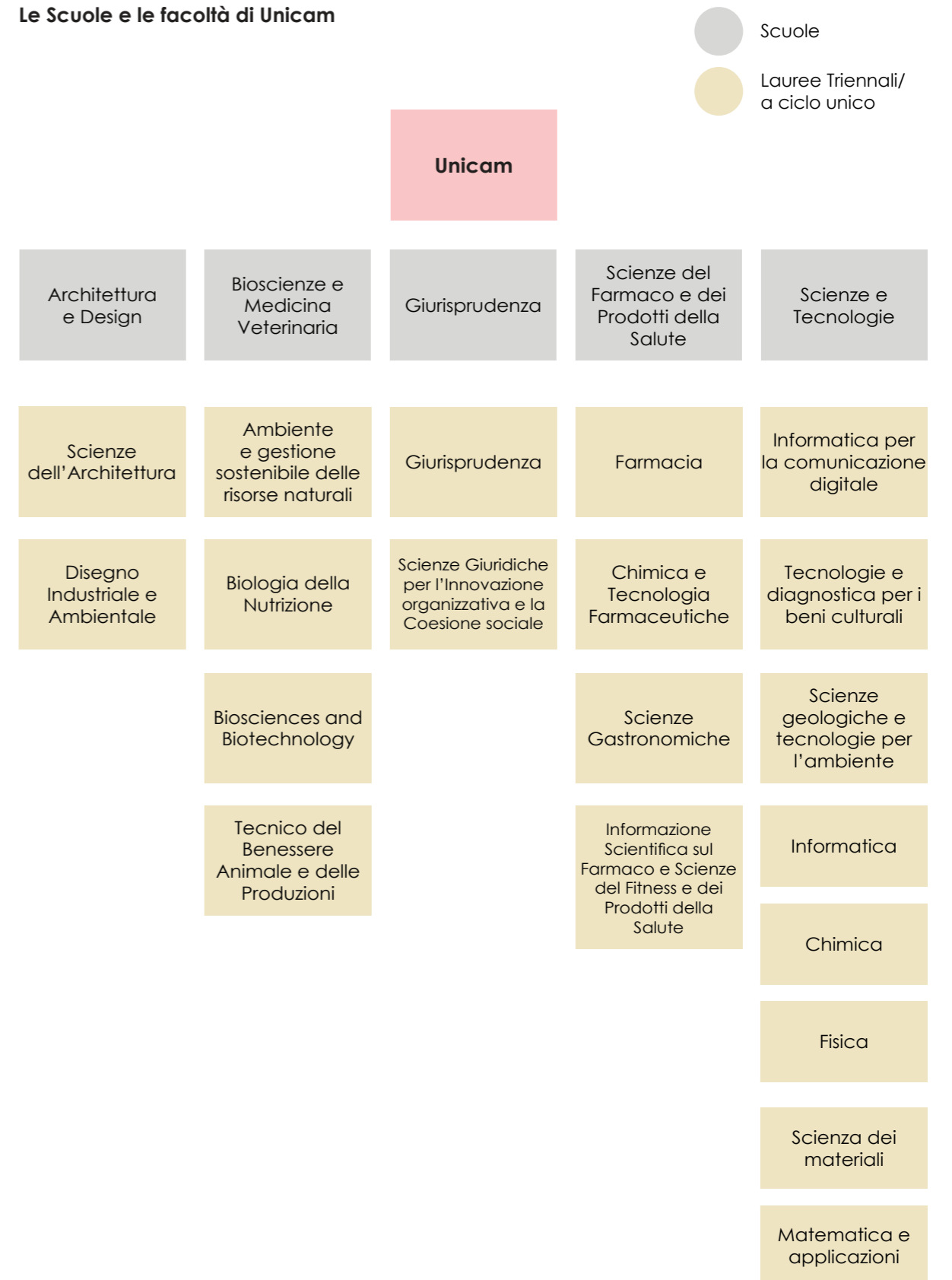
Forte di una solida tradizione scientifico - culturale, l'Università di Camerino conta oggi 5 Scuole di Ateneo: Architettura e Design, Bioscienze e Medicina Veterinaria, Farmaco e Prodotti della Salute, Giurisprudenza, Scienze e Tecnologie.

Università di ambizioni europee, Camerino è da sempre impegnata a sviluppare un'offerta didattica differenziata e all'avanguardia; lo testimoniano i master altamente innovativi, l'organizzazione delle attività didattiche istituzionali attraverso l'adozione delle più moderne tecnologie telematiche e l'attesa media per la prima occupazione che per la maggior parte dei laureati UNICAM è inferiore a un anno. Probabilmente è proprio dal suo cuore antico che scaturiscono continuamente idee e soluzioni innovative che fanno di UNICAM un'antica ma costante novità.

Se oggi l'Università di Camerino rappresenta una delle più interessanti ed innovative realtà italiane, merito va senza dubbio alla forza e allo slancio attribuitole dalla sua ricca storia: Camerino e la sua Università esprimono da quasi 700 anni un'unica essenza in grado di evolversi ed affrontare le sfide del tempo, rimanendo sempre fedele a se stessa, ai propri valori, alla propria lunga tradizione.

Dalle radici storiche lunghe, profonde, vitali, ne sono nate di nuove, portatrici di altra linfa, per innovare nella continuità, consolidando e migliorando i risultati ottenuti e perseguendo sempre con costanza e determinazione nuovi importanti obiettivi.

Le Scuole e le facoltà di Unicam



4.2 Individuazione dei dati caratterizzanti lo scenario specifico

L'orientamento in Unicam

L'orientamento è un servizio a disposizione sia di coloro che intendono iscriversi a Unicam sia di coloro che sono già iscritti. Fornisce supporto di carattere generale, volto a dare informazioni relative a didattica e servizi agli studenti, e di tipo consulenziale, per favorire una scelta consapevole.

Il servizio orientamento fornisce:

- informazioni sui corsi di laurea attivi nell'Ateneo;
- informazioni sui servizi e sui vari aspetti legati alla vita universitaria;
- opuscoli e materiale informativo sull'Ateneo;
- visite alle sedi universitarie per gruppi di studenti, previo contatto del servizio.

A chi si rivolge

- Studenti delle Scuole superiori e alle scuole stesse, al fine di concordare momenti dedicati all'Orientamento
- A studenti già iscritti presso l'Università per supportarli lungo il percorso accademico
- A studenti di altri Atenei interessati ad intraprendere i percorsi di laurea magistrale

Progetti ed eventi

Viaggi della Conoscenza

Gli studenti hanno l'opportunità di partecipare a seminari tematici che affrontano argomenti innovativi e di attualità, organizzati dalle diverse scuole di Unicam. Oltre al seminario, è prevista una visita guidata alle strutture universitarie, inclusi laboratori strumentali e spazi di ricerca, accompagnati dai delegati all'orientamento. Questi eventi coinvolgono scuole del territorio, a partire dal secondo anno delle superiori, offrendo un'esperienza educativa completa e interattiva.

POT - Orientamento nelle scuole

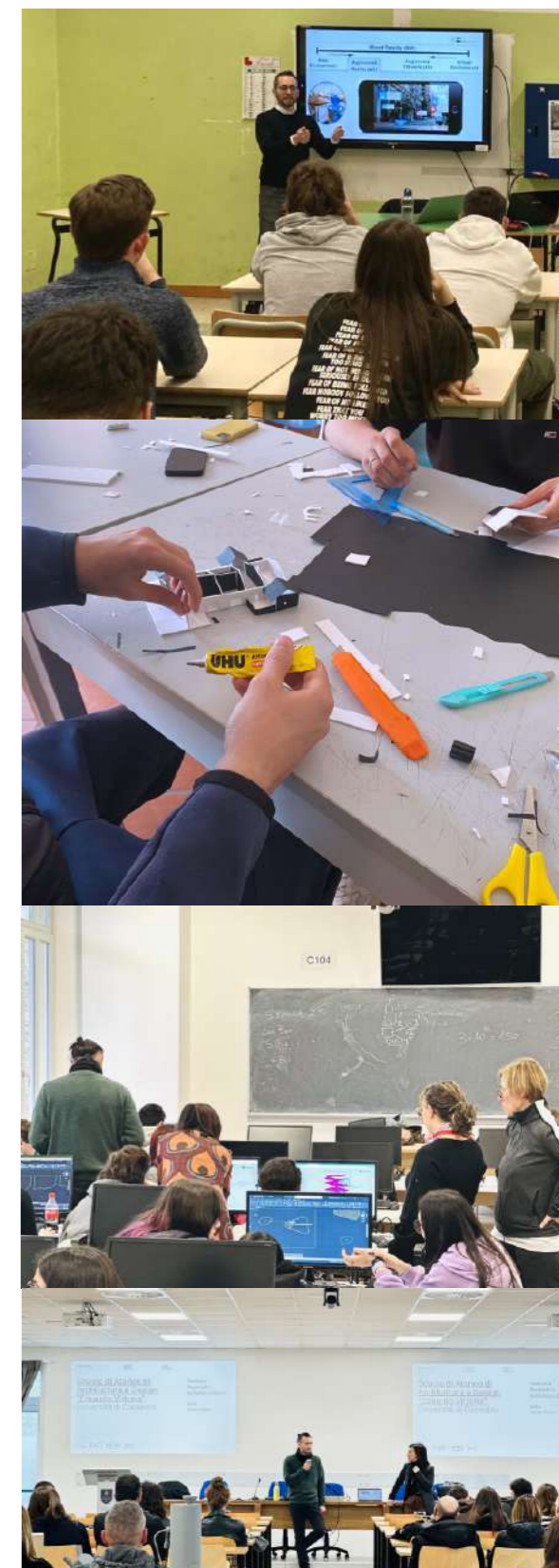
I delegati all'orientamento presentano i percorsi di studio triennali offerti da Unicam, illustrando le attività che si svolgono all'interno delle diverse scuole, i laboratori strumentali e i principali risultati raggiunti dagli studenti nei corsi di laurea. Le studentesse e gli studenti delle scuole superiori vengono accolti nelle sedi universitarie, dove possono visitare una piccola mostra dedicata ai progetti e agli esiti didattici dei corsi di laurea. L'esperienza ha permesso a centinaia di partecipanti curiosi di immergersi nei progetti accademici e di intraprendere un viaggio alla scoperta del talento e della passione che animano la comunità studentesca di Unicam.

PCTO

La componente studentesca ha l'opportunità di sperimentare il progetto e l'applicazione pratica delle discipline attraverso un'esperienza laboratoriale guidata dai docenti delle diverse scuole di Unicam.

PAU - Porte Aperte in Unicam

I delegati per l'orientamento hanno avuto il piacere di presentare i corsi di laurea, la didattica e i servizi offerti da Unicam a centinaia di studentesse e studenti delle scuole superiori durante le due giornate dedicate alle Porte Aperte dell'Ateneo.



Altre attività

- Seminari online
- Kit informativo da ricevere a casa

- Partecipazione al salone dello studente: In linea con le nuove direttive emanate dal MIUR in materia di Alternanza scuola-lavoro, la partecipazione al Salone dello Studente, sia in presenza fisica sia in digitale, è valida ai fini dell'ottenimento dei crediti PCTO.



Attività
online

MOOCs (Massive Open Online Courses):

Corsi online gratuiti e aperti a tutti per approfondire tematiche specifiche.

Virtual tour:

Visite virtuali dei campus universitari per esplorare le strutture e l'ambiente da remoto.

Rispetto alle attività di orientamento proposte dalle altre università italiane, Unicam non dispone delle attività a fianco riportate.

4.3 I risultati dei test riguardanti l'orientamento in Unicam



L'analisi dei feedback raccolti durante i test di orientamento in Unicam ha evidenziato un'esigenza ricorrente tra gli studenti delle scuole superiori: una maggiore interattività. I commenti raccolti mostrano come i ragazzi siano alla ricerca di un'esperienza di orientamento più dinamica e coinvolgente, che li renda protagonisti attivi nel processo di scoperta dell'offerta formativa.

05

analisi critica

Conclusioni critiche ed
ipotesi di intervento



5.1 Conclusioni critiche ed ipotesi di intervento

Per permettere la fattibilità anche in termini pratici del progetto, si è deciso di inserire quest'ultimo all'interno di un'attività di orientamento già presente in Unicam.
Di seguito, una tabella che analizza le attività della scuola già presenti, mettendo in risalto quali caratteristiche già hanno e quali no.

| | Viaggi della conoscenza | POT | PCTO | PAU | Seminari online | Salone dello studente |
|--|-------------------------|-----|------|-----|-----------------|-----------------------|
| Gamification | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Collaborazione | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Limitazione del focus sulla competizione | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Organizzazione semplice | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Esperienza immersiva | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Esperienza anche in lingua inglese | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Esperienza interattiva | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Disponibilità di tutte le attrezzature | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

Conclusioni critiche

Le attività di orientamento offerte da Unicam che favoriscono una maggiore partecipazione attiva degli studenti includono il POT e i PCTO.

Poiché queste iniziative prevedono già un certo livello di interazione, ritengo più interessante concentrarmi sulle Porte Aperte, che solitamente non offrono esperienze interattive. Il mio obiettivo è sviluppare un percorso interattivo all'interno dell'università, integrando elementi di gamification per rendere l'esperienza più coinvolgente. Questo percorso si svolgerà tra le aule e i laboratori, favorendo un'interazione dinamica con l'ambiente universitario e offrendo agli studenti un modo innovativo per conoscere la realtà accademica in modo attivo e stimolante.



Dall'Orientamento all'Orienteering

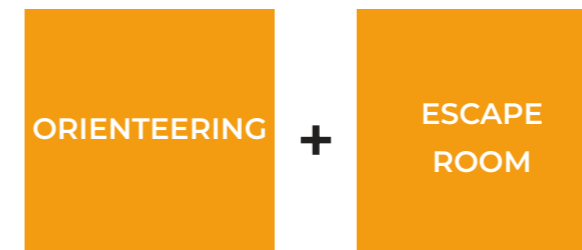
Mentre riflettevo su quale attività potesse rendere più coinvolgente l'orientamento universitario, mi sono ritrovata a pensare proprio al significato della parola "orientamento". Non si tratta solo di scegliere un percorso accademico, ma di sapersi muovere in un territorio nuovo, prendere decisioni in autonomia e trovare la propria strada.

Da questa riflessione è affiorata nella mia mente un'associazione spontanea: orienteering. Conoscevo vagamente il termine, ma non ne avevo mai approfondito il significato. Così ho iniziato a fare qualche ricerca per capire meglio di cosa si trattasse.

L'orienteering è uno sport che premia chi riesce a esplorare con sicurezza un territorio sconosciuto. È una gara a cronometro in cui i partecipanti, muniti di una mappa, devono raggiungere una serie di punti di controllo scegliendo il percorso migliore. Si può praticare in diversi ambienti, dai boschi alle città, e in varie modalità, dalla corsa alla mountain bike, fino alle versioni su sci di fondo e paralimpica.

Approfondendo l'argomento, ha cominciato ad entusiasarmi l'idea di creare un percorso di orientamento che trasformasse l'esperienza universitaria in un'esplorazione attiva e coinvolgente. Immaginavo un'attività in cui gli studenti potessero scoprire la loro nuova realtà attraverso una sfida interattiva, invece di ricevere solo informazioni in modo passivo.

Tuttavia, considerando che il percorso si sarebbe svolto all'interno delle sedi universitarie, mi sono resa conto che l'esperienza avrebbe assunto una dinamica più simile a quella di una escape room. Invece di spostarsi liberamente all'aperto, i partecipanti avrebbero dovuto risolvere enigmi e superare prove per avanzare tra le diverse tappe, scoprendo così l'università in modo più interattivo.



L'Orienteering Escape Room è un'esperienza ludico-sportiva che combina gli elementi dell'orienteering con quelli delle escape room tradizionali, creando un'attività dinamica e coinvolgente all'aperto. I partecipanti, suddivisi in squadre, devono completare un percorso a tappe all'interno di un'area prestabilita, la cui mappa si svela progressivamente man mano che vengono superate le varie prove. Ogni punto di controllo rappresenta una sfida logica o enigmistica che deve essere risolta per poter procedere alla tappa successiva. Gli enigmi possono spaziare dai rebus ai rompicapi matematici, fino a giochi di logica e prove di osservazione, richiedendo non solo capacità analitiche, ma anche creatività e pensiero laterale. Alcuni indovinelli possono essere risolti individualmente, mentre per le prove più complesse è fondamentale la collaborazione tra i membri del team, favorendo il lavoro di squadra e la comunicazione. Questa tipologia di attività non solo stimola le capacità cognitive e il problem solving, ma aggiunge anche un elemento di movimento e avventura, rendendola un'esperienza completa sia dal punto di vista mentale che fisico. L'Orienteering Escape Room può essere adattata a diversi contesti, tra cui eventi aziendali per il team building, percorsi educativi per studenti o semplicemente un'attività ricreativa all'aperto per gruppi di amici e famiglie.



Partendo da questa versatilità, ho deciso di progettare e implementare un'escape room all'interno dell'università, con l'obiettivo di promuovere un apprendimento attivo e coinvolgente, offrendo agli studenti un modo innovativo e leggero per comprendere meglio le discipline e le opportunità offerte dai diversi corsi di laurea in Unicam. L'analisi dello stato dell'arte ha evidenziato come questa esperienza innovativa possa favorire la collaborazione tra gli studenti, stimolando la risoluzione creativa di problemi e l'applicazione pratica delle conoscenze teoriche. Nonostante le sfide legate all'organizzazione e alla gestione di un'iniziativa di questo tipo, come la necessità di bilanciare l'aspetto ludico con quello didattico e di garantire l'equità tra i partecipanti con diversi livelli di preparazione, i risultati potrebbero essere estremamente positivi. La gamification, unita a una progettazione attenta degli enigmi e delle ambientazioni, può contribuire a creare un'atmosfera coinvolgente e a motivare gli studenti a mettersi in gioco.



ESCAPE ROOM: un'escape room, o gioco di fuga dal vivo, è un gioco di logica che si vive in prima persona nel quale i partecipanti, una volta rinchiusi in una stanza allestita a tema, devono cercare una via d'uscita utilizzando ogni elemento della struttura, cercando codici e indizi al fine di risolvere gli enigmi rompicapo e indovinelli che si susseguono. Per poter completare con successo il gioco, i partecipanti (che solitamente variano da 2 a 10 persone) devono collaborare tra loro per trovare la soluzione che li porterà alla via di fuga, tutto entro un limite di tempo prestabilito, di solito 60 minuti, in alcune strutture anche maggiore.

L'obiettivo dell'avventura è quello di far vivere in prima persona un'avventura che stimola la mente, l'intuito, la logica. Molto utilizzata anche per il team building: la collaborazione tra tutti i partecipanti è un fattore indispensabile per risolvere gli enigmi e completare con successo il gioco.



Realizzare una escape room

1. Definizione degli obiettivi:

- Scopo educativo: quali conoscenze o competenze si vuole trasmettere attraverso l'escape room?
- Target: a chi è destinata l'esperienza?
- Tematica: quale tema sarà il filo conduttore dell'escape room?

2. Scelta della location:

- Spazio disponibile: valutare le dimensioni delle stanze e la disposizione.
- Arredamento: c'è bisogno di aggiungere o modificare mobili per creare l'atmosfera desiderata?

3. Creazione della storia:

- Trama
- Obiettivo finale: definire chiaramente l'obiettivo che i giocatori dovranno raggiungere per "evadere" dalla stanza.

4. Progettazione degli enigmi:

- Difficoltà: graduare gli enigmi in base al livello dei partecipanti.
- Varietà: utilizzare diversi tipi di enigmi (logici, visivi, meccanici) per stimolare diverse abilità.
- Coerenza: Assicurati che gli enigmi siano coerenti con la storia e con gli obiettivi educativi.
- Soluzioni multiple: considerate la possibilità di offrire soluzioni alternative per rendere l'esperienza più stimolante.

5. Realizzazione degli elementi scenografici:

- Decorazioni: creare un'atmosfera immersiva utilizzando decorazioni, luci e suoni.
- Indizi: nascondere gli indizi in modo creativo e coerente con la storia.
- Oggetti: preparare gli oggetti necessari per risolvere gli enigmi.

6. Test preliminare:

- Prova l'escape room per individuare eventuali errori o difficoltà.

7. Preparazione del materiale informativo:

- Regole: spiegare chiaramente le regole del gioco ai partecipanti.
- Briefing iniziale: preparare un breve discorso introduttivo per creare l'atmosfera e presentare la storia.
- Materiale di supporto: preparare eventuali fogli, penne o altri materiali necessari per risolvere gli enigmi.

5.2 Escape Room: analisi dello stato dell'arte

Tipologie di Escape Room

CLASSIFICAZIONE PER AMBIENTAZIONE

- Storiche: ambientate in epoche passate, come il Medioevo, l'antico Egitto o il Far West.
- Fantascientifiche: con temi legati a viaggi nel tempo, alieni, robot e mondi futuristici.
- Horror: per gli amanti del brivido, con atmosfere dark e enigmi macabri.
- Mystery: basate su misteri da risolvere, omicidi da chiarire o tesori da trovare.
- Avventura: con ambientazioni avventurose come giungle, pirati, esplorazioni spaziali.
- A tema: possono essere dedicate a qualsiasi tema, da un film famoso a un videogioco, fino a un personaggio storico o un evento particolare.

CLASSIFICAZIONE PER MECCANICA DI GIOCO

- Lineari: gli enigmi vanno risolti in un ordine preciso per progredire nella storia.
- A diramazione: le scelte dei giocatori influenzano lo svolgimento della storia, portando a finali diversi.
- Competitive: due o più squadre competono per risolvere gli enigmi più velocemente.
- Collaborative: tutti i giocatori devono collaborare per raggiungere un obiettivo comune.

CLASSIFICAZIONE PER FORMATO

- Stanze singole: l'esperienza si svolge all'interno di una singola stanza.
- Multi-stanze: l'avventura si sviluppa attraverso diverse stanze collegate tra loro.
- Open space: l'ambiente di gioco è più ampio e permette una maggiore libertà di movimento.

CLASSIFICAZIONE PER COINVOLGIMENTO

- Con attori: presenza di attori che interagiscono con i giocatori, rendendo l'esperienza più immersiva.
- Senza attori: gli enigmi sono risolti attraverso l'interazione con gli oggetti presenti nella stanza.
- LARP (Live Action Role-Playing): i giocatori assumono un ruolo e interagiscono tra loro, seguendo una trama definita.

ALTRE TIPOLOGIE

- Escape room a domicilio: l'esperienza viene portata direttamente a casa tua.
- Escape room virtuali: si svolgono interamente in un ambiente virtuale, accessibile tramite un computer o un visore VR.
- Escape room per bambini: progettate appositamente per i più piccoli, con enigmi più semplici e ambientazioni colorate.
- Escape Room Online: si svolgono interamente online, attraverso una piattaforma dedicata.
- Escape Room Live-Action: sono esperienze dal vivo in cui gli attori interagiscono con i giocatori, rendendo l'esperienza ancora più coinvolgente.
- Escape Room con realtà aumentata



Escape Room per l'orientamento in Italia

A JOB&Orienta c'è l'escape room collaborativa

Un'escape room per l'orientamento scolastico e professionale: il caso di "2220 Lost in Space".

Nel contesto di JOB&Orienta 2022, Casco – centro per gli apprendimenti e lo sviluppo di competenze – in collaborazione con C2 Group e Digiunit, ha presentato "2220 Lost in Space", una escape room innovativa pensata per supportare studenti e professionisti nel processo di orientamento scolastico e lavorativo.

Questa esperienza, unica nel suo genere, combina elementi digitali, analogici ed emotivi all'interno di un ambiente immersivo, offrendo ai partecipanti un'ora di tempo per risolvere enigmi collaborativi. Durante il percorso, gli utenti vengono monitorati attraverso una piattaforma personalizzata che raccoglie feedback sulle emozioni vissute. I dati raccolti vengono poi analizzati da un team di esperti in formazione per elaborare suggerimenti di orientamento personalizzati.

L'accesso all'escape room è gratuito e non richiede prenotazione, permettendo a chiunque di partecipare attivamente all'esperienza. L'iniziativa è stata ospitata nel padiglione 6, all'interno del Percorso Educazione e Scuola, presso lo stand di Gruppo Scuola Coop. Soc. A R.L. ETS.

Secondo gli ideatori, "2220 Lost in Space" rappresenta un modo innovativo e coinvolgente per aiutare studenti e professionisti a riflettere sulle proprie competenze e attitudini, facilitando scelte consapevoli per il futuro.

Questa proposta si inserisce nell'ambito delle nuove metodologie di orientamento che, sfruttando la gamification e la tecnologia, mirano a rendere il processo decisionale più interattivo ed efficace.



M4rt3!, l'escape room scientifica sul Pianeta rosso tra storia, ricerca e attualità

Il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano ha sviluppato "M4rt3!", un'escape room digitale progettata per avvicinare il pubblico alla scoperta scientifica del Pianeta Rosso. In questa esperienza interattiva, i partecipanti assumono il ruolo dell'astrofisica Margherita Hack, affrontando una serie di dieci enigmi basati su dati scientifici reali e ispirati alle ricerche dell'astronomo Giovanni Virginio Schiaparelli. Il gioco unisce elementi storici e tecnologici, permettendo di esplorare Marte attraverso un'interfaccia in stile retrò anni Ottanta, che richiama le prime interfacce digitali utilizzate per la divulgazione scientifica.

L'escape room non solo offre un'esperienza di gioco immersiva, ma integra anche reperti autentici provenienti dal Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia e dall'Osservatorio Astronomico di Brera, arricchendo il valore educativo dell'attività. Disponibile online al costo di 10 euro, "M4rt3!" può essere giocato individualmente o in gruppi fino a sei partecipanti, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione dei problemi.

Questo progetto rappresenta un esempio innovativo di gamification applicata alla divulgazione scientifica, dimostrando come il gioco possa essere un efficace strumento educativo per stimolare la curiosità e l'apprendimento in un contesto interattivo e accessibile.



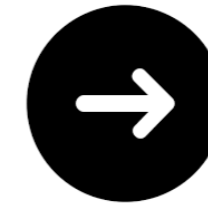
5.3 Caratteristiche del progetto

In rosso sono evidenziate le tipologie di Escape Room presa in considerazione per questo progetto.

| CLASSIFICAZIONE PER AMBIENTAZIONE | CLASSIFICAZIONE PER MECCANICA DI GIOCO | CLASSIFICAZIONE PER FORMATO | CLASSIFICAZIONE PER COINVOLGIMENTO |
|---|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Storiche: ambientate in epoche passate, come il Medioevo, l'antico Egitto o il Far West. - Fantascientifiche: con temi legati a viaggi nel tempo, alieni, robot e mondi futuristici. - Horror: per gli amanti del brivido, con atmosfere dark e enigmi macabri. - Mystery: basate su misteri da risolvere, omicidi da chiarire o tesori da trovare. - Avventura: con ambientazioni avventurose come giungle, pirati, esplorazioni spaziali. - A tema: possono essere dedicate a qualsiasi tema, da un film famoso a un videogioco, fino a un personaggio storico o un evento particolare. | <ul style="list-style-type: none"> - Lineari: gli enigmi vanno risolti in un ordine preciso per progredire nella storia. - A diramazione: le scelte dei giocatori influenzano lo svolgimento della storia, portando a finali diversi. - Competitive: due o più squadre competono per risolvere gli enigmi più velocemente. - Collaborative: tutti i giocatori devono collaborare per raggiungere un obiettivo comune. | <ul style="list-style-type: none"> - Stanze singole: l'esperienza si svolge all'interno di una singola stanza. - Multi-stanze: l'avventura si sviluppa attraverso diverse stanze collegate tra loro. - Open space: l'ambiente di gioco è più ampio e permette una maggiore libertà di movimento. | <ul style="list-style-type: none"> - Con attori: presenza di attori che interagiscono con i giocatori, rendendo l'esperienza più immersiva. - Senza attori: gli enigmi sono risolti attraverso l'interazione con gli oggetti presenti nella stanza. - LARP (Live Action Role-Playing): i giocatori assumono un ruolo e interagiscono tra loro, seguendo una trama definita. |

ALTRE TIPOLOGIE

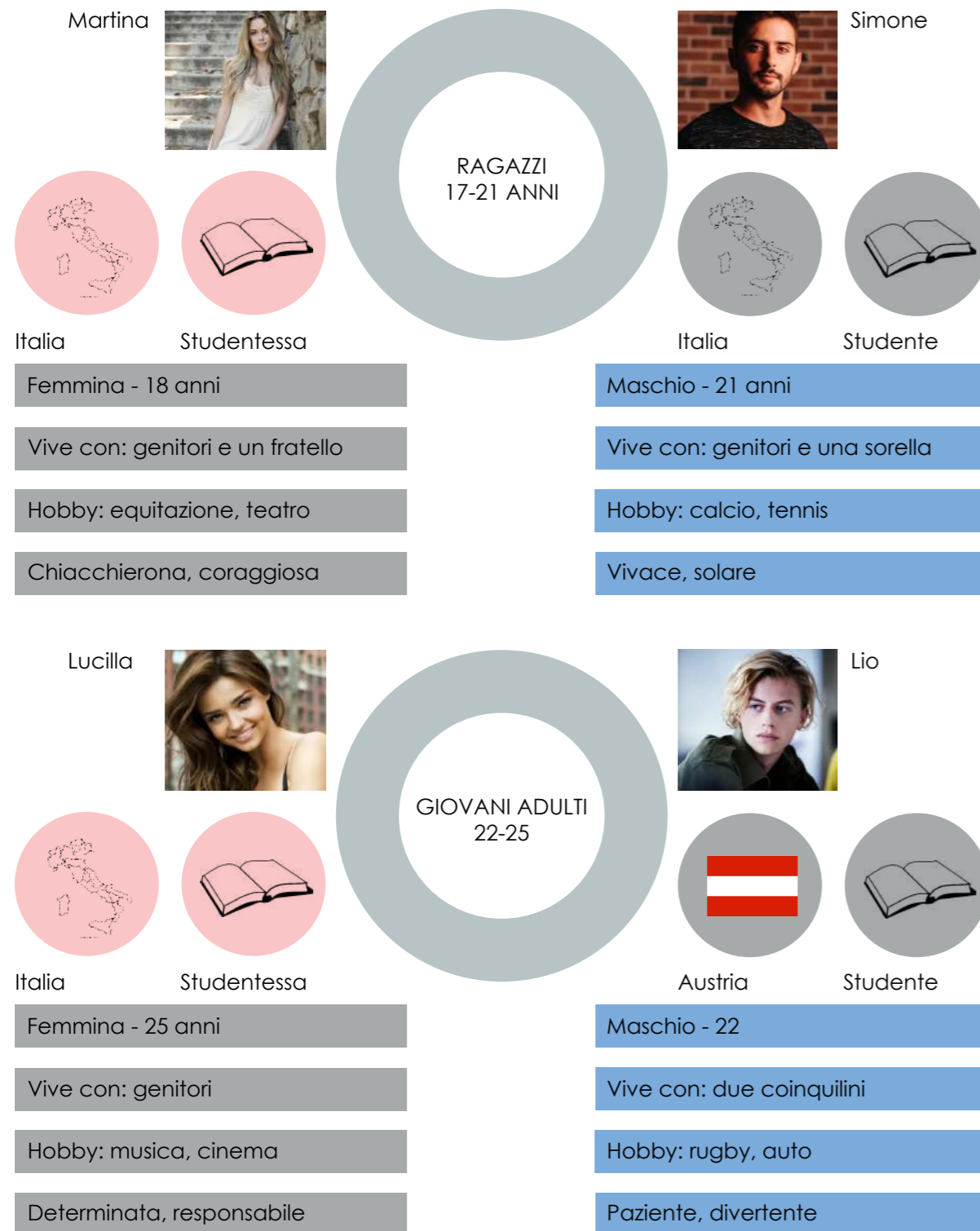
- Escape room a domicilio: l'esperienza viene portata direttamente a casa tua.
- Escape room virtuali: si svolgono interamente in un ambiente virtuale, accessibile tramite un computer o un visore VR.
- Escape room per bambini: progettate appositamente per i più piccoli, con enigmi più semplici e ambientazioni colorate.
- Escape Room Online: si svolgono interamente online, attraverso una piattaforma dedicata.
- Escape Room Live-Action: sono esperienze dal vivo in cui gli attori interagiscono con i giocatori, rendendo l'esperienza ancora più coinvolgente.
- **Escape Room con realtà aumentata.**



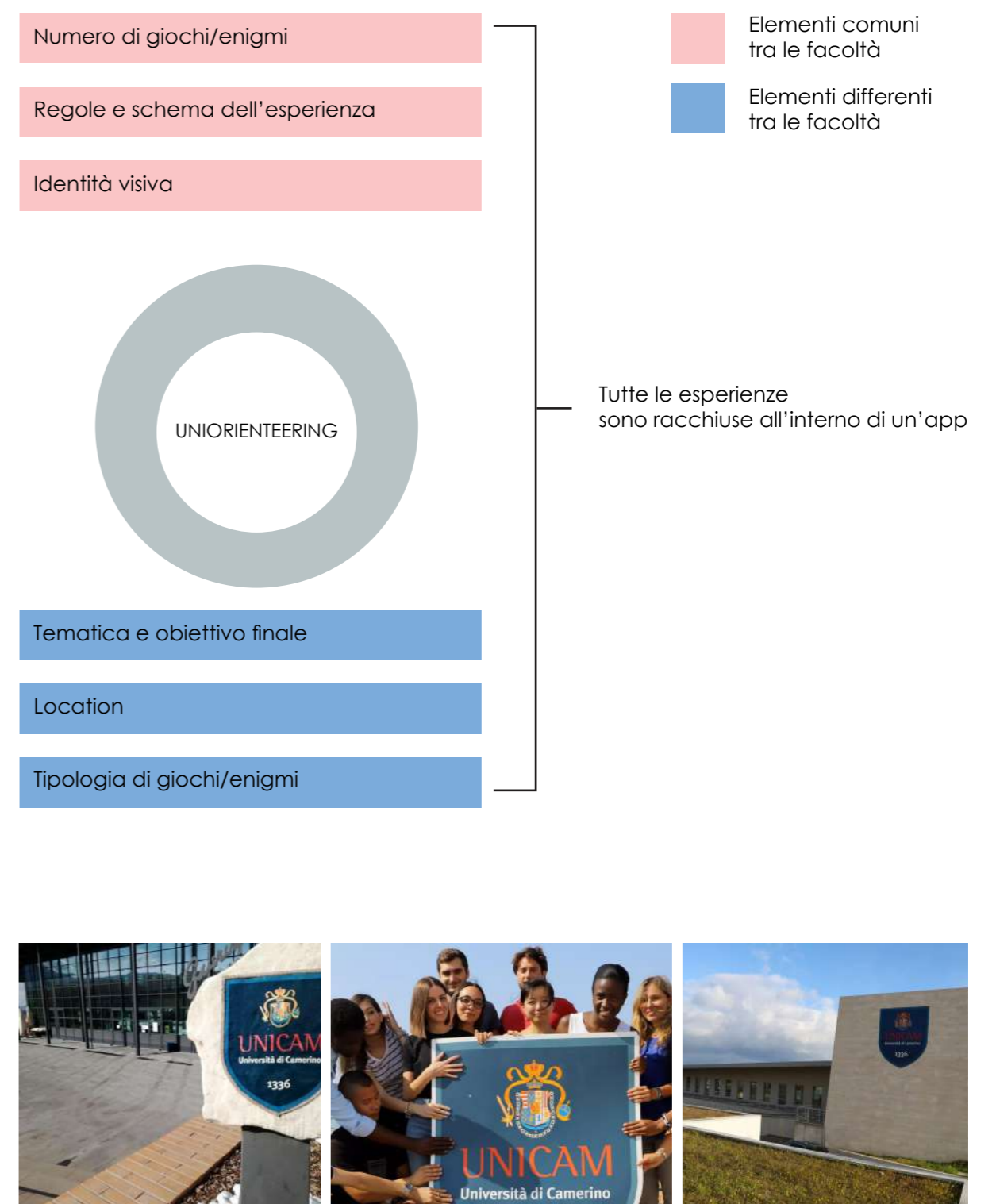
OBIETTIVO

Realizzazione di una struttura base di percorsi interattivi per l'orientamento universitario, adattabile a tutte le università e le facoltà. Le esperienze si svolgono all'interno delle sedi universitarie, permettendo agli studenti di esplorare direttamente l'ambiente accademico. Il percorso di gioco è lineare: i partecipanti devono risolvere enigmi e interagire con gli oggetti presenti nelle stanze seguendo un ordine prestabilito per progredire nella storia. L'esperienza integra l'uso della realtà aumentata, mentre i percorsi sono gestiti tramite un'app dedicata, garantendo un'interazione dinamica e coinvolgente.

Target - Personas



Gli elementi dei percorsi interattivi



06

UniOrienteering



progettazione e realizzazione degli
elementi comuni

6.1 Informazioni e regole base

Nome dell'esperienza: UniOrienteeering + payoff in base alla facoltà

Obiettivo dell'esperienza: offrire un'esperienza immersiva e coinvolgente per aiutare i futuri studenti a scoprire e comprendere i percorsi di studio disponibili presso l'università in questione. L'utente esplorerà in modo ludico e interattivo le caratteristiche di una facoltà, le competenze sviluppate e le opportunità future.

Struttura dell'esperienza

1) Fase iniziale: introduzione - accoglienza

L'utente arriva in università e riceve una spiegazione introduttiva del corso (con un video o una breve narrazione), accompagnata da un tutor o un professore.

Gli utenti scaricano l'applicazione dedicata all'università e scelgono il percorso in base alla facoltà scelta per avere la prima parte della mappa e sbloccare così l'accesso alla prima stanza tematica.

2) Fase intermedia – esplorazione e sfide

L'utente affronta 3 stanze tematiche, ognuna dedicata a un aspetto del percorso formativo RAPPRESENTATO DA UNA PAROLA. Per proseguire da una stanza all'altra e avere la possibilità di continuare il percorso, è necessario risolvere giochi ed enigmi, a cui può essere integrata la realtà aumentata, che si adattano alla facoltà selezionata.

3) Fase finale: – conclusione

L'ultimo è un gioco più complesso che riassume quanto appreso nelle fasi precedenti. Può essere una simulazione pratica (es. risolvere un caso reale, creare un progetto conclusivo). Alla fine, l'utente può scegliere di scattare ed inviare una fotografia del proprio lavoro finale alla pagine Instagram dell'evento. Otterrà poi l'ultima parte della mappa che gli permetterà di ottenere il premio per aver completato il percorso.

Caratteristiche aggiuntive

- Materiale extra (link a video, brochure o eventi di orientamento).
- Personalizzazione: ogni università e facoltà può personalizzare le stanze e i contenuti senza modificare la struttura dell'esperienza.

Elementi di progetto

FUORI DALL'UNIVERSITÀ



Video/interazioni
sui social

IN UNIVERSITÀ



Mappa online del percorso



Realtà aumentata



Gioco/enigma n.1 (PAROLA N.1)



Gadget della
scuola



Gioco/enigma n.2 (PAROLA N.2)



Gioco/enigma n.3 (PAROLA N.3)

Distribuzione degli elementi di progetto



Inizio esperienza:
Inizio Open Day



Inizio



Tappa 1



Tappa 2



Tappa 3

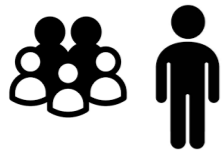


Fine esperienza

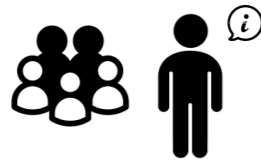


Storytelling dell'interazione

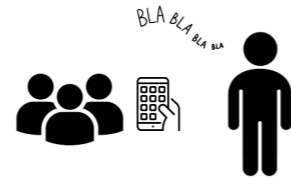
1. Arrivo in università



- Un gruppo di ragazzi arriva in università e viene accolto dal responsabile dell'orientamento.



- Il responsabile dell'orientamento fornisce al gruppo delle informazioni riguardo la scuola e dà a loro la possibilità di esplorare l'ambiente in autonomia o fare la conoscenza attraverso un'esperienza interattiva.

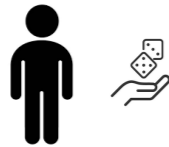


- Ai ragazzi che scelgono di fare l'esperienza interattiva, viene spiegato cosa faranno e come funziona il gioco. Viene inoltre dato loro il link di un'app da scaricare in cui verrà gestito l'intero percorso.

2. Arrivo nella prima stanza



L'utente può scansionare il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o cliccare sull'app il simbolo corrispondente alla stanza per accedere a contenuti digitali aggiuntivi che spiegano il tema della stanza.



- L'utente utilizza i giochi messi a disposizione per svolgere attività pratiche e divertenti legate al tema della stanza. Risolve gli enigmi per poter proseguire.



- L'utente utilizza il proprio smartphone o per interagire con un'app di realtà aumentata che trasforma la stanza in un ambiente virtuale interattivo.

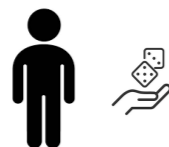


- L'utente risolve l'ultimo enigma proposto inviando la soluzione all'app e prosegue verso il laboratorio successivo, seguendo le indicazioni della parte della mappa che verrà sbloccata.

3. Arrivo nella seconda stanza



L'utente può scansionare il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o cliccare sull'app il simbolo corrispondente alla stanza per accedere a contenuti digitali aggiuntivi che spiegano il tema della stanza.



- L'utente utilizza i giochi messi a disposizione per svolgere attività pratiche e divertenti legate al tema della stanza. Risolve gli enigmi per poter proseguire.



- L'utente utilizza il proprio smartphone o per interagire con un'app di realtà aumentata che trasforma la stanza in un ambiente virtuale interattivo.

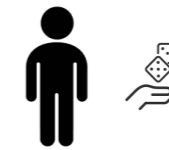


- L'utente risolve l'ultimo enigma proposto inviando la soluzione all'app e prosegue verso il laboratorio successivo, seguendo le indicazioni della parte della mappa che verrà sbloccata.

4. Arrivo nella terza stanza



L'utente può scansionare il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o cliccare sull'app il simbolo corrispondente alla stanza per accedere a contenuti digitali aggiuntivi che spiegano il tema della stanza.



- L'utente utilizza i giochi messi a disposizione per svolgere attività pratiche e divertenti legate al tema della stanza. Risolve gli enigmi per poter proseguire.



- L'utente utilizza il proprio smartphone o per interagire con un'app di realtà aumentata che trasforma la stanza in un ambiente virtuale interattivo.

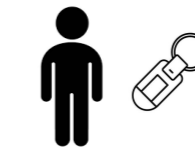


- L'utente risolve l'ultimo enigma proposto inviando la soluzione verso il laboratorio successivo, seguendo le indicazioni della parte della mappa che verrà sbloccata. L'utente ha anche l'opportunità di condividere il risultato del gioco sui social.

3. Completamento del percorso



- L'utente raggiunge l'ultima tappa completando così il percorso.






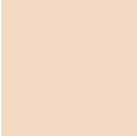






- L'utente riceve una piccola ricompensa (ad esempio, un gadget) a conclusione del percorso.



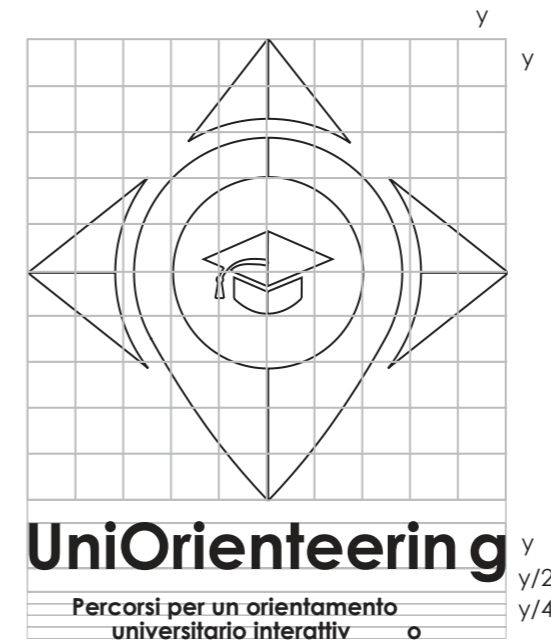
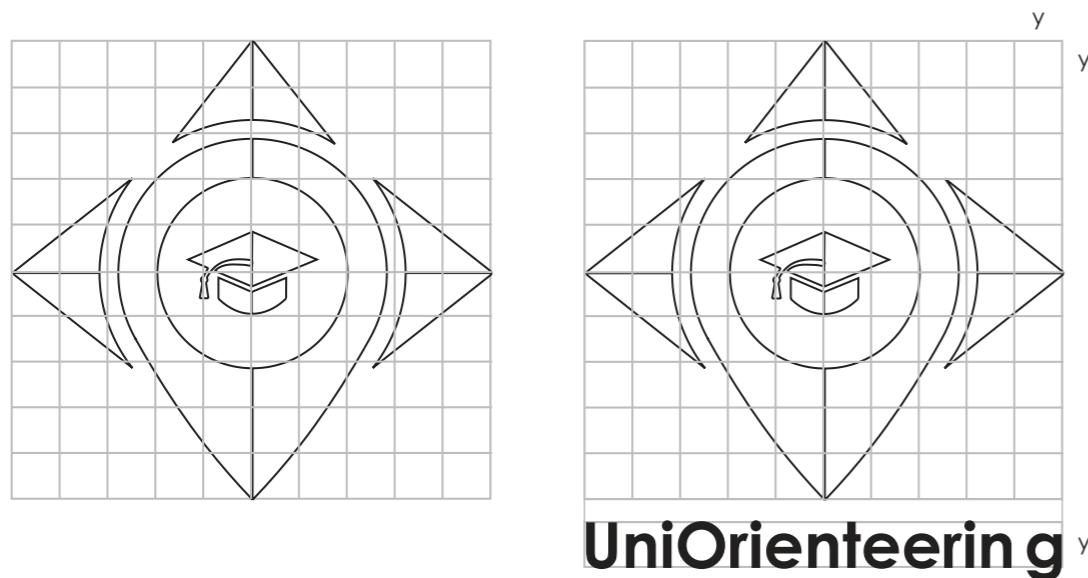
6.2 Identità visiva

PALETTE CROMATICA

| | | | | | | | | | |
|---|------------------------------------|---|------------------------------------|---|------------------------------------|---|------------------------------------|---|---------------------------------------|
|  | C: 15% M: 0% Y: 85% K: 0% |  | C: 0% M: 74% Y: 94% K: 0% |  | C: 6% M: 0% Y: 42% K: 0% |  | C: 4% M: 2% Y: 89% K: 0% |  | C: 100% M: 93% Y: 42% K: 59% |
|  | C: 0% M: 43% Y: 40% K: 0% |  | C: 0% M: 84% Y: 96% K: 0% |  | C: 77% M: 45% Y: 0% K: 0% |  | C: 22% M: 7% Y: 95% K: 0% |  | C: 55% M: 44% Y: 40% K: 25% |

Century Gothic Regular
Century Gothic Bold
 Century Gothic Italic
Century Gothic Bold Italic

LOGO



LOGO NEGATIVO



6.3 Tipologie di giochi/enigmi

Tipologie di enigmi esistenti

Le Escape Room offrono un'ampia gamma di enigmi e giochi, pensati per stimolare la mente e mettere alla prova le capacità dei giocatori. Ecco una panoramica delle tipologie più comuni.

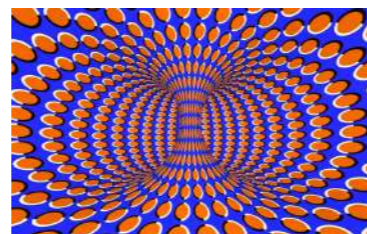
Enigmi logici:

- Codici: decifrare codici alfanumerici o simbolici per aprire serrature o trovare indizi
- Sequenze: individuare pattern e sequenze logiche per risolvere puzzle o sbloccare meccanismi
- Rompicapo: risolvere classici rompicapo come il cubo di Rubik o il puzzle a 15 pezzi.
- Indovinelli: rispondere a indovinelli e quesiti che richiedono un pensiero laterale.



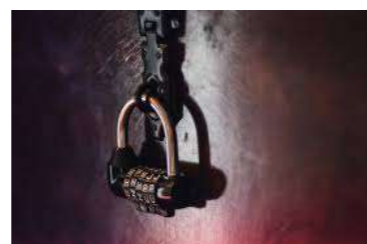
Giochi visivi:

- Immagini nascoste: Trovare oggetti o dettagli nascosti all'interno di immagini o dipinti.
- Anagrammi: risolvere anagrammi per formare parole chiave.
- Illusioni ottiche: superare illusioni visive per trovare indizi nascosti.



Enigmi meccanici:

- Serrature: aprire serrature con chiavi nascoste o combinazioni numeriche.
- Meccanismi: azionare leve, pulsanti e altri meccanismi per sbloccare porte o attivare dispositivi.
- Rompicapi fisici: manipolare oggetti fisici per risolvere puzzle tridimensionali.



Enigmi a tempo:

- Orologi e timer: risolvere enigmi entro un tempo limite per completare la missione.
- Bombe a orologeria: disattivare una bomba virtuale seguendo una serie di istruzioni.



Altri tipi di enigmi:

- Enigmi basati sulla luce: utilizzare fonti di luce per rivelare messaggi nascosti o sbloccare meccanismi.
- Enigmi basati sul suono: risolvere enigmi ascoltando suoni e segnali acustici.
- Enigmi basati sul tatto: individuare oggetti o texture al buio o attraverso guanti.
- Enigmi collaborativi: richiedono la collaborazione di tutti i giocatori per essere risolti.



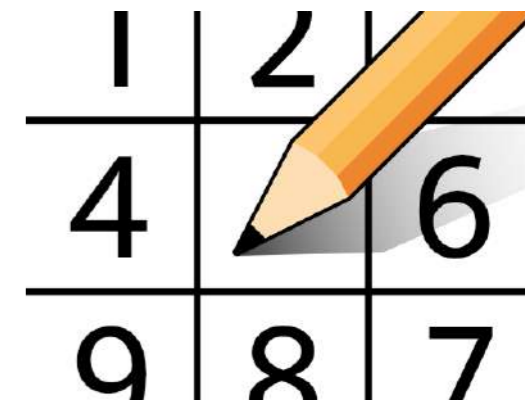
Analisi degli enigmi

ENIGMI LOGICI

01.

COSA SONO

Gli enigmi logici sono giochi di ragionamento che mettono alla prova la capacità di analizzare situazioni, identificare pattern e risolvere problemi seguendo regole logiche. Richiedono concentrazione, pensiero critico e deduzione.



MODALITÀ

Gli enigmi logici possono essere proposti in diversi formati:

- enigmi testuali (problemi descritti in forma narrativa o scritta)
- immagini, schemi o disegni che richiedono l'individuazione di pattern o differenze
- problemi che richiedono calcoli o deduzioni numeriche
- problemi basati su vincoli e deduzioni (es. sudoku o griglie logiche).
- enigmi fisici che richiedono l'interazione con oggetti fisici o manipolabili.



TEMPISTICHE

La durata per risolvere un enigma logico dipende dalla complessità:

- enigmi semplici: 2-5 minuti (es. indovinelli brevi).
- enigmi medi: 5-15 minuti (es. puzzle numerici o con regole).
- enigmi complessi: 15-30 minuti o più (es. griglie logiche avanzate o enigmi interattivi in Escape Room).



ESEMPI

- Sudoku
- Il gioco del 15
- Cubo di Rubik



GIOCHI VISIVI 02.

COSA SONO

I giochi visivi sono attività che mettono alla prova la capacità di osservazione, percezione e analisi visiva. Possono includere la ricerca di dettagli, il riconoscimento di pattern, la ricostruzione di immagini o l'individuazione di incongruenze.

Questi giochi sono spesso utilizzati per stimolare la concentrazione, migliorare le capacità cognitive e offrire intrattenimento, sia in contesti ludici che educativi, ad esempio nelle Escape Room.

MODALITÀ

I giochi visivi possono essere strutturati in diversi modi:

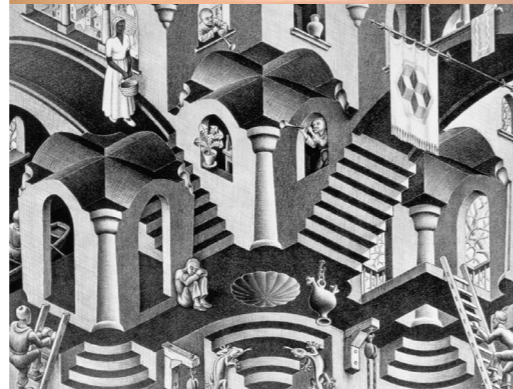
- trova le differenze: due immagini simili con alcune piccole differenze.
- pattern e sequenze: riconoscere una sequenza logica in una serie di immagini o simboli.
- puzzle e ricostruzioni: riassemblare immagini o pattern smontati in un ordine corretto.
- figure nascoste: individuare oggetti o dettagli nascosti all'interno di un'immagine complessa.
- illusioni ottiche: comprendere una scena ambigua o interpretare un'immagine con più significati.
- codici visivi: decifrare messaggi o simboli attraverso chiavi visive (es. alfabeti cifrati o segni).
- Labirinti e percorsi: trovare il percorso corretto attraverso un disegno o un diagramma.

TEMPISTICHE

Giochi semplici: 1-5 minuti (es. trova le differenze).
 Giochi medi: 5-15 minuti (es. puzzle o ricostruzioni).
 Giochi complessi: 15-30 minuti o più (es. decifrare codici visivi o risolvere illusioni complesse).

ESEMPI

- Tangram
- Trova le differenze
- Illusioni ottiche



ENIGMI MECCANICI 03.

COSA SONO

I giochi meccanici sono attività che coinvolgono la manipolazione fisica di oggetti o dispositivi per raggiungere un obiettivo specifico. Richiedono abilità manuali, coordinazione e spesso un approccio strategico o logico per essere risolti.

Questi giochi possono includere dispositivi semplici come lucchetti, leve e ingranaggi, oppure strumenti più complessi che simulano macchinari o sistemi meccanici.

MODALITÀ

I giochi meccanici possono essere suddivisi in diverse categorie:

- puzzle fisici: oggetti da smontare e rimontare seguendo una logica o una sequenza precisa.
- labirinti meccanici: dispositivi con sfere o altri elementi da spostare lungo un percorso attraverso l'abilità manuale.
- codici e combinazioni: sistemi che richiedono l'impostazione di una combinazione corretta.
- Meccanismi con leve o ingranaggi: strutture fisiche che devono essere manipolate per attivare un risultato, come l'apertura di un compartimento segreto.

TEMPISTICHE

Giochi semplici: 1-5 minuti (es. aprire un lucchetto con una combinazione trovata).
 Giochi medi: 5-15 minuti (es. risolvere un labirinto meccanico o montare un puzzle fisico).
 Giochi complessi: 15-30 minuti o più (es. ricostruire un meccanismo o attivare una sequenza di leve).

ESEMPI

- Sistema a pesi
- Puzzle con magneti
- Lucchetti
- Circuito meccanico



ENIGMI A TEMPO 04.

COSA SONO

Gli enigmi a tempo sono sfide che devono essere risolte entro un limite temporale prestabilito. La caratteristica principale di questi enigmi è la pressione esercitata sui giocatori, che devono risolverli rapidamente per evitare penalità o per sbloccare una nuova fase del gioco.

Possono essere di vario tipo (logici, visivi, meccanici) ma con la particolarità di avere un conto alla rovescia che aumenta la tensione e il coinvolgimento. Sono molto diffusi nelle Escape Room perché creano un senso di urgenza e dinamismo.

MODALITÀ

Gli enigmi a tempo possono essere strutturati in diversi modi:

- conto alla rovescia fisso: l'enigma deve essere risolto entro un tempo limite specifico, al termine del quale si perde un'opportunità o si subisce una penalità.
- countdown progressivo: l'enigma si complica man mano che il tempo passa.
- sfida cumulativa: più enigmi devono essere risolti in sequenza entro un tempo complessivo. Se il tempo scade, tutti gli enigmi vengono resettati.
- attivazione temporizzata: un meccanismo si attiva o si chiude automaticamente al termine del tempo, bloccando un'area o un oggetto.

TEMPISTICHE

Enigmi brevi: 30 secondi - 2 minuti.
 Enigmi medi: 2-5 minuti.
 Enigmi complessi: 5-10 minuti.

ESEMPI

- Disinnescare di una bomba
- Interruttori simultanei
- Enigma con timer visibile



ALTRI TIPI DI ENIGMI 05.

ENIGMI BASATI SULLA LUCE

Gli enigmi basati sulla luce sfruttano la manipolazione di fonti luminose, riflessi, ombre o colori per essere risolti. Richiedono ai giocatori di osservare attentamente e di interagire con la luce in modo creativo.

ENIGMI BASATI SUL SUONO

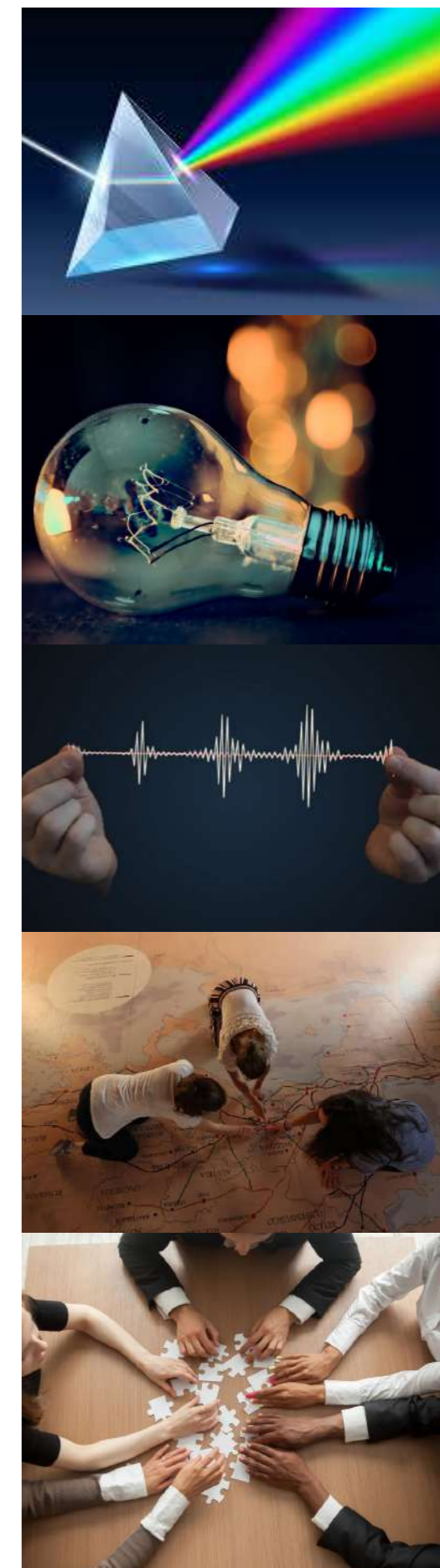
Questi enigmi coinvolgono l'ascolto e la decodifica di suoni o melodie. Possono richiedere ai giocatori di identificare note musicali, seguire un ritmo o decifrare messaggi in codice sonoro (come il codice Morse).

ENIGMI BASATI SUL TATTO

Questi enigmi stimolano il senso del tatto, richiedendo ai giocatori di riconoscere forme, superfici o oggetti senza vederli. Spesso implicano l'inserimento delle mani in spazi bui o la manipolazione di oggetti con texture particolari.

ENIGMI COLLABORATIVI

Gli enigmi collaborativi richiedono la partecipazione attiva di più giocatori, ognuno con un ruolo specifico o con informazioni che devono essere combinate per risolvere la sfida. La collaborazione è fondamentale per il successo.



Quali scegliere per UniOrienteering?

Tutte le precedenti tipologie di enigmi sono adatti da introdurre all'interno di una Escape Room all'interno dell'ambiente universitario. È importante però fare attenzione alla difficoltà: enigmi troppo difficili renderebbero l'esperienza troppo lunga e impegnativa.

Tuttavia, in base alla facoltà universitaria, è possibile selezionare enigmi specifici che si integrano con le discipline studiate: ad esempio, per una facoltà di Informatica o Ingegneria, gli enigmi logici come codici da decifrare e sequenze matematiche risultano particolarmente efficaci, mentre per Architettura o Design possono essere ideali i giochi visivi che richiedono l'osservazione di dettagli nascosti e illusioni ottiche. Nelle facoltà di Fisica o Scienze, enigmi basati sulla luce e sul suono offrono la possibilità di sperimentare concetti teorici in modo pratico. Infine, enigmi collaborativi e a tempo sono adatti a tutte le facoltà poiché promuovono il lavoro di squadra e la gestione della pressione, competenze fondamentali in ogni ambito accademico e lavorativo. Scegliendo enigmi tematici coerenti con il contesto della facoltà, l'Escape Room non solo diventa più coinvolgente, ma offre anche un valore didattico aggiuntivo.



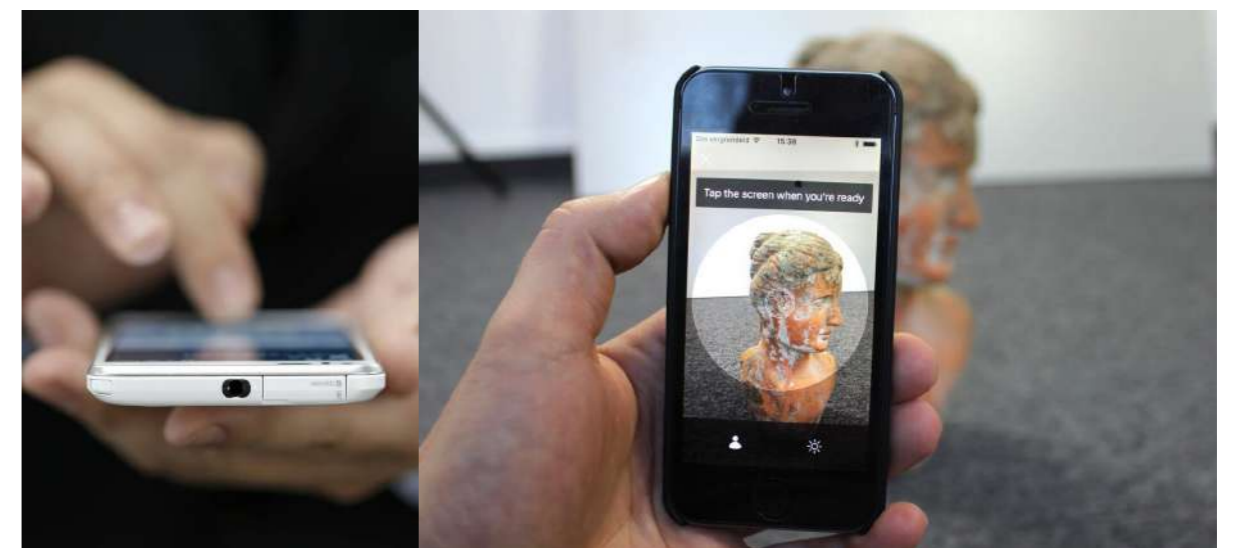
6.4 L'app

Obiettivo

L'esperienza è integrata a un'app che combina gamification, esplorazione e apprendimento per aiutare gli studenti a conoscere le facoltà e i corsi di studio, rendendo il processo di orientamento coinvolgente e memorabile. Si è scelto di sviluppare un'app per dispositivi mobili perché quasi tutti possiedono uno smartphone, rendendo superflua la creazione di un dispositivo dedicato. Questa scelta non solo garantisce maggiore accessibilità e praticità, ma consente anche di sfruttare al meglio le tecnologie già a disposizione degli studenti, ottimizzando l'esperienza senza la necessità di hardware aggiuntivo.

Caratteristiche principali

- Percorsi tematici per facoltà:
Ogni percorso è progettato intorno a una facoltà o corso di studio, con enigmi e sfide che simulano il lavoro o le attività legate a quel campo.
- Realtà aumentata (AR):
Attraverso la fotocamera dello smartphone, l'app permette agli utenti di scoprire indizi nascosti negli ambienti reali dell'università, aggiungendo un livello immersivo e interattivo all'esperienza.
- Mappe interattive:
L'app integra una mappa dell'università con percorsi guidati verso le aree chiave, aiutando gli utenti a orientarsi fisicamente nelle sedi.
- Scansione QR:
Utilizzando la fotocamera dello smartphone, l'app consente di scansionare codici QR presenti nei diversi spazi universitari. Ogni codice svela dettagli sugli ambienti o informazioni utili sulle facoltà.
- Curiosità tematiche:
In un'apposita sezione, l'app fornisce curiosità e approfondimenti legati alle materie e ai corsi di studio. Questi contenuti arricchiscono l'esperienza, offrendo agli studenti una visione più chiara del mondo accademico.



07

l'esperienza in SAAD

percorso interattivo
per la divulgazione del design



7.1 Unicam SAAD - Scuola di Ateneo di Architettura e Design

In questo progetto di tesi, ho deciso di sviluppare nello specifico l'esperienza di una facoltà in una delle scuole di Unicam: la facoltà di Design nella SAAD.

La Scuola di Ateneo di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" (SAAD), è una struttura di ricerca e formazione dell'Università di Camerino che ha sede ad Ascoli Piceno.

La SAAD collabora attivamente con istituzioni accademiche, enti governativi, e aziende del settore, sia a livello nazionale che internazionale. Queste partnership offrono agli studenti e ai ricercatori opportunità uniche di scambio culturale e professionale, ampliando i loro orizzonti e favorendo una visione globale del design e dell'architettura.

La sede è dotata di moderne strutture e risorse che supportano l'attività didattica e di ricerca. Tra queste, laboratori di modellazione e prototipazione, biblioteche specializzate, e spazi dedicati al co-working e alla collaborazione interdisciplinare. La scuola valorizza anche l'uso delle tecnologie digitali e avanzate nel processo di progettazione e ricerca.

I corsi di Laurea in Design

Il corso dispone di due corsi di laurea in Design, uno di primo livello (triennale) e uno di secondo livello (magistrale).

Disegno Industriale ed Ambientale - Corso di Laurea Triennale

Il corso insegna a unire creatività e sapere tecnico-scientifico per progettare prodotti, sistemi e servizi innovativi. Attraverso un percorso formativo multidisciplinare vengono sperimentati diversi approcci al design, inteso come processo strategico capace di guidare l'innovazione interpretando la complessità dei bisogni e delle esigenze della società contemporanea.

Alla fine del percorso formativo, i laureati sono in grado di utilizzare efficacemente gli strumenti informatici di base per l'elaborazione, la presentazione e la comunicazione del progetto. Sanno inoltre gestire consapevolmente il processo progettuale dal concept alla realizzazione degli artefatti, fino al loro posizionamento sul mercato.

Sono capaci, infine, di applicare strumenti e metodi appresi alla progettazione di prodotti, servizi e sistemi di comunicazione orientati alla sostenibilità sociale e ambientale.

Il percorso formativo si sviluppa intorno a tre parole chiave: forma, progetto e qualità. Al termine degli studi gli studenti avranno acquisito le necessarie conoscenze, competenze e abilità operative nei seguenti campi della pratica professionale: design del prodotto, design sostenibile, design della comunicazione, design degli interni e degli allestimenti.

Design per l'Innovazione Digitale - Corso di Laurea Magistrale

Con un approccio multidisciplinare guidato dall'innovazione digitale, il corso insegna a sviluppare e a gestire progetti di prodotti, sistemi e servizi complessi, sia fisici che digitali. All'interno del percorso formativo si apprendono i principi, le strategie e gli strumenti della modellazione parametrica e generativa, della fabbricazione digitale, del physical computing e della costruzione di ambienti virtuali immersivi da navigare in realtà virtuale. Il corso prepara figure con un profilo intellettuale e professionale caratterizzato da un'approfondita capacità di gestire il progetto dell'innovazione di prodotti tecnologicamente avanzati. I laureati possono operare nei settori industriali

del prodotto tecnologicamente avanzato, digitale immersivo e multimediale; svolgere attività professionale libera per istituzioni, enti, studi e aziende che cercano profili nuovi, specializzati nella progettazione di artefatti digitali.

Le attività formative del percorso di studi, a carattere interdisciplinare e complementare, affrontano i domini relativi alla storia e cultura del design, allo studio critico e applicativo di tecnologie digitali avanzate, alla morfogenesi ed alla descrizione, generazione, costruzione e rappresentazione della forma, alla modellazione generativa e parametrica, alla interazione uomo-macchina, all'interfaccia grafica, alla progettazione dell'esperienza, alla realtà aumentata, alla realtà virtuale immersiva, alla fabbricazione digitale. L'uso di strumenti informatici è finalizzato all'innovazione dello scenario del prodotto e del contesto, ad aumentare la visione creativa e a sviluppare un'innovazione socialmente utile e sostenibile.

Perché la facoltà di Design?

Far comprendere agli studenti delle scuole superiori cosa si studia nel campo del design può essere difficile per diverse ragioni. Il design è un campo vasto che include molte discipline diverse come il design industriale, il design grafico, il design di interni, il design di prodotto, il design di interfacce utente (UI) e molto altro. Questa ampiezza può rendere difficile per gli studenti capire esattamente cosa implica lo studio del design. Molti studenti associano il termine "design" principalmente all'estetica e alla creatività, senza comprendere appieno gli aspetti tecnici, scientifici e metodologici che sono altrettanto cruciali. Il design non è solo arte; è anche risoluzione di problemi, ergonomia, usabilità e funzionalità. Nelle scuole superiori, i programmi di studio spesso non includono esperienze pratiche di design. Gli studenti potrebbero avere poche o nessuna opportunità di partecipare a progetti di design reali, il che limita la loro comprensione di cosa comporta effettivamente il lavoro di un designer. Gli studenti potrebbero non essere consapevoli di quanto il design influenzi vari aspetti della vita quotidiana, dai prodotti che usano, alle interfacce digitali, agli spazi pubblici. Senza una chiara consapevolezza delle applicazioni pratiche e pervasive del design, può essere difficile per loro apprezzare l'importanza e la portata di questo campo.



Per capire bene cosa poter comunicare, è necessario capire a chi ci si sta rivolgendo e quali sono gli aspetti da far comprendere meglio.

Questionario preliminare da proporre ai ragazzi dai 16 ai 25 anni

1. Sapresti definire cos'è il design?

- Per niente
- Poco
- Abbastanza
- Molto

2. Secondo te, un designer è principalmente:

- Un artista
- Un tecnico
- Un creativo che risolve problemi
- Altro (specifica): _____

3. Quali sono le principali aree del design che conosci (es. graphic design)? (domanda aperta)

4. Cosa ti piacerebbe sapere di più sul design? (Seleziona tutte le opzioni che ritieni pertinenti)

- Le diverse specializzazioni del design
- Gli sbocchi professionali
- Il processo creativo di un designer
- Le competenze richieste per diventare un designer
- Le materie studiate in un corso di laurea in design
- Altro (specifica): _____

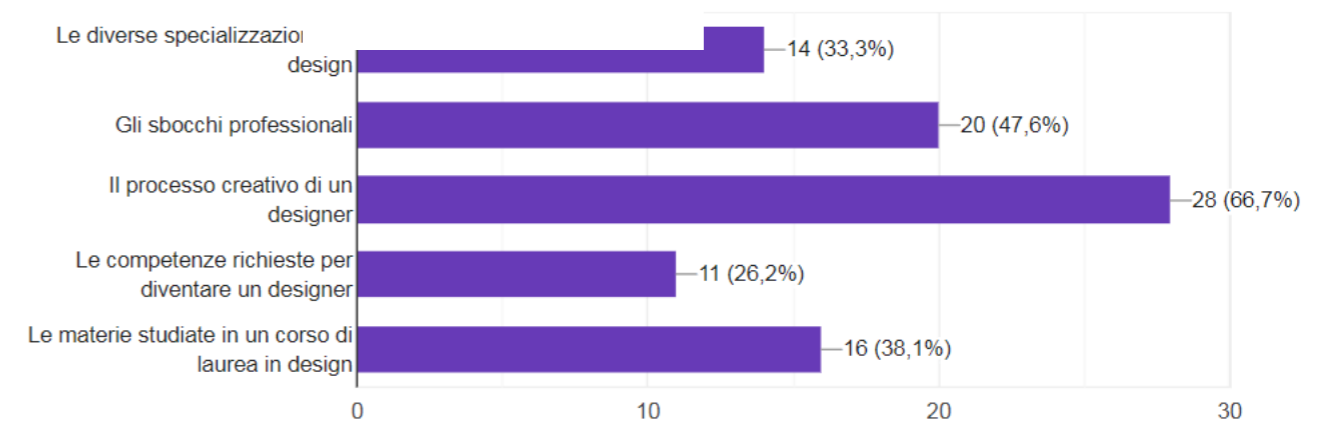
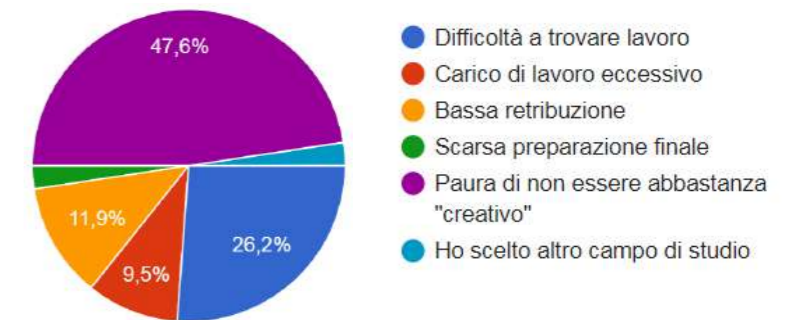
5. Quali sono le tue maggiori preoccupazioni riguardo alla scelta di un corso di laurea in design?

- Difficoltà a trovare lavoro
- Carico di lavoro eccessivo
- Bassa retribuzione
- Scarsa preparazione
- Paura di non essere abbastanza "creativo"
- Altro (specifica): _____

6. Fai un esempio di oggetto/opera di design.

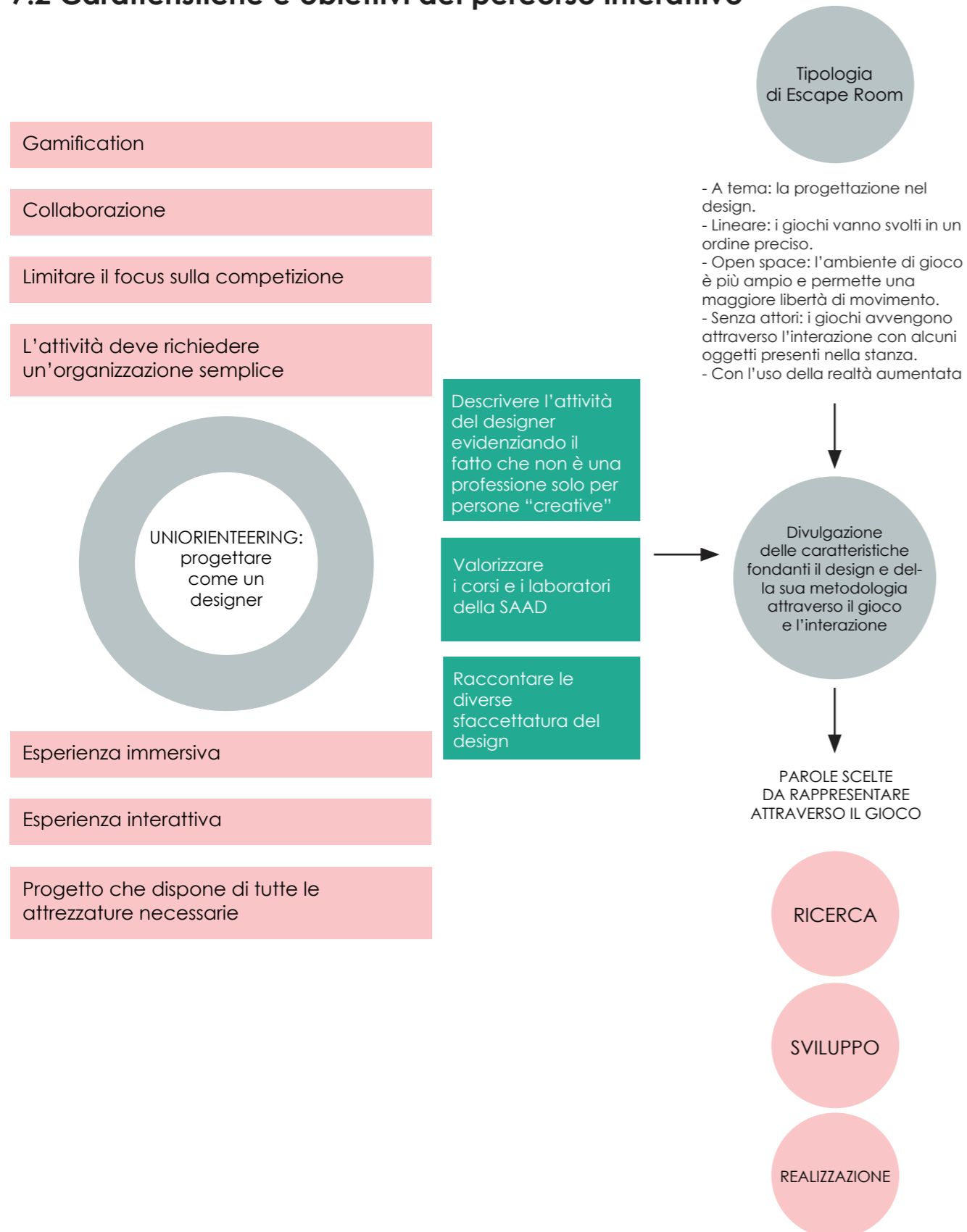
Dal questionario, compilato da 60 ragazzi, si evince che il 9,5% non saprebbe definire che cos'è il design, il 52,4% lo saprebbe definire poco, il 38,1% abbastanza, mentre nessuno dichiara di saper definire bene che cos'è il design. Quasi la metà di coloro che hanno compilato il questionario che il designer sia un creativo che risolve problemi, dalla domanda aperte sulle principali aree del design, viene fuori che la maggior parte conosce solo uno, massimo due ambiti (perlopiù graphic design e interior design). Credo che però i risultati ottenuti dalle risposte sottostanti siano i più significativi per capire cosa comunicare con il mio progetto.

Qual è la tua maggiore preoccupazione riguardo alla scelta di un corso di laurea in design?



Quasi la metà dei ragazzi è infatti frenata dal credere di non essere abbastanza creativo per intraprendere un percorso di design, e la maggior parte è anche interessato a capire quale sia appunto il processo che porta il progettista a realizzare qualcosa. Si potrebbe poi approfondire quindi sia il processo di lavoro del designer, facendo crollare l'idea che per diventare progettisti è necessario essere per forza creativi, sia il mercato di lavoro a cui è possibile aspirare, dato che è molto più ampio rispetto a quello che normalmente si crede.

7.2 Caratteristiche e obiettivi del percorso interattivo



7.3 Scelta della location

Le attività della Scuola di Architettura e Design si svolgono all'interno di tre differenti sedi presenti nella città di Ascoli Piceno.

1) Ex Convento del Colle dell'Annunziata



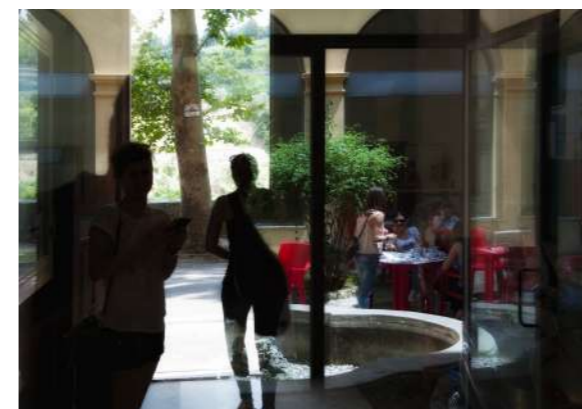
Di particolare interesse storico artistico, il Nella sede sono presenti la direzione della scuola, gli uffici amministrativi e gestionali, le aule per la didattica e la biblioteca. Gli spazi esterni dei due chioschi ospitano spesso mostre dei lavori prodotti nei corsi e sono molto frequentati dalla comunità studentesca. Nella sede è presente anche Archicafé, un bar-ristorante con ampi spazi all'esterno.

2) Polo di Sant'Angelo Magno



Situato in un'ala del complesso monumentale costituito dal Convento e dalla Chiesa di S. Angelo Magno, l'edificio nella seconda metà del secolo scorso fu modificato sensibilmente per accogliere l'ospedale cittadino, attivo fino agli anni '70. Dal 2015 è il polo più grande della Scuola di Ateneo di Architettura e Design Unicam, ospitando numerose aule per la didattica, i Laboratori Integrati Condivisi (CLIC), una materioteca e gli spin off accademici EcCOItaly, PEnSy e EcodesignLab. Anche questa sede è provvista di un bar ristorante, punto di incontro della comunità accademica e studentesca.

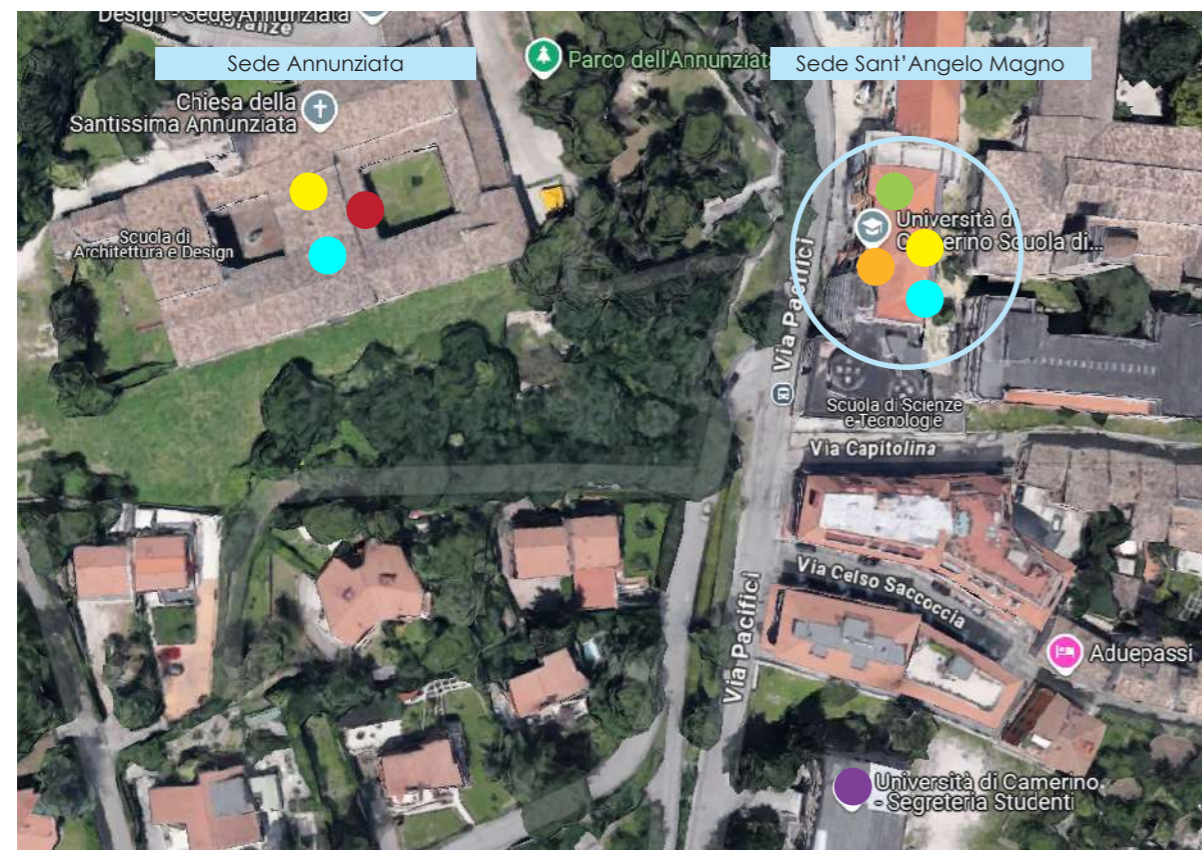
3) Sede di Lungo Castellano



Situato nel tratto stradale che costeggia il torrente Castellano, non lontano dalla Cartiera Papale, questo edificio ospita attività didattiche della SAAD e studi di docenti.

Agli studenti delle scuole superiori, o a chiunque sia interessato a conoscere la Scuola di Architettura e Design, vengono generalmente mostrate principalmente la sede dell'Annunziata e il Polo di Sant'Angelo Magno. La sede del Lungo Castellano viene spesso tralasciata, poiché è più distaccata e ospita solo aule per i laboratori, che si trovano comunque anche nelle altre due sedi.

Di solito, agli studenti vengono presentate le **aule per le lezioni teoriche**, quelle destinate alle **attività pratiche**, i **laboratori**, come quello di prototipazione e di fotografia, e la **materioteca**, caratteristica peculiare della sede Sant'Angelo Magno. Inoltre, viene mostrata la collocazione delle **segreterie studenti** e della **biblioteca**, situata nella sede dell'Annunziata.



- Aule per lezioni teoriche
- Aule per attività pratiche
- Laboratori
- Materioteca
- Segreteria studenti
- Biblioteca

Per questioni di praticità, ho deciso di realizzare questo primo percorso interamente nella sede di Sant'Angelo Magno. Ma l'intenzione è quella di sviluppare altri percorsi che vadano a toccare anche la segreteria e la sede dell'Annunziata.

Sede di Sant'Angelo Magno

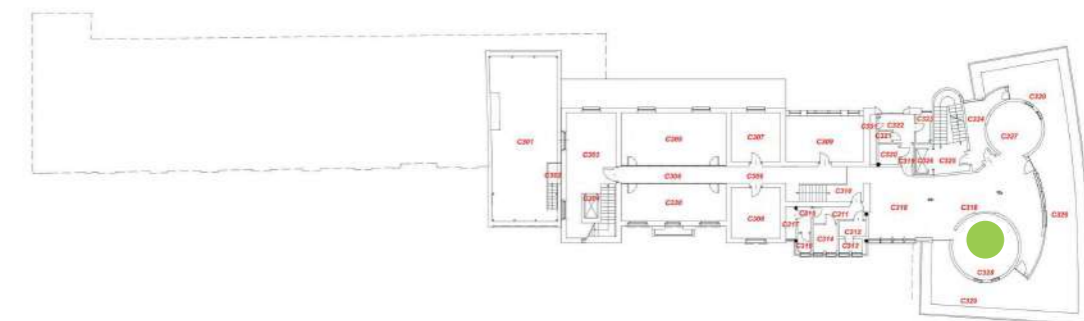


SEDE SANT'ANGELO MAGNO - Pianta Piano Terra

Scala 1:100

FASE PRELIMINARE: gli studenti verranno accolti nell'aula C012, una delle aule solitamente utilizzate per l'orientamento. Qui riceveranno alcune indicazioni generali sulla scuola e sui corsi di laurea, oltre a una breve spiegazione del progetto UniOrienteering. Inoltre, verrà comunicato loro che, per partecipare all'esperienza, sarà necessario scaricare l'app tramite QR code.

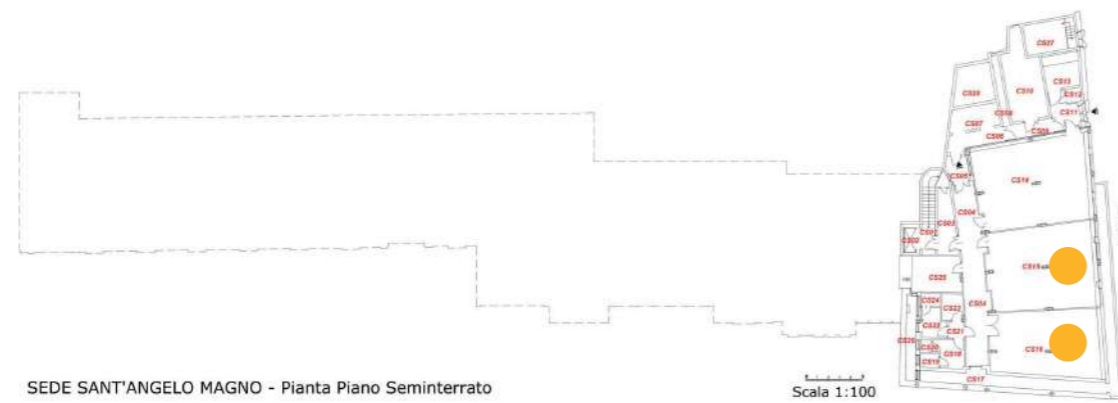
FASE 1: la fase 1, quella riguardante la RICERCA, si svolgerà nell'aula C045, molto ampia, dedicata alle attività laboratoriali.



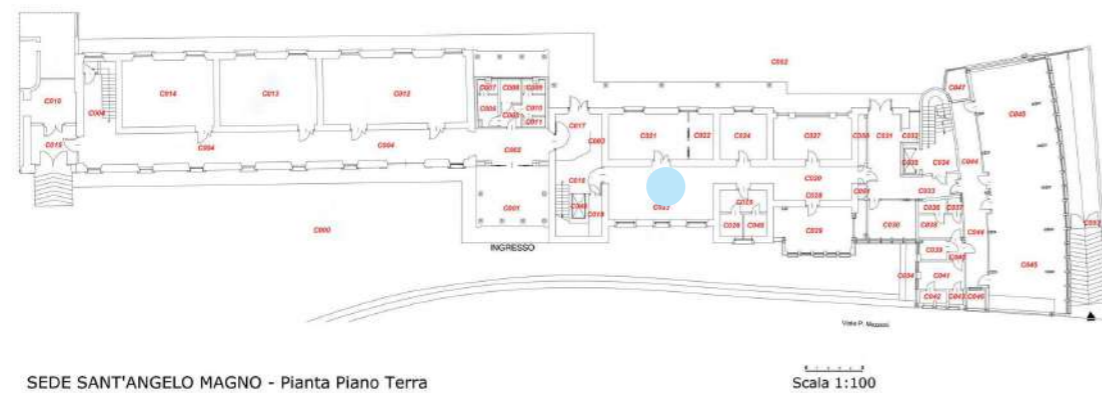
SEDE SANT'ANGELO MAGNO - Pianta Piano Terzo

Scala 1:100

FASE 2: la fase 2, dedicata allo SVILUPPO, si svolgerà nella materioteca, corrispondente all'aula C328, e nello spazio adiacente, dove sono allestite mostre di progetti di studenti della SAAD.



FASE 3: la fase 3, dedicata alla REALIZZAZIONE, si svolgerà nel seminterrato, all'interno dei laboratori. In particolare, le attività avranno luogo nel laboratorio di prototipazione e in quello di fotografia, dove verranno sviluppati e documentati i progetti.



FASE FINALE: nella fase finale, i partecipanti tornano al piano terra, dove troveranno un punto dedicato alla distribuzione dei gadget. Qui, un incaricato sarà presente per consegnare i premi e i ricordi dell'esperienza, offrendo un momento di conclusione e confronto sull'attività svolta.



7.5 Progettazione degli enigmi

PRIMA TAPPA: "RICERCA"

La prima tappa rappresenta l'accumulo delle informazioni e l'attenzione ai dettagli durante la fase di ricerca di un designer. In questa tappa esploreremo inoltre il mondo del graphic design. In questa esperienza, **infatti, ho voluto raccontare le varie tappe attraverso i principali ambiti di studio prevalenti in questa scuola.**

Per questa fase ho scelto due tipologie di giochi/enigmi: **VISIVI** e **LOGICI**.

1. Loghi nella storia

Descrizione: in questo gioco, i giocatori si trovano davanti a una serie di immagini di loghi famosi e la loro evoluzione storica, dal più datato fino al quello che vediamo oggi. L'obiettivo è ordinare le immagini in sequenza cronologica per raccontare l'evoluzione del disegno. Ogni immagine è numerata sul retro: una volta ordinata la sequenza, i numeri compongono il codice per aprire un lucchetto.



2. Graphic Boxes

I giocatori si trovano di fronte a due scatole chiuse con un lucchetto. Il primo lucchetto richiede una combinazione numerica, che può essere sbloccata utilizzando il codice ottenuto nel gioco precedente.

All'interno della prima scatola si trova un biglietto da visita raffigurante il cerchio di Itten. Sul muro è affisso un poster in formato A1, raffigurante coppie di forme di diversi colori. Identificando le coppie di colori complementari, i giocatori potranno ottenere la combinazione per sbloccare il secondo lucchetto, che funziona tramite pulsanti.

All'interno della seconda scatola ci sono lettere stampate in PLA, realizzate con diversi font, e un ultimo biglietto da visita con una domanda. Per rispondere alla domanda, i giocatori dovranno riordinare le lettere, che presenteranno un numero alla base. L'ordine corretto delle lettere fornirà il codice necessario per proseguire.



3. Colori in codice

Su una parete sono appese delle fotografie con tonalità di colore differenti tra loro. A ciascun colore è associato un codice colore, che i giocatori dovranno individuare utilizzando una mazzetta colore. Per risolvere l'enigma, i giocatori dovranno utilizzare i codici colore come riferimento per individuare il codice da inserire nell'app e sbloccare così il prossimo pezzo della mappa.



SECONDA TAPPA: "SVILUPPO"

La seconda tappa rappresenta il momento in cui le idee e le informazioni raccolte durante la fase di ricerca vengono concretizzate e trasformate in un progetto tangibile. È il passaggio dall'astratto al concreto, dove si sperimentano soluzioni, si realizzano bozze, prototipi e versioni preliminari del prodotto. In questa tappa esploriamo inoltre il mondo dell'industrial design.

Per questa fase ho scelto due tipologie di giochi: quelli basati sulla **LUCE** ed il **TATTO**.

1. Il prototipo scomposto

In questa prova, i giocatori trovano sul tavolo una serie di tessere sparse, apparentemente senza un ordine preciso. Il loro obiettivo è ricomporre il puzzle, mettendo insieme i pezzi nel modo corretto. Una volta completato, il puzzle rivelerà un messaggio nascosto: una parola chiave, una sequenza di numeri o un'indicazione essenziale per proseguire nel gioco.



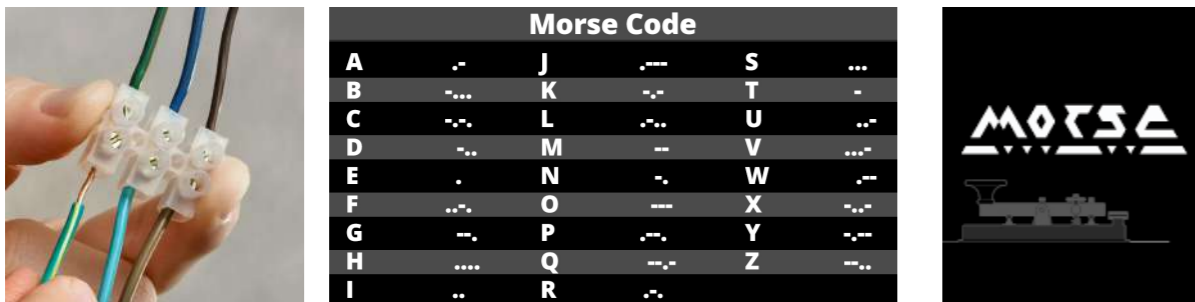
2. L'equilibrio dei materiali

I giocatori si trovano di fronte ad una bilancia a doppio piatto e a una serie di piccoli campioni di materiali. Accanto a loro c'è un foglio su cui sono riportate quattro combinazioni di oggetti. I materiali di questi oggetti, se posizionati correttamente sulla bilancia, indicheranno un numero. L'obiettivo dei giocatori è identificare i materiali, abbinarli alle combinazioni indicate e disporli sulla bilancia nel modo corretto. Una volta trovati i numeri corrispondenti, dovranno utilizzarli per comporre il codice che permetterà di proseguire nel gioco.



3. Tracce nascoste

I giocatori dovranno attivare un meccanismo realizzato con Arduino. Una volta attivato, si troveranno di fronte a un codice Morse riprodotto attraverso segnali luminosi o sonori. Decifrando correttamente la parola nascosta e inserendola nell'app, potranno sbloccare l'indizio successivo e proseguire nell'avventura.



TERZA TAPPA: "REALIZZAZIONE"

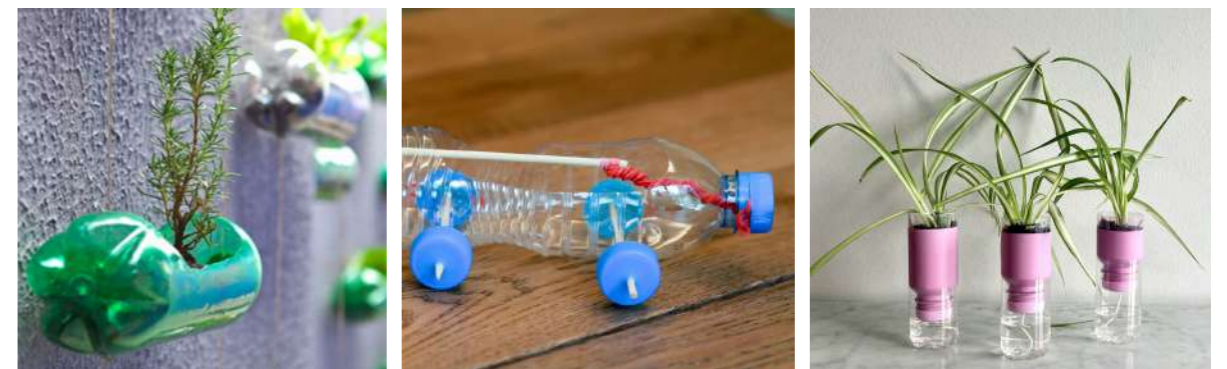
La terza tappa rappresenta la realizzazione, il momento in cui il progetto prende vita: le idee e i prototipi sviluppati vengono trasformati in un prodotto finito, pronto per essere condiviso con il mondo. È la fase in cui creatività e tecnica si uniscono, portando a una realizzazione concreta e funzionale che rispecchia la visione iniziale del designer.

Durante questa tappa, il focus si sposta sull'esecuzione pratica: ogni dettaglio viene perfezionato, ogni materiale assemblato e ogni componente testato per garantire il successo del prodotto finale. In questa tappa esploriamo inoltre il mondo dell'Ecodesign.

Per questa fase ho scelto due un unico gioco manuale.

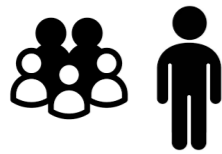
Crea e condividi

I giocatori ricevono diverse tipologie di materiali di riciclo e devono utilizzarli per creare un oggetto specifico (es. un giocattolo, un contenitore, un accessorio) che verrà assegnato loro casualmente. Una volta completato, dovranno recarsi nel laboratorio di fotografia dove potranno fotografare il loro oggetto e condividerlo sui social. Qui troveranno anche il codice per poter ottenere l'ultima parte della mappa.

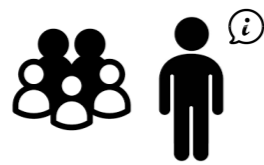


Un'avventura nel mondo del Design: storytelling dell'interazione

1. Arrivo in università



- Un gruppo di ragazzi arriva in università e viene accolto dal responsabile dell'orientamento all'interno dell'aula dedicata.



- Il responsabile dell'orientamento fornisce al gruppo delle informazioni riguardo la scuola e da a loro la possibilità di esplorare l'ambiente in autonomia o fare la conoscenza attraverso un'esperienza interattiva.

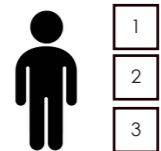


- Ai ragazzi che scelgono di fare l'esperienza interattiva, viene spiegato cosa faranno e come funziona il gioco anche attraverso un video. Viene inoltre dato loro il link di un'app su cui verrà gestito l'intero percorso. I giocatori selezionano il percorso inerente alla scuola di design e leggono la intro/istruzioni.

2. RICERCA: i ragazzi arrivano nella prima stanza (aula in cui si svolgono le lezioni)



- L'utente scansiona il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o clicca sull'app il simbolo corrispondente alla stanza. Nella stanza potranno anche accedere a contenuti di realtà aumentata.



- I giocatori si trovano davanti a una serie di immagini di loghi. Ogni immagine è numerata sul retro: una volta ordinata la sequenza, i numeri compongono un codice.



- L'utente utilizza il codice trovato per aprire una scatola con all'interno delle indicazioni cromatiche. Dopo aver risolto il primo gioco avranno il codice per aprire una seconda box la cui risoluzione fornirà il codice per il gioco successivo.



- L'utente utilizza il codice trovato per poter aprire le istruzioni di questo gioco: grazie ad una mazzetta colori, dovranno decifrare i codici dei colori presenti in delle fotografie e, grazie a questi, trovare il codice da inserire nell'app e poter proseguire nel gioco.

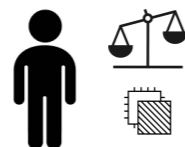
3. SVILUPPO: i ragazzi arrivano nella seconda stanza (materioteca e spazio a fianco)



- L'utente scansiona il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o clicca sull'app il simbolo corrispondente alla stanza. Nella stanza potranno anche accedere a contenuti di realtà aumentata.



L'utente si ritrova davanti a dei pezzi da assemblare. Una volta completato il puzzle, apparirà una scritta che indicherà come proseguire.



- L'utente deve posare sui due piatti della bilancia i materiali degli oggetti rappresentati su una scheda. La soluzione aiuterà i giocatori a proseguire nel prossimo gioco.



- L'utente utilizza il codice trovato per recuperare la batteria necessaria a far attivare un meccanismo. Dovranno poi risolvere un enigma tramite il codice Morse.

4. REALIZZAZIONE: i ragazzi arrivano nella terza stanza (laboratori di prototipazione)



- L'utente scansiona il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o clicca sull'app il simbolo corrispondente alla stanza. Nella stanza potranno anche accedere a contenuti di realtà aumentata.



- L'utente utilizza il proprio smartphone o per interagire con un'app di realtà aumentata che trasforma il laboratorio in un ambiente virtuale interattivo.



- L'utente utilizza il gioco messo a disposizione nel laboratorio: realizzare un prototipo di un oggetto attraverso dei materiali di riciclo messi a disposizione.

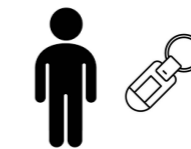


L'utente si reca nel laboratorio di fotografia per fotografare la propria opera e, se vuole, pubblicarla sui social. Qui troverà inoltre il codice per ottenere l'ultimo pezzo della mappa.

3. Completamento del percorso



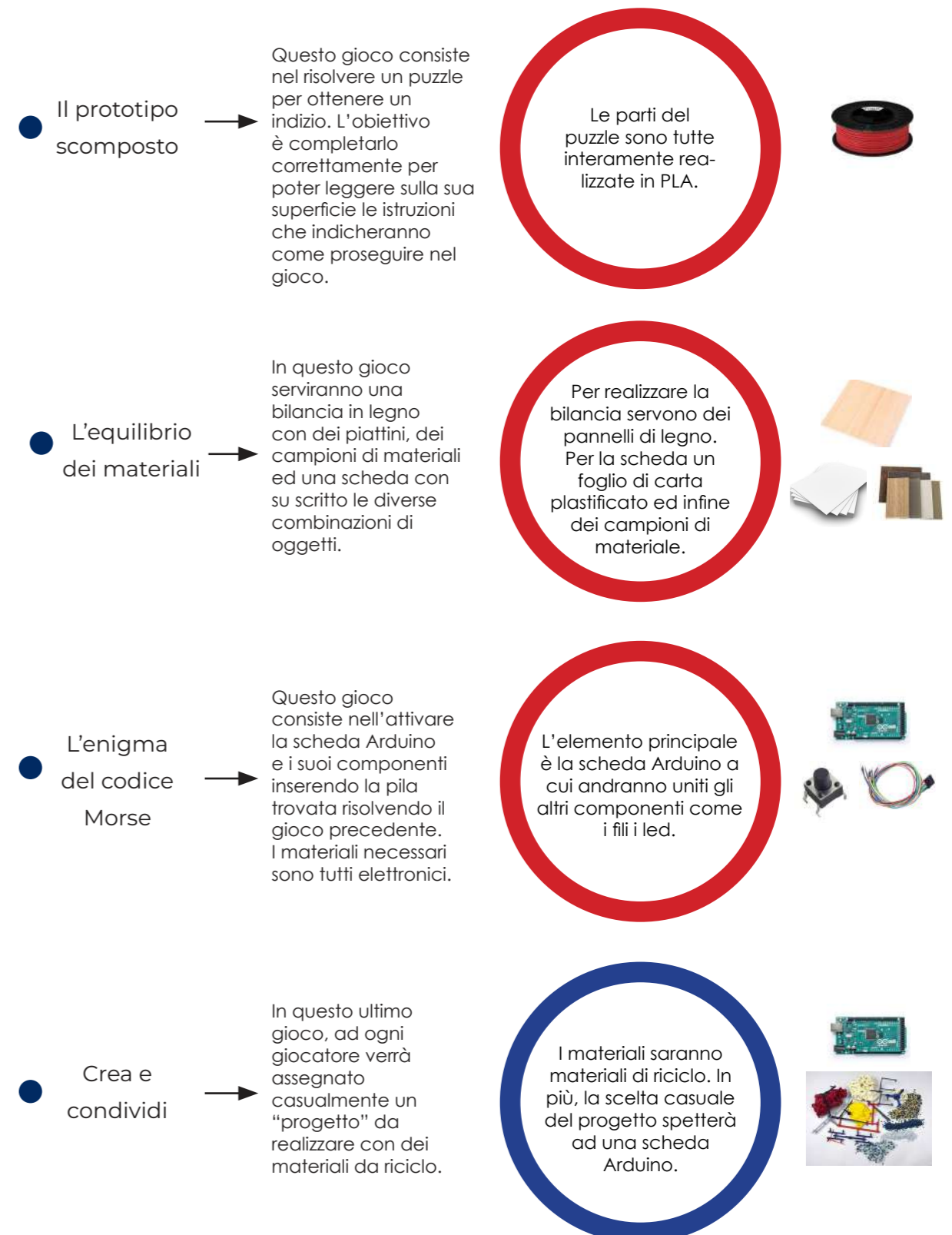
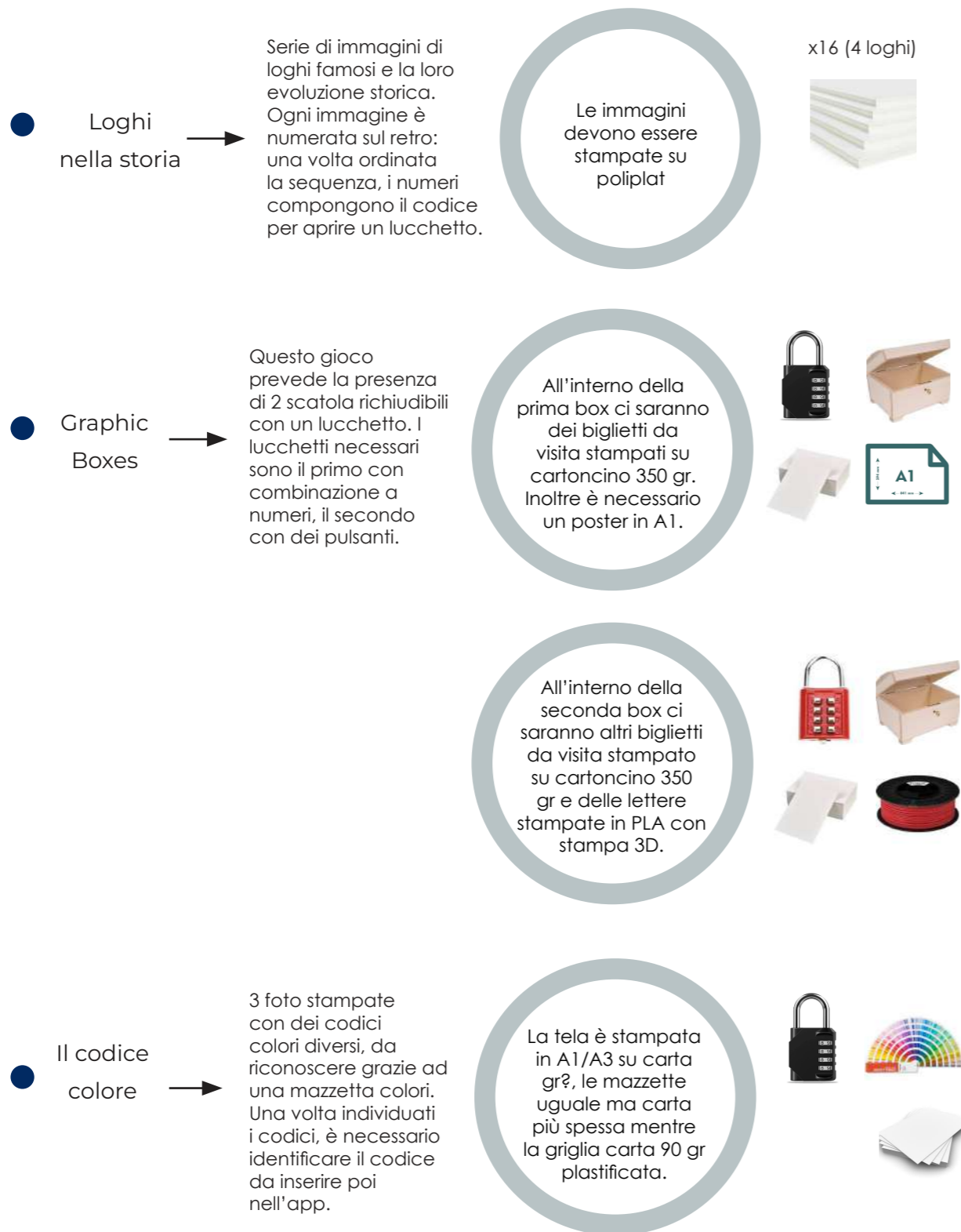
- L'utente raggiunge l'ultima tappa completando così il percorso.



- L'utente riceve una piccola ricompensa (ad esempio, un gadget) a conclusione del percorso.

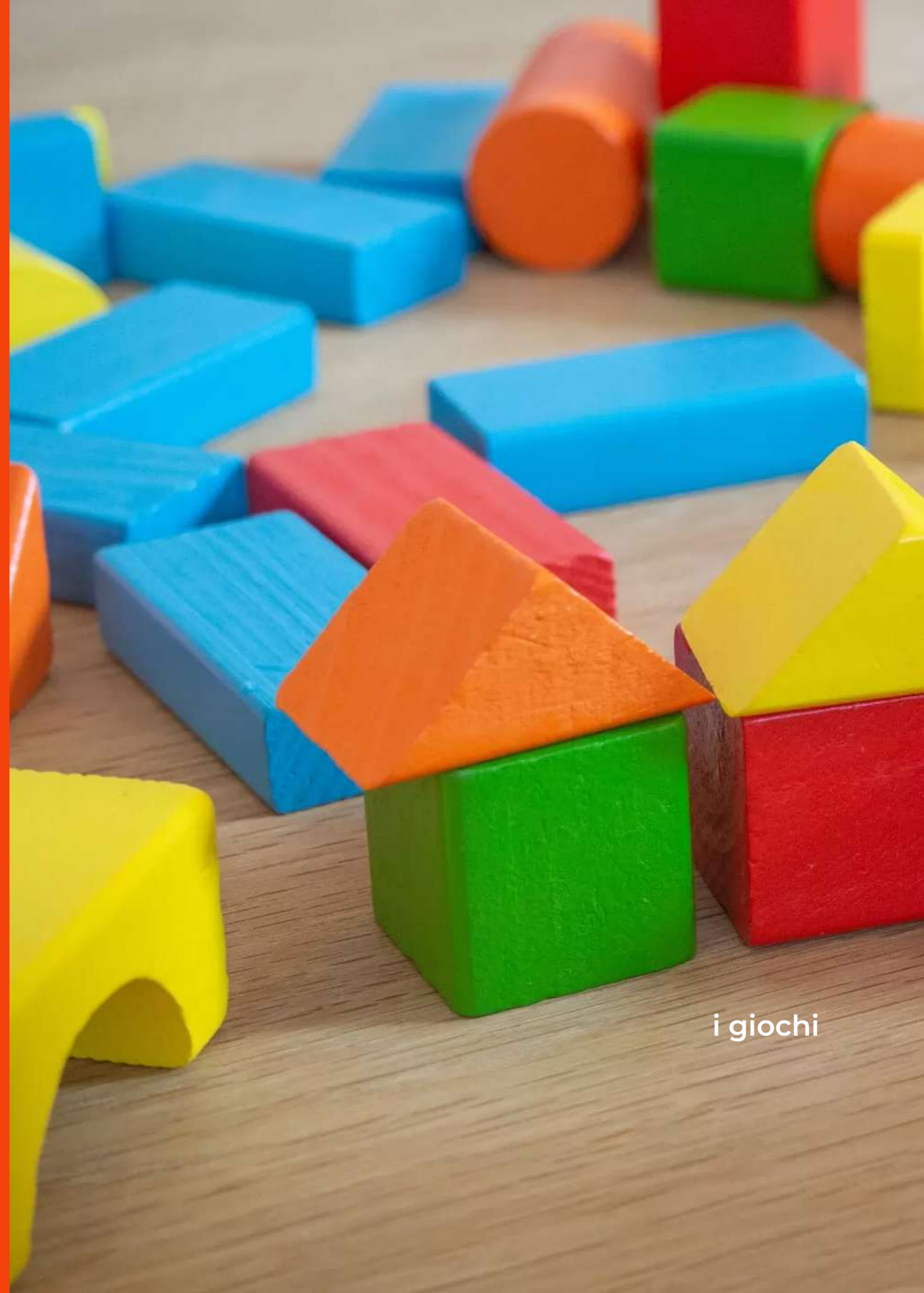


7.6 Specifiche degli elementi di progetto



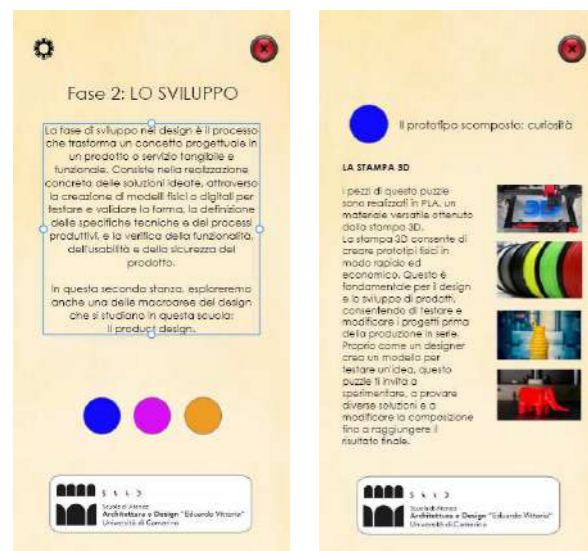
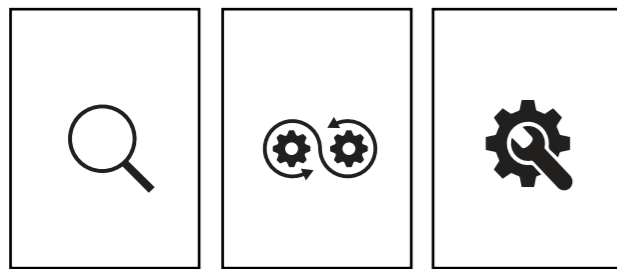
08

progettazione, sviluppo e prototipazione



i giochi

8.1 Manifesti e iconografia



Il percorso è caratterizzato da manifesti e icone indispensabili per capire se si sta procedendo nella direzione corretta. Le stanze che fanno parte del percorso hanno, attaccato sulla porta, un simbolo corrispondente alla fase in cui ci si trova (RICERCA, SVILUPPO o REALIZZAZIONE). Cliccando sulla corrispondente icona nell'app, è possibile ottenere informazioni sulla stanza, sulle tematiche trattate e sulla fase di progettazione del designer.

Ogni gioco o enigma è inoltre contrassegnato da un bollino colorato. Ogni bollino corrisponde a un pulsante da premere nell'app per ricevere informazioni sul gioco, su alcuni aspetti del design o sui materiali e macchinari utilizzati per la sua realizzazione. L'esperienza, infatti, è sia ludica che informativa.

Alcuni giochi presentano bollini contrassegnati anche da un lucchetto: questo indica che la soluzione deve essere inserita nell'app per poter proseguire. A fianco possiamo vedere alcune schermate dell'app che mostrano come i bollini verranno utilizzati per fornire informazioni utili durante l'esperienza.

Ogni gioco è inoltre caratterizzato da un manifesto (v. a destra) stampato in formato A3 su carta poster, la cui interattività aumenta con l'avanzare del percorso tra le stanze.

I poster della prima stanza sono esclusivamente informativi, quelli della seconda forniscono indizi e informazioni fondamentali per la risoluzione dell'enigma, mentre il poster dell'ultima stanza è interattivo e contiene oggetti che i partecipanti possono toccare e utilizzare per proseguire nell'esperienza.



Due dei poster appesi nelle aule

8.2 Sviluppo e prototipazione giochi fase 1: LOGHI NELLA STORIA

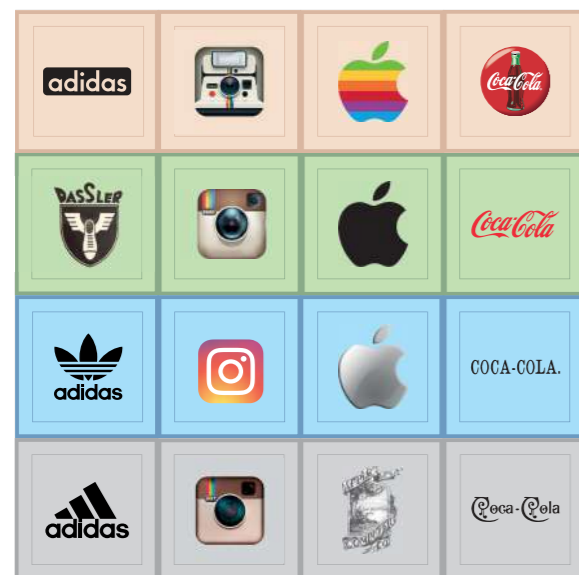


Il primo gioco unisce la tematica della RICERCA a quella del graphic design. Il logo, elemento essenziale del graphic design, racchiude diversi significati e subisce un'evoluzione nel tempo, un aspetto che ogni bravo grafico conosce bene.

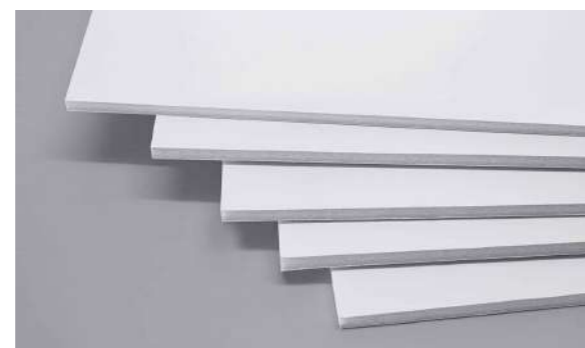
Comprendere la storia di un progetto è una fase fondamentale del processo di progettazione, ed è proprio questo il messaggio che il primo gioco vuole trasmettere. Per questo, ho selezionato alcuni loghi iconici insieme alle loro varianti nel tempo: i giocatori dovranno riordinarli correttamente per trovare il codice necessario a proseguire.



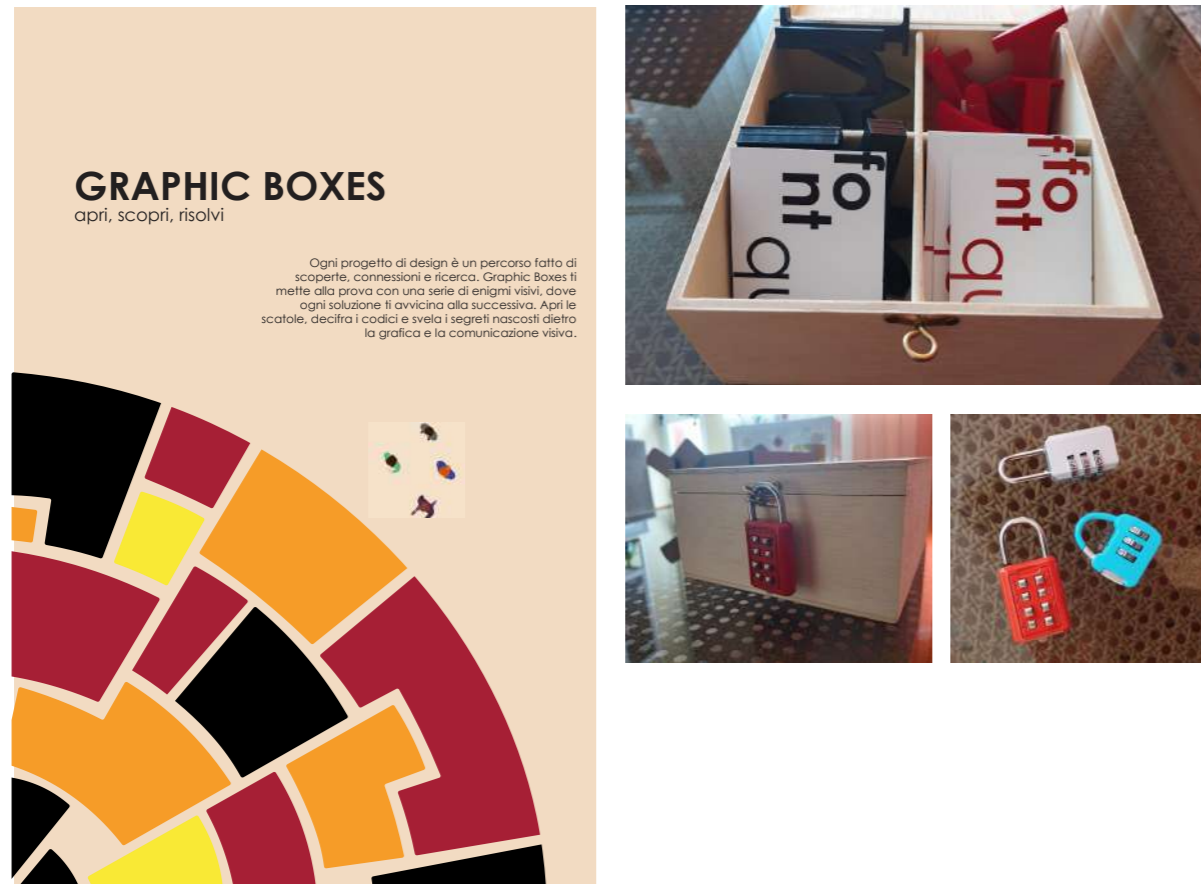
La stampa



Dopo aver scelto i loghi da rappresentare, li ho semplicemente inseriti all'interno di quadrati colorati, che sono poi stati stampati su un supporto in poliplat di 5 mm di spessore.



Sviluppo e prototipazione giochi fase 1: GRAPHIC BOXES



Il secondo gioco è progettato per riunire in specifiche box alcuni elementi fondamentali del graphic design, mostrando quanto siano strettamente connessi tra loro. L'enigma è strutturato in due fasi interdipendenti: risolvere il primo permette di sbloccare il secondo.

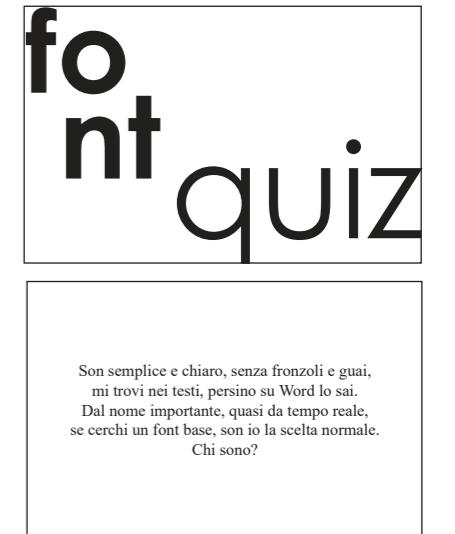
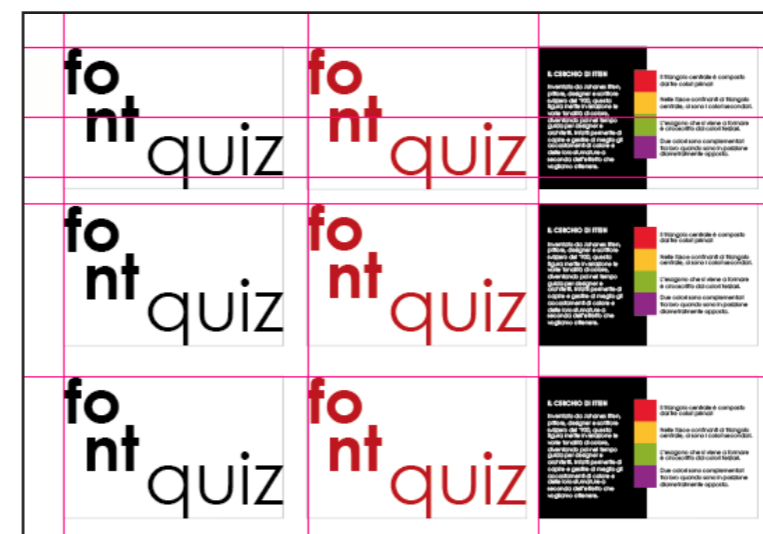
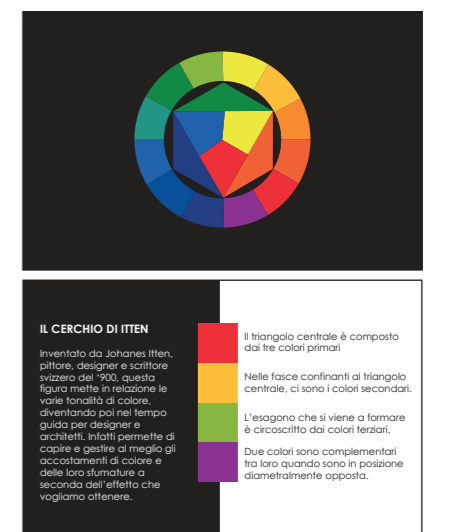
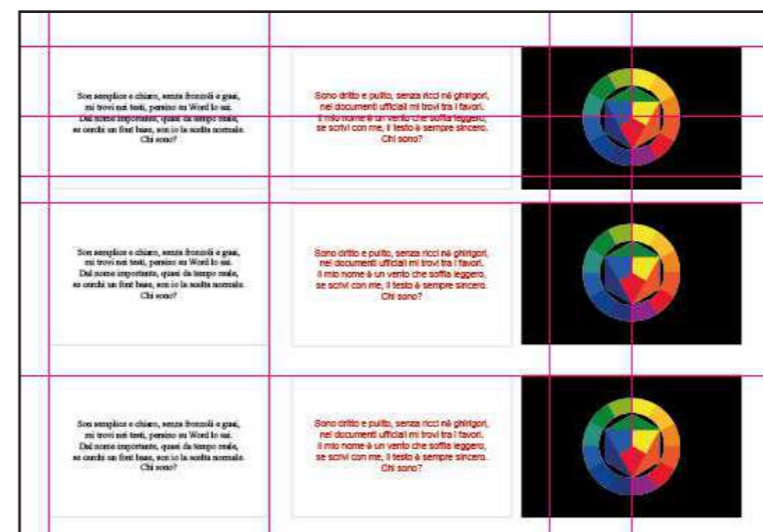
I giocatori si trovano di fronte a due scatole chiuse con un lucchetto. Il primo lucchetto richiede una combinazione numerica, che può essere ottenuta utilizzando il codice fornito dal gioco precedente.

All'interno della prima scatola si trova un biglietto da visita raffigurante il cerchio di Itten. Sul muro è affisso un poster in formato A1 con coppie di forme di diversi colori. Identificando le coppie di colori complementari, i giocatori potranno ricavare la combinazione necessaria per sbloccare il secondo lucchetto, che si apre premendo una sequenza di pulsanti. Una volta aperta la seconda scatola, i giocatori troveranno lettere stampate in PLA con diversi font e un ultimo biglietto da visita contenente una domanda. Per rispondere, dovranno riordinare le lettere, ognuna delle quali presenta un numero alla base. L'ordine corretto delle lettere fornirà il codice necessario per proseguire.

Tra gli elementi utilizzati in questo gioco troviamo biglietti da visita con il cerchio di Itten, font riprodotti con la stampa 3D e un poster ispirato al Bauhaus, tutti elementi che aiutano a comprendere l'importanza dell'interconnessione tra i principi del graphic design.



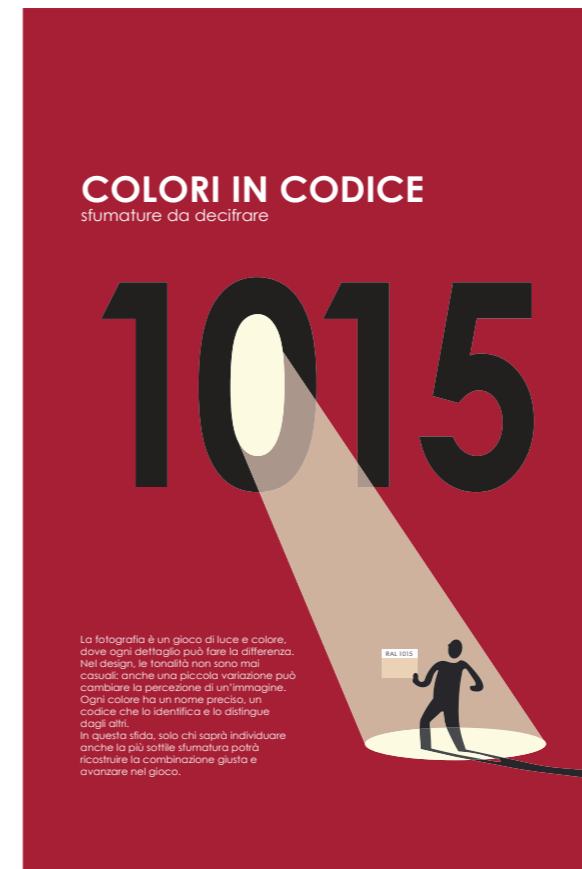
L'immagine a fianco mostra il poster che ho realizzato, messo a confronto con quello del Bauhaus.



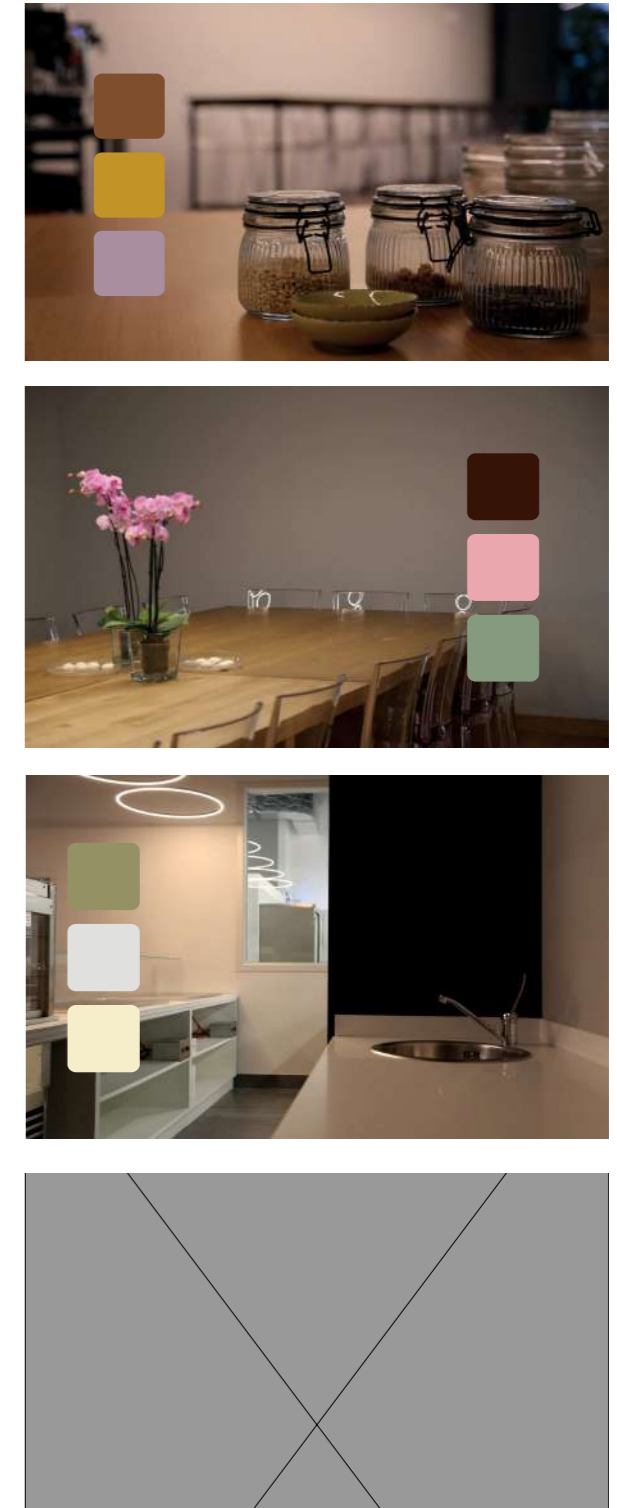
In queste immagini sono raffigurati i biglietti da visita stampati e le lettere realizzate in PLA.



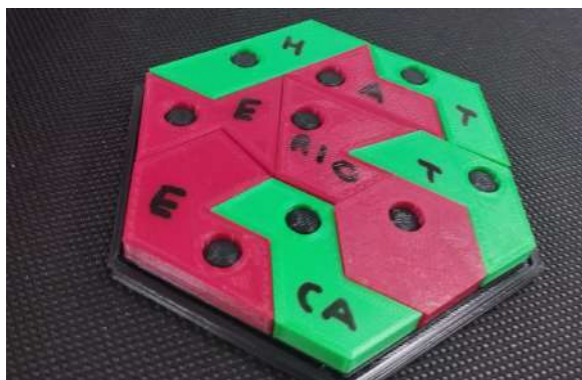
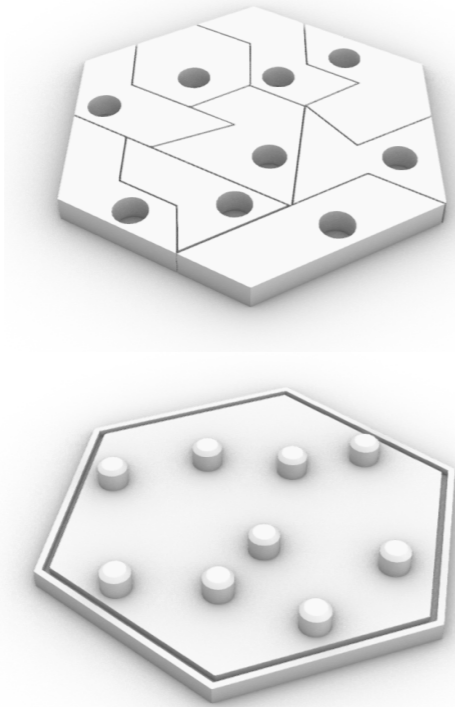
Sviluppo e prototipazione giochi fase 1: COLORI IN CODICE



Le tematiche principali di questo terzo e ultimo gioco della prima stanza sono la fotografia e il colore. Per l'attività, sono state scattate foto di un ambiente con una Canon EOS 90D e accanto a ciascuna immagine sono stati riportati i suoi colori principali. Le foto sono state stampate in carta poster su fogli A3. I giocatori dovranno individuare questi colori utilizzando una mazzetta colori, mettendo alla prova la loro capacità di analisi cromatica.

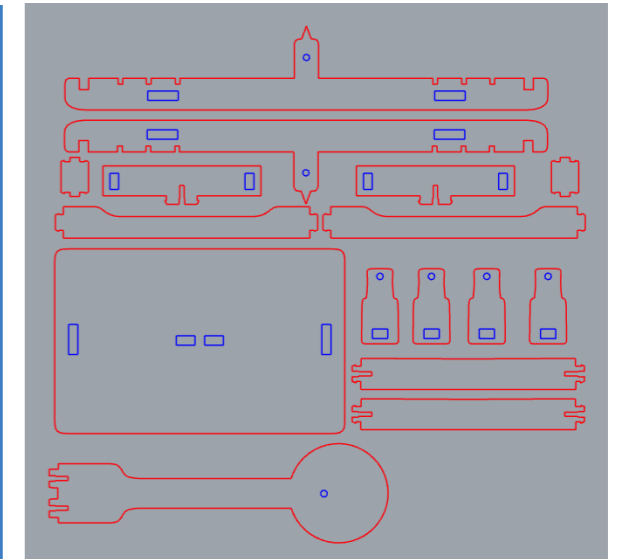


8.3 Sviluppo e prototipazione giochi fase 2: IL PROTOTIPO SCOMPOSTO

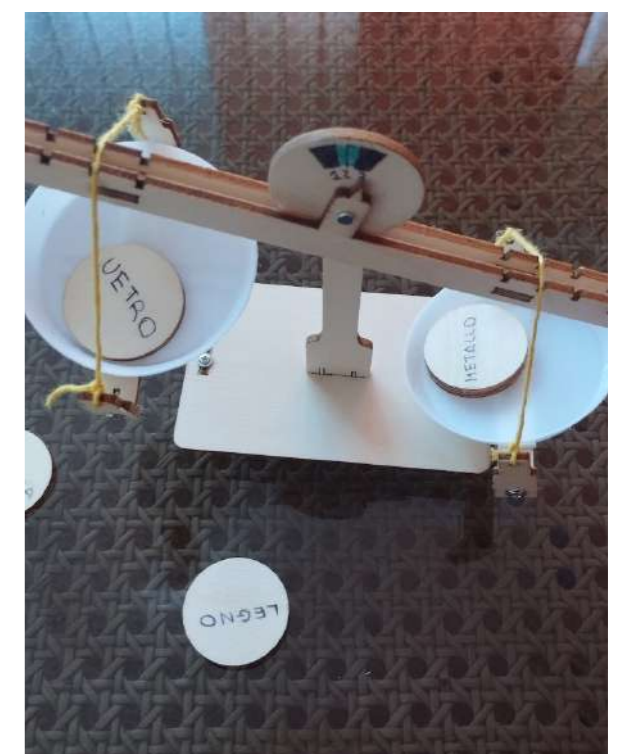


Il primo gioco della seconda stanza consiste in un puzzle con pezzi speciali stampati in PLA tramite la stampante 3D. Per guidare i giocatori, sono state inserite delle indicazioni sul poster che spiegano come posizionare correttamente la base e due dei pezzi.

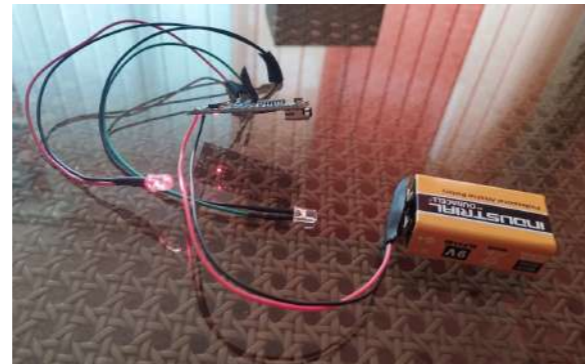
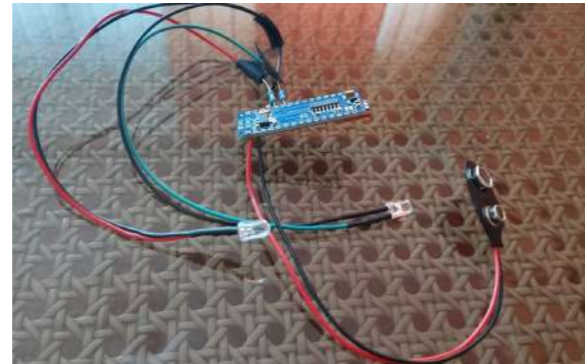
Sviluppo e prototipazione giochi fase 2: L'EQUILIBRIO DEI MATERIALI



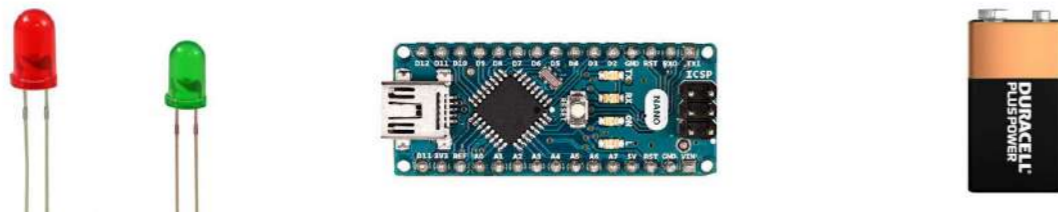
Il secondo gioco si svolge all'interno della materioteca, dove i giocatori troveranno una bilancia in legno e dei pezzi tagliati al laser. Il loro compito sarà bilanciare dei dischi di legno, ciascuno rappresentante un materiale diverso.



Sviluppo e prototipazione giochi fase 2: L'ENIGMA DEL CODICE MORSE



SCHEMA



CODICE

```
int ledRosso = 3; // LED rosso per il punto
int ledVerde = 2; // LED verde per il tratto

String morseCode = ".-.. .- -.- - - - . . .- .-"; // Codice Morse per "Prototipo"

void accendiPunto() {
  digitalWrite(ledRosso, HIGH);
  delay(300);
  digitalWrite(ledRosso, LOW);
  delay(300);
}

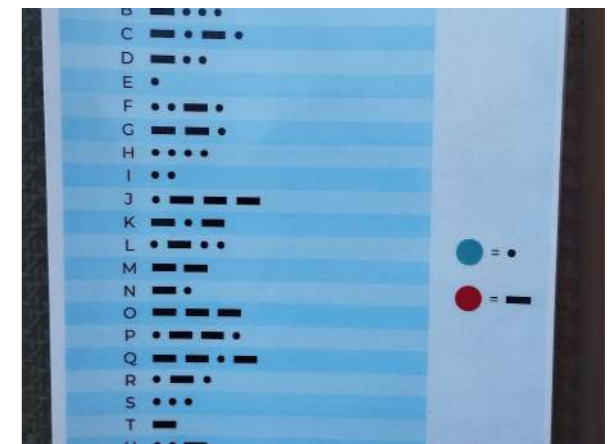
void accendiTratto() {
  digitalWrite(ledVerde, HIGH);
  delay(600);
  digitalWrite(ledVerde, LOW);
  delay(200);
}

void setup() {
  pinMode(ledRosso, OUTPUT);
  pinMode(ledVerde, OUTPUT);
}

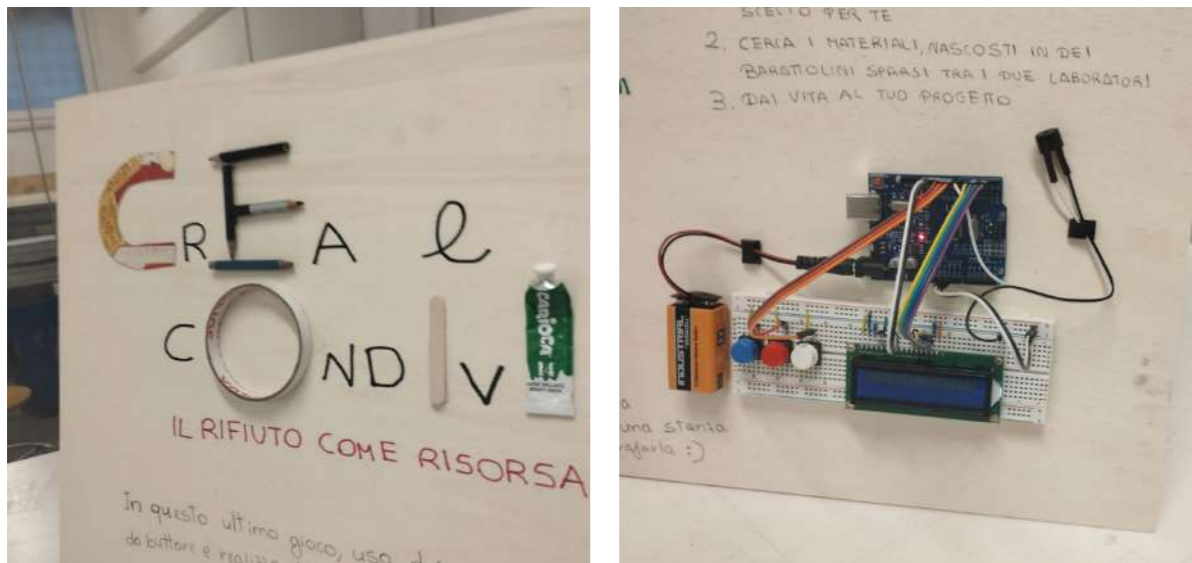
void loop() {
  for (int i = 0; i < morseCode.length(); i++) {
    char carattere = morseCode.charAt(i);

    if (carattere == '.') {
      accendiPunto();
    } else if (carattere == '-') {
      accendiTratto();
    } else if (carattere == ' ') {
      delay(1300);
    }
  }

  delay(5000);
}
```



8.3 Sviluppo e prototipazione giochi fase 3: CREA e CONDIVIDI



SCHEMA



Nell'ultima stanza c'è un gioco più grande rispetto agli altri. Qui i partecipanti devono cercare dei barattolini che contengono oggetti riciclati. Con questi materiali, dovranno creare dei piccoli progetti che vengono generati casualmente da una scheda Arduino, che assegna a ogni gruppo un progetto diverso da realizzare. Una volta finito, i giocatori possono fotografare il loro lavoro e inviare la foto alla pagina Instagram dell'università, per condividere e promuovere l'esperienza. Questo gioco non solo stimola la creatività, ma aiuta anche a riflettere sull'importanza del riciclo, utilizzando materiali in modo originale. Inoltre, la parte finale di condivisione sui social rende l'esperienza ancora più interattiva, coinvolgendo la comunità universitaria e dando visibilità all'attività.



CODICE

```
#include <LiquidCrystal.h>

const int buttonPin1 = 8; // Pulsante per mobili
const int buttonPin2 = 9; // Pulsante per mezzi di trasporto
const int buttonPin3 = 10; // Pulsante per oggetti
const int buzzerPin = 7;

bool lastState1 = HIGH;
bool lastState2 = HIGH;
bool lastState3 = HIGH;

// Inizializza l'oggetto LiquidCrystal con i pin dell'interfaccia
LiquidCrystal lcd(12, 11, 5, 4, 3, 2);

// Dichiarazione degli array di stringhe come variabili globali
const char* mobili[] = {"TAVOLO", "SEDIA", "ARMADIO"};
const char* trasporti[] = {"AUTO", "BICICLETTA", "SKATEBOARD"};
const char* oggetti[] = {"ROBOT", "BAMBOLA", "CHITARRA"};

void setup() {
  pinMode(buttonPin1, INPUT_PULLUP);
  pinMode(buttonPin2, INPUT_PULLUP);
  pinMode(buttonPin3, INPUT_PULLUP);
  pinMode(buzzerPin, OUTPUT);
  lcd.begin(16, 2); // Inizializza l'LCD con 16 colonne e 2 righe
  lcd.clear(); // Pulisce lo schermo LCD
  randomSeed(analogRead(0)); // Inizializza il generatore di numeri casuali
}

void loop() {
  gestisciPulsante(buttonPin1, lastState1, mobili);
  gestisciPulsante(buttonPin2, lastState2, trasporti);
  gestisciPulsante(buttonPin3, lastState3, oggetti);
}

void gestisciPulsante(int buttonPin, bool &lastState, const char* parole[]) {
  bool currentState = digitalRead(buttonPin);
  if (lastState == HIGH && currentState == LOW) { // Solo alla pressione
    mostraParola(parole);
  }
  lastState = currentState;
}

void mostraParola(const char* parole[]) {
  tone(buzzerPin, 1000); // Suona il buzzer a 1000Hz
  lcd.clear();
  lcd.setCursor(0, 0);
  lcd.print(parole[random(3)]); // Seleziona casualmente una parola dall'array
  delay(200); // Ritardo per evitare pressioni multiple rapide
  noTone(buzzerPin); // Ferma il buzzer
}
```

09

l'app

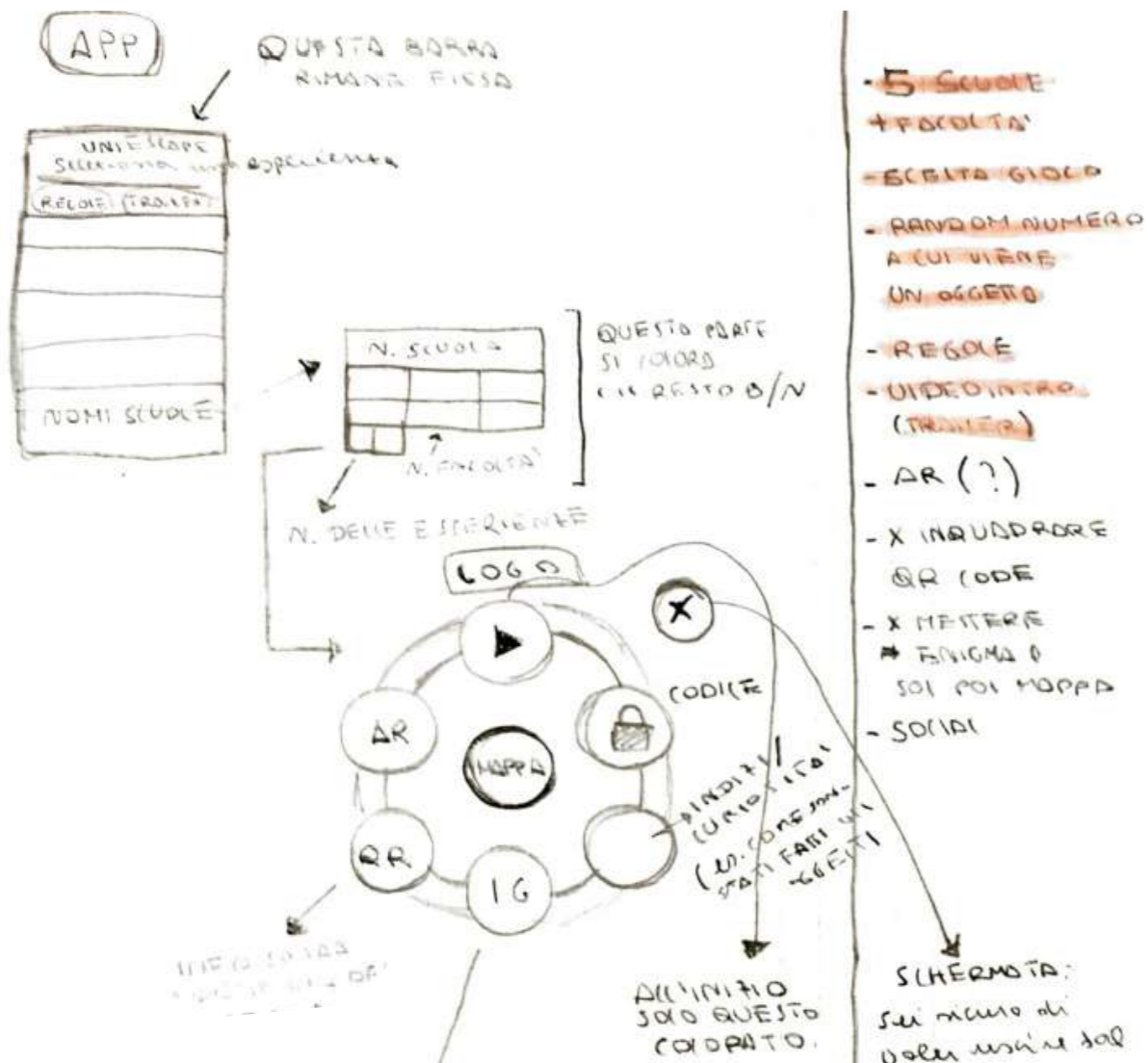


realizzazione dell'app per lo svolgimento del percorso

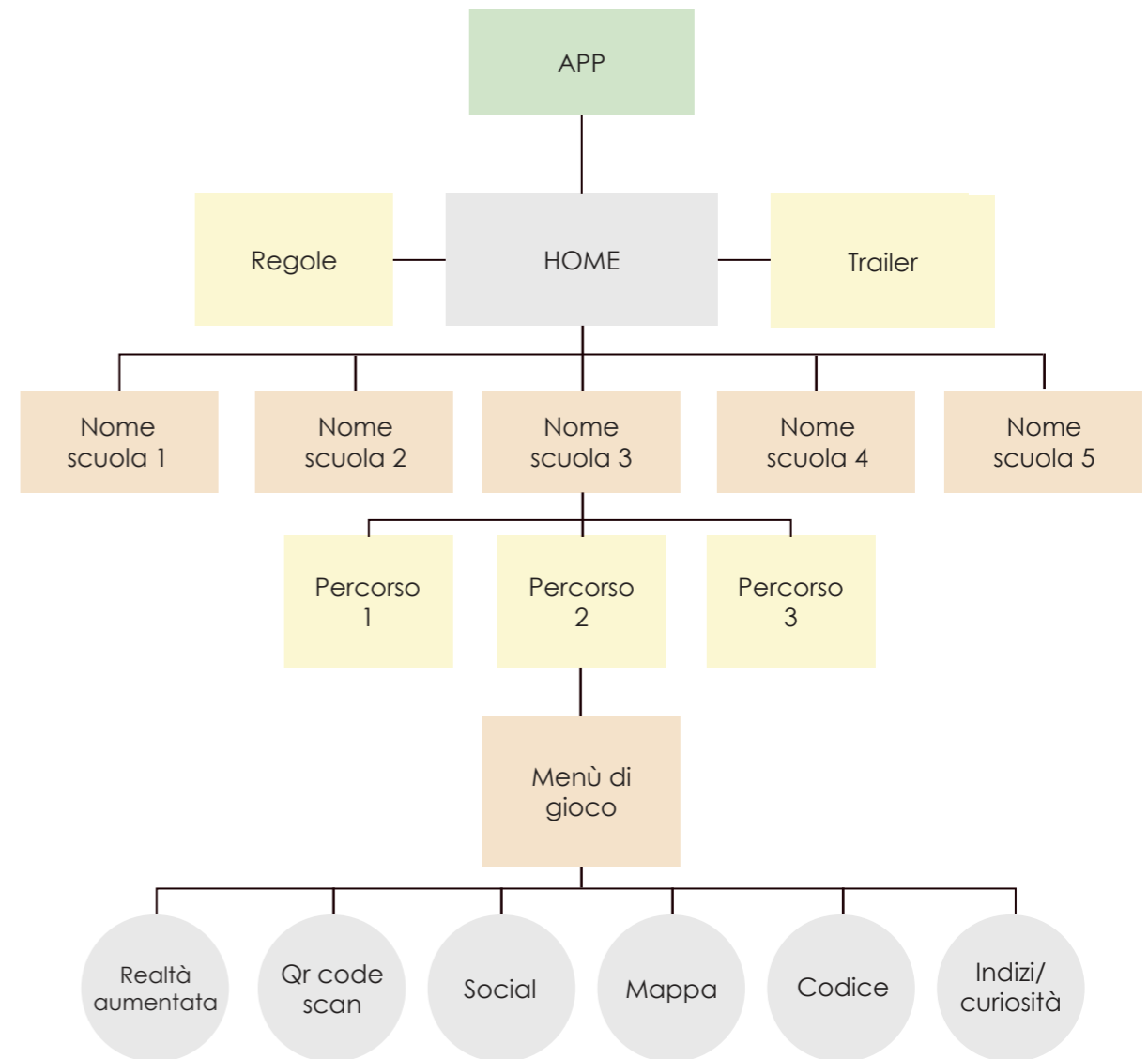
Per supportare l'attività sperimentale, è stata realizzata un'applicazione mobile prototipale. Sebbene lo scopo principale fosse quello di testare l'intera esperienza di UniOrienteering, l'app ha evidenziato alcune limitazioni tecniche che necessitano di ulteriori approfondimenti. Nonostante ciò, i risultati ottenuti sono stati positivi.



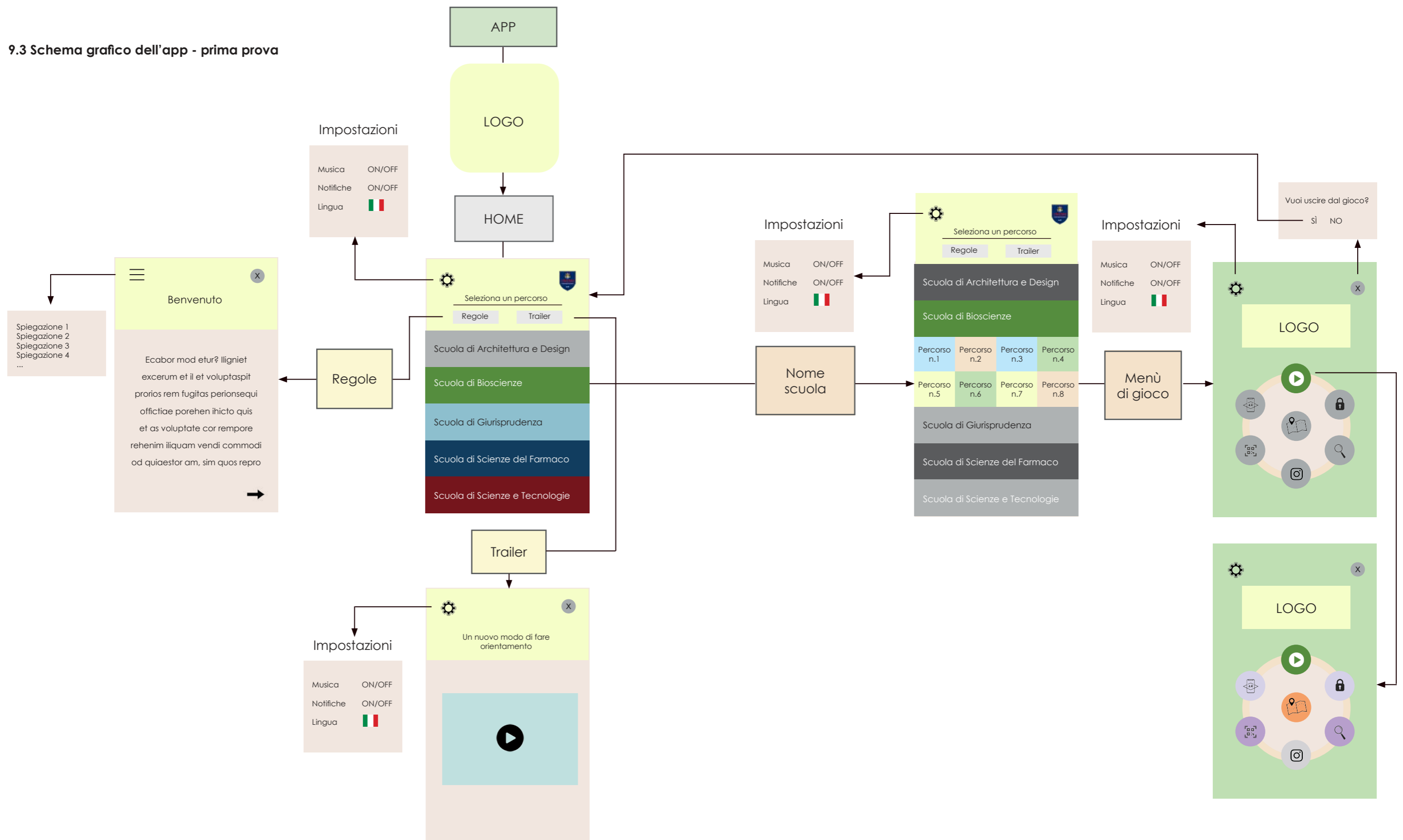
9.1 Primi schizzi

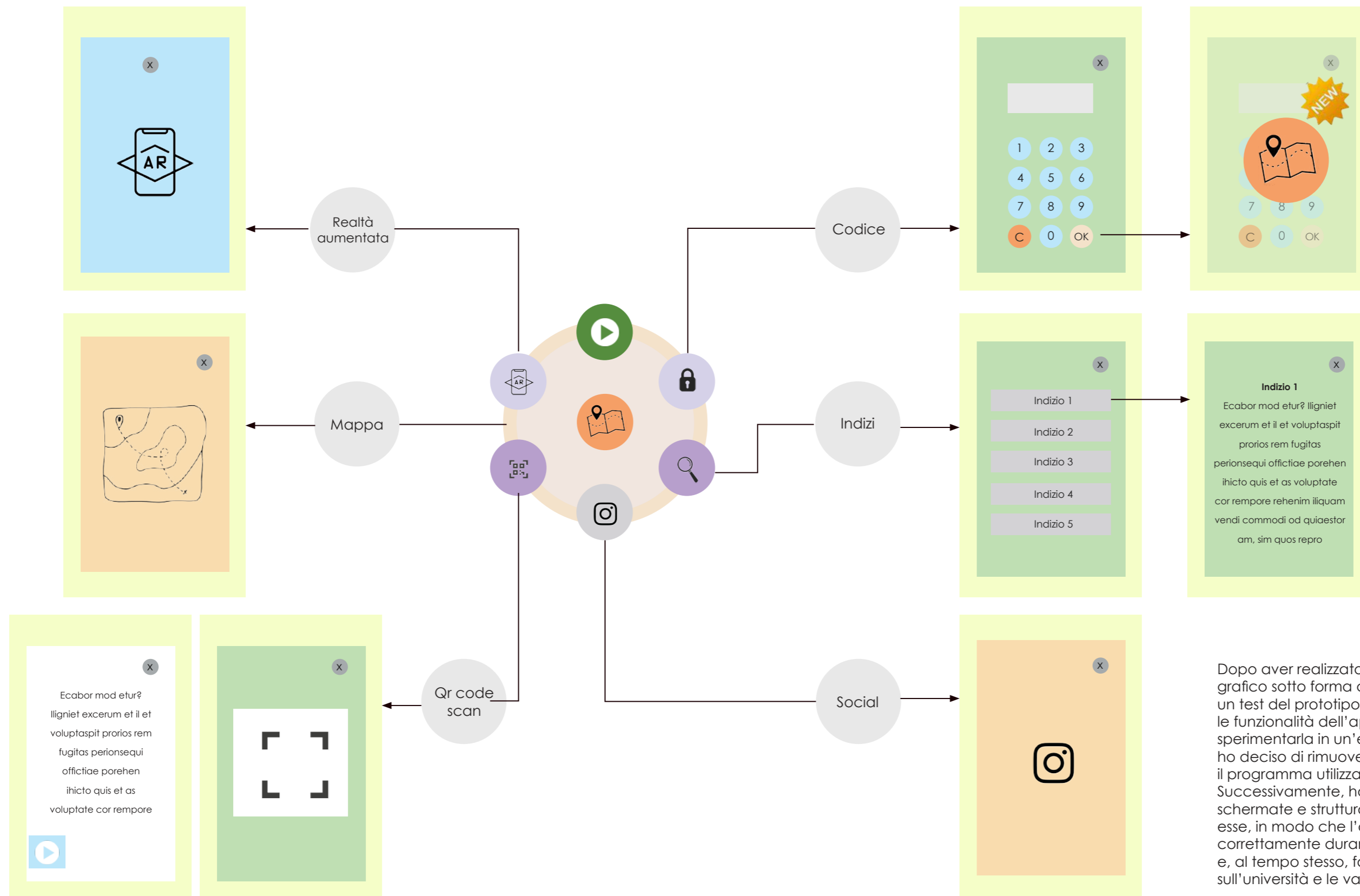


9.2 Schema base dell'app



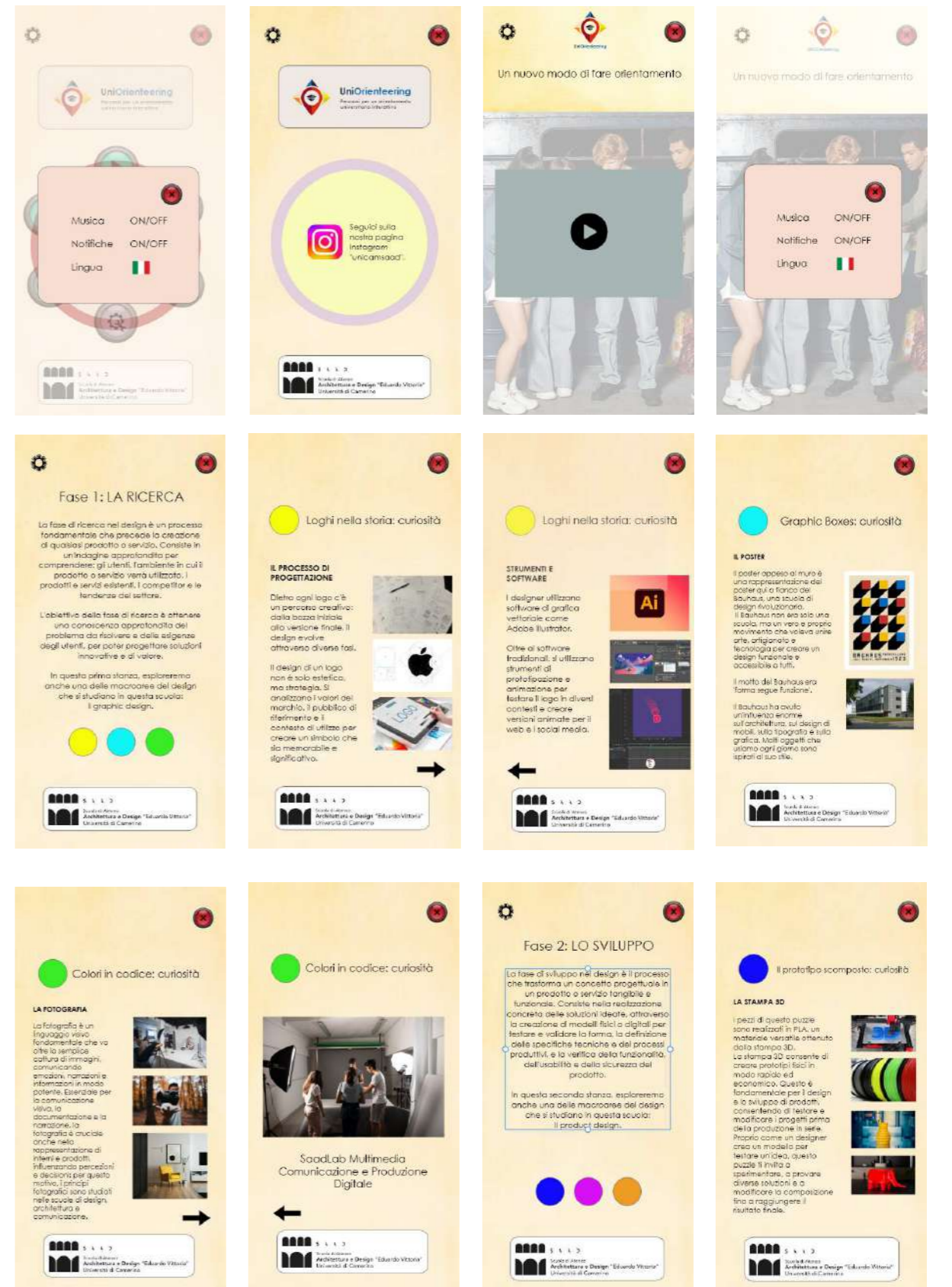
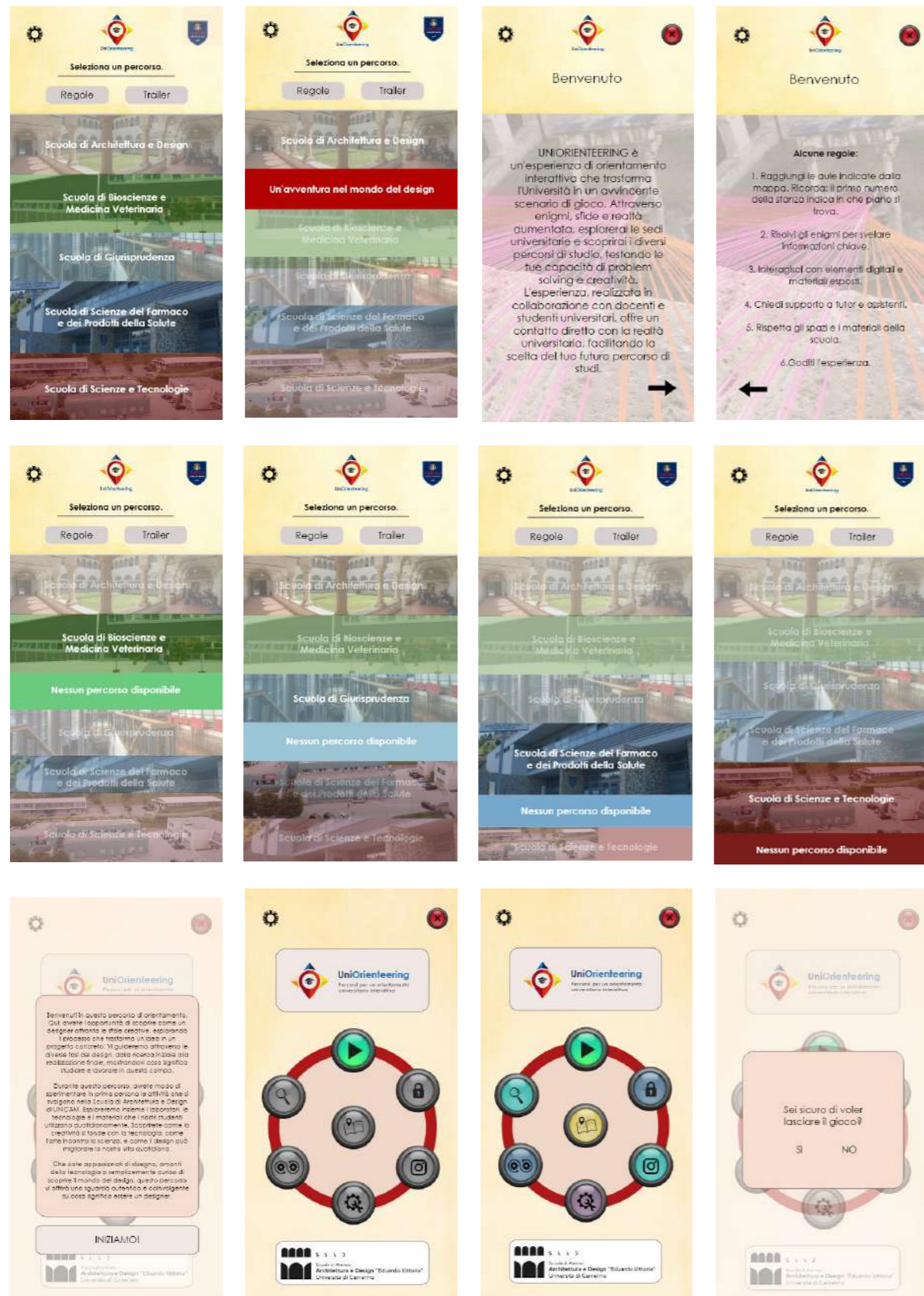
9.3 Schema grafico dell'app - prima prova

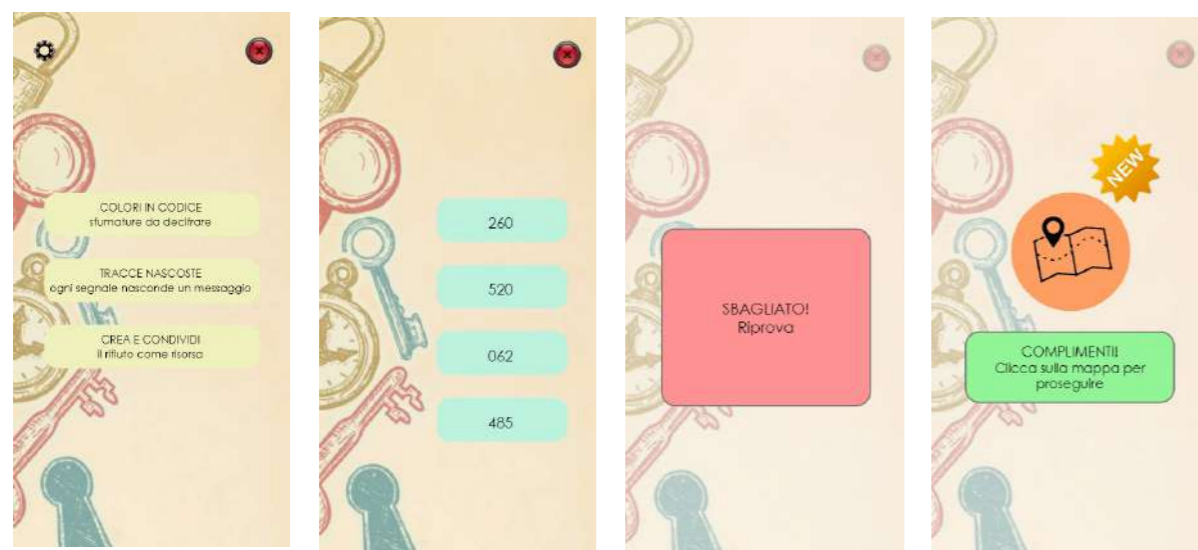
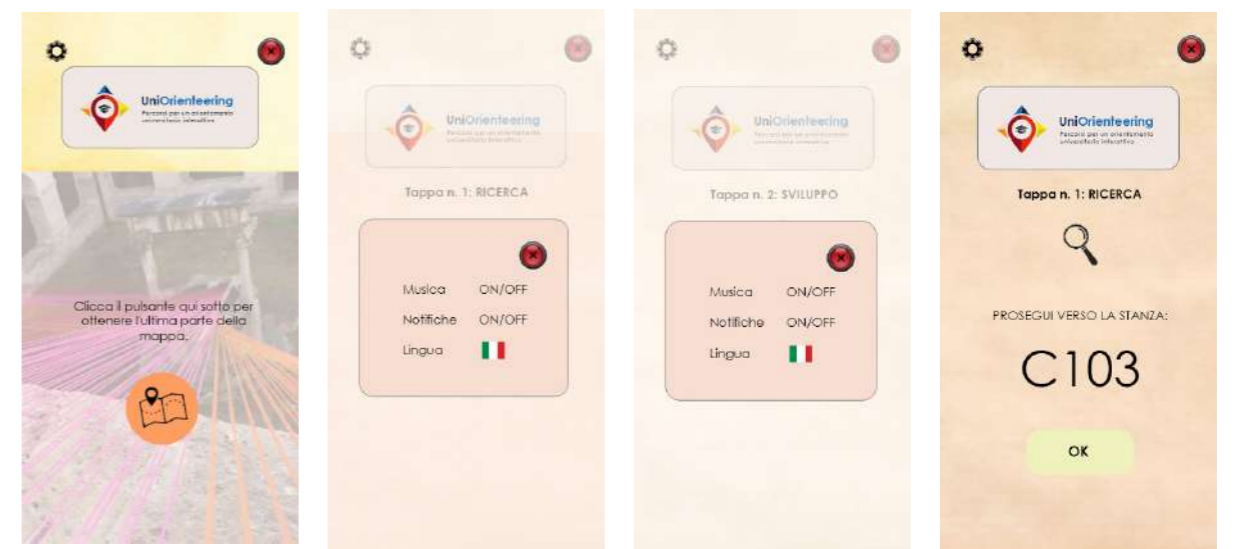
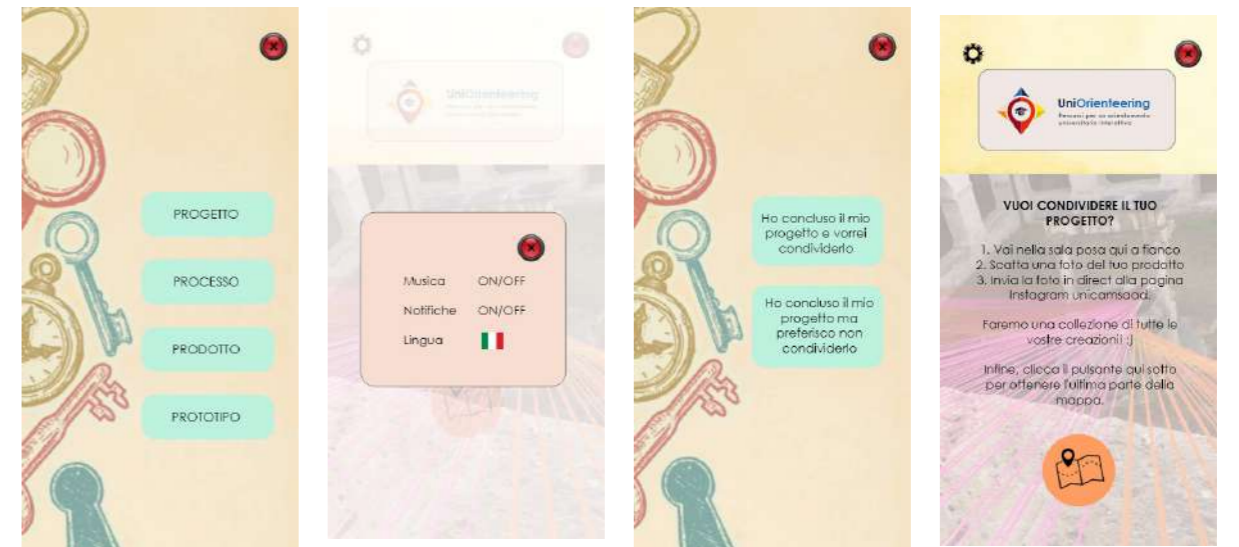
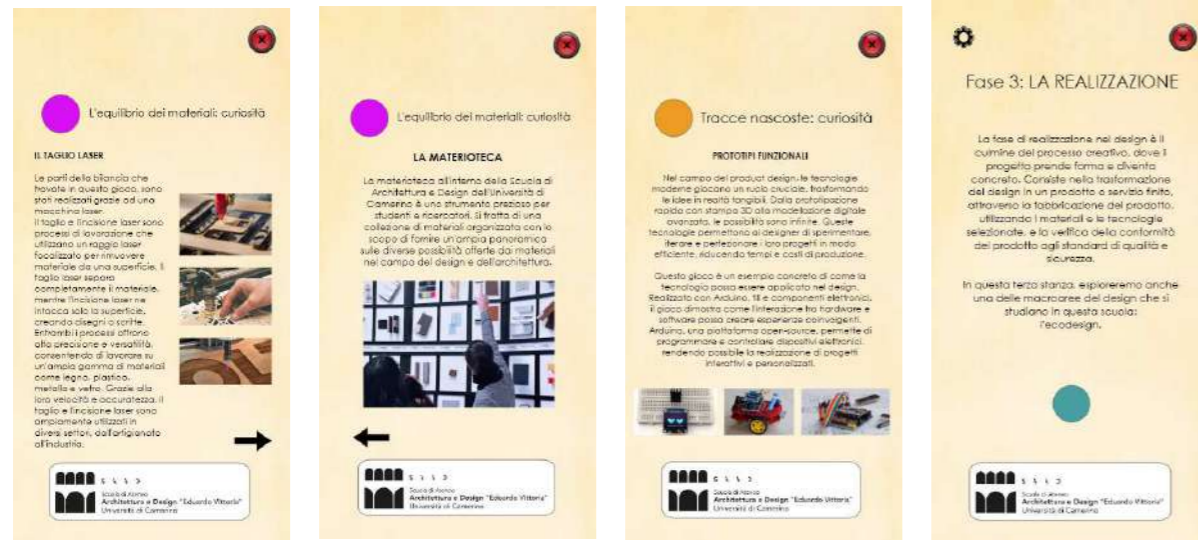




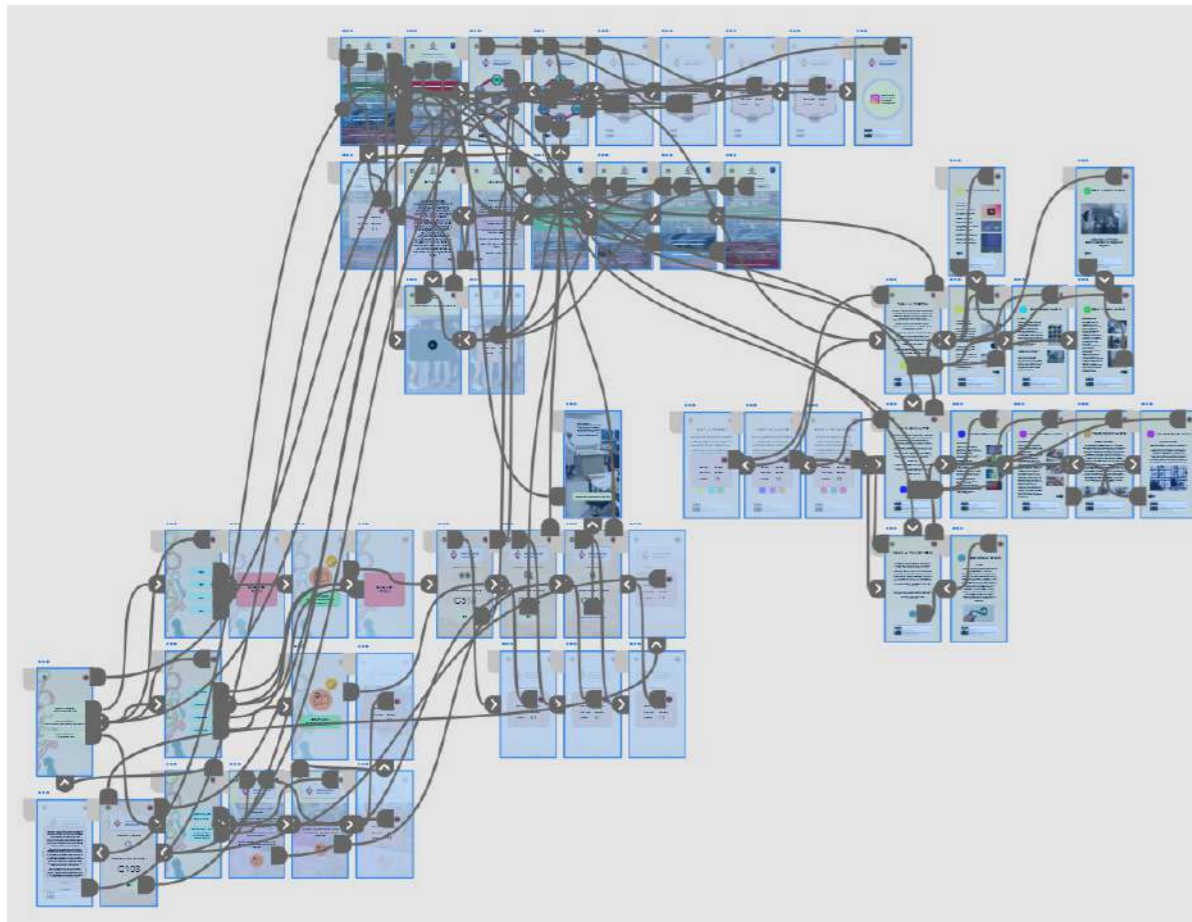
Dopo aver realizzato il primo schema grafico sotto forma di schizzo, ho eseguito un test del prototipo per valutare le funzionalità dell'app. Dovendo sperimentarla in un'esperienza pratica, ho deciso di rimuovere le funzionalità che il programma utilizzato non supportava. Successivamente, ho ottimizzato le schermate e strutturato i collegamenti tra di esse, in modo che l'app potesse funzionare correttamente durante l'esperienza e, al tempo stesso, fornire informazioni sull'università e le varie stanze.

9.4 Disegno delle schermate su Adobe Xd





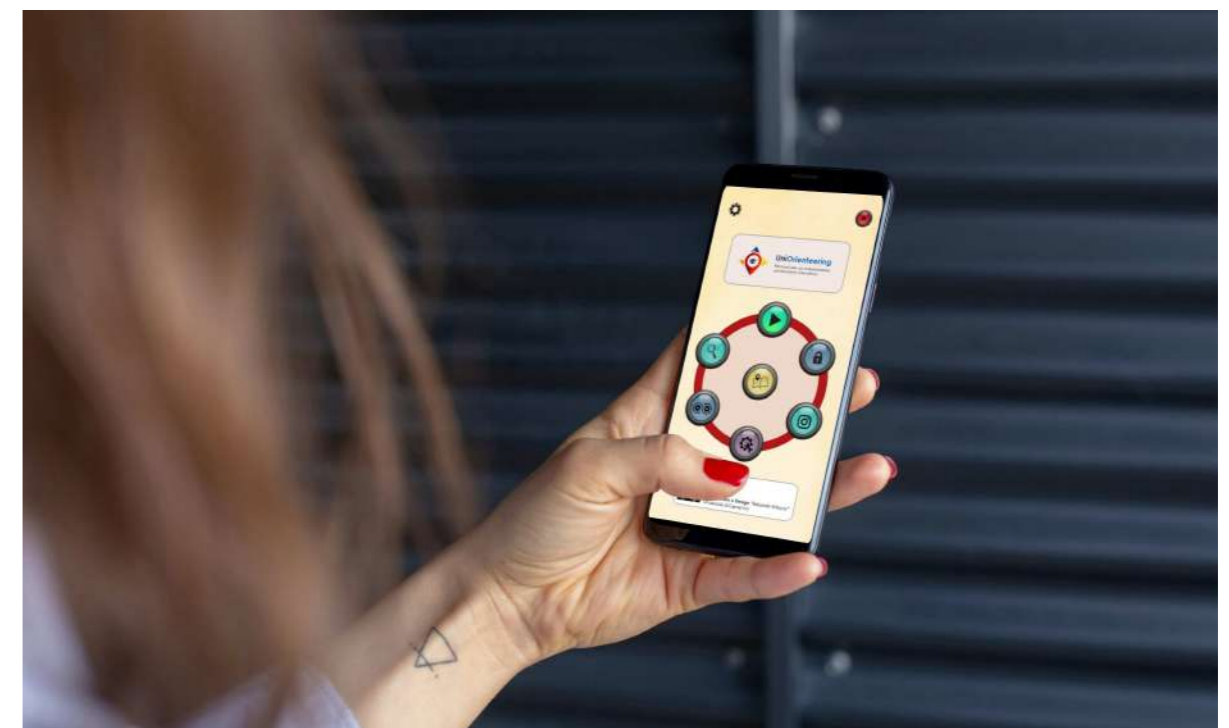
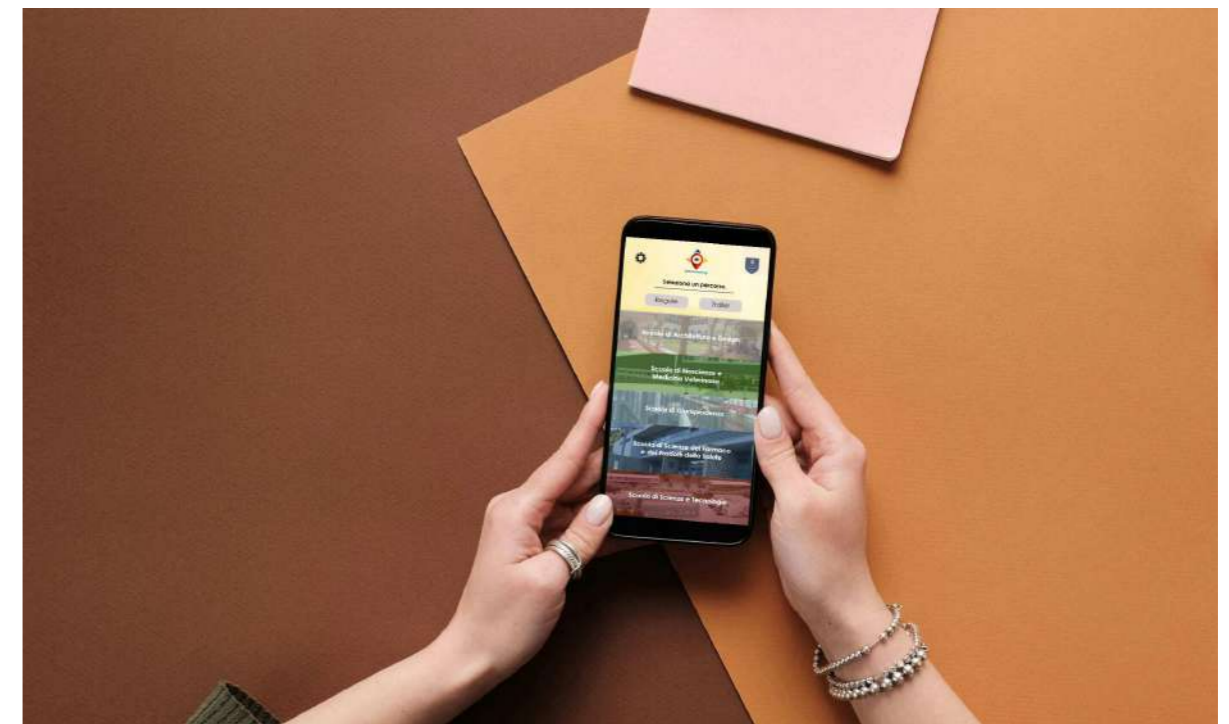
9.5 Trigger e connessioni



ho rimosso alcune funzionalità che il programma utilizzato non supportava, tra cui la realtà aumentata, la scansione dei codici QR e la possibilità di inserire manualmente i codici, che sono stati invece trasformati in opzioni selezionabili. Inoltre, non è stata resa disponibile la riproduzione di video. Per garantire una navigazione fluida, alcune schermate sono state duplicate per poter essere collegate a più percorsi. Nonostante queste limitazioni, con un adeguato sviluppo informatico sarebbe possibile integrare tutte le funzionalità previste.

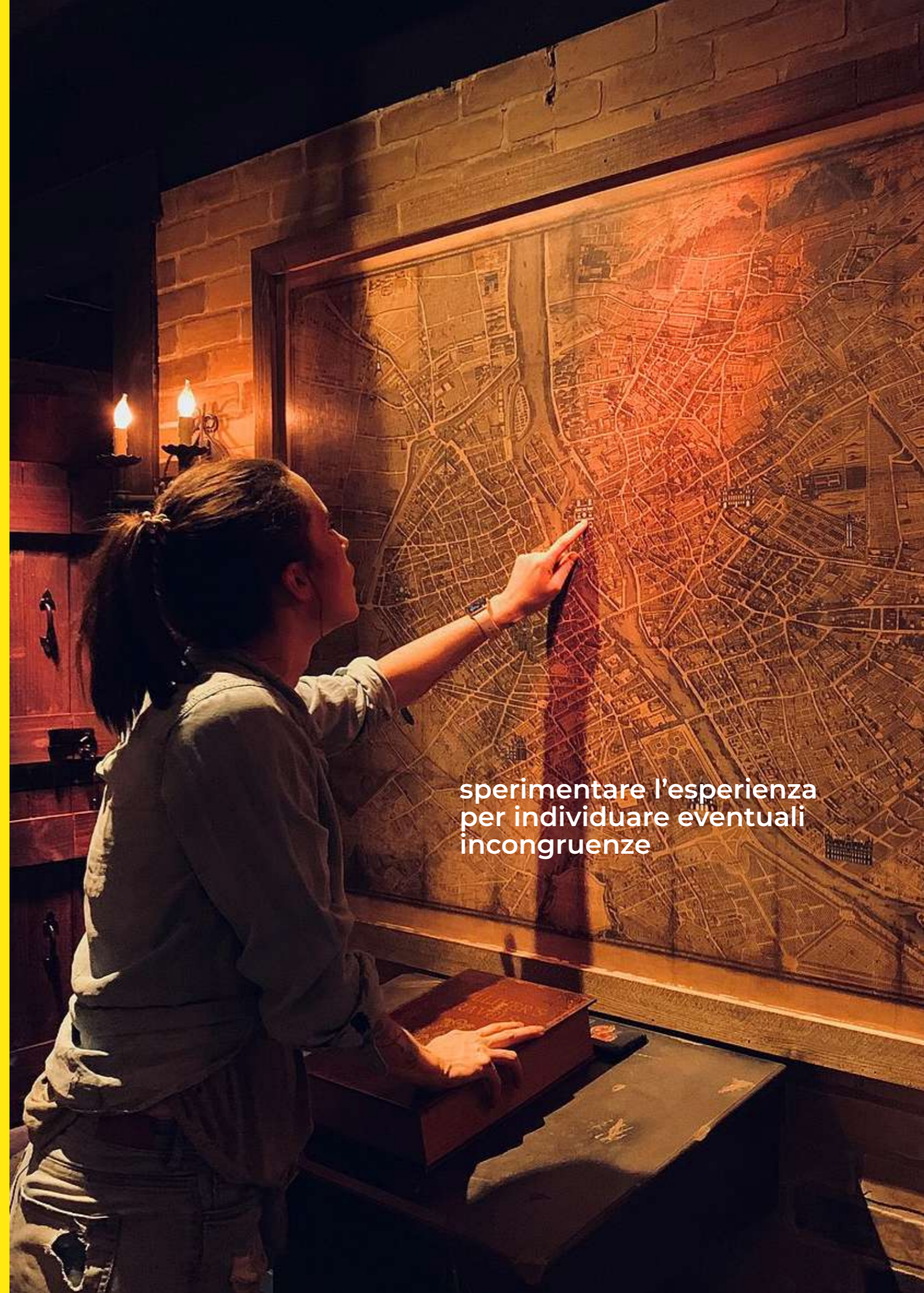
Per migliorare la navigazione e garantire un'esperienza di gioco coerente, ho lavorato sulle connessioni tra le schermate, creando percorsi logici che guidano l'utente attraverso le varie fasi del gioco. Ogni schermata è collegata a un'altra tramite trigger interattivi, che permettono di avanzare solo dopo aver completato un'azione specifica, come la selezione della risposta corretta o l'attivazione di un elemento.

Il link per poter testare l'app è il seguente: <https://xd.adobe.com/view/8b14ce80-9d9d-4c77-b319-27d6cd6d667e-de47/>



10

il test

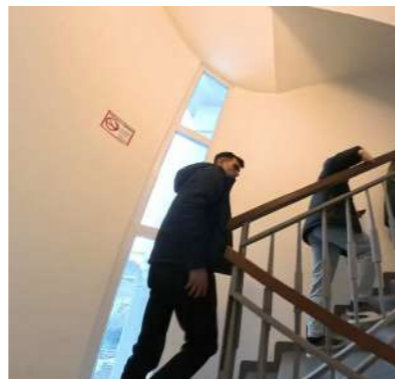


sperimentare l'esperienza
per individuare eventuali
incongruenze

10.1 L'esperienza



Il 12 marzo 2025, una classe dell'ITIS Meccanica di Ascoli Piceno ha partecipato all'Uniorienteering nella nostra sede. Gli studenti hanno utilizzato l'app per percorrere il percorso, collaborando tra loro, ponendo domande e immergendosi completamente nel gioco. L'obiettivo era testare il funzionamento del percorso e raccogliere feedback utili per valutare l'efficacia dell'esperienza, identificando al contempo gli aspetti da migliorare per rendere l'attività ancora più coinvolgente.



Gli studenti sono arrivati in università per partecipare a una giornata di PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento), un'occasione formativa pensata per avvicinarli al mondo accademico e professionale attraverso attività pratiche e coinvolgenti. Abbiamo colto l'opportunità per far loro testare l'esperienza dell'UniOrienteering, permettendo così di raccogliere impressioni e suggerimenti direttamente dai partecipanti.

Sin dall'inizio, i ragazzi si sono dimostrati entusiasti e incuriositi, mostrando grande disponibilità nell'affrontare un'attività ludica innovativa e diversa dalle solite proposte didattiche.

L'introduzione all'esperienza

Prima di dare inizio all'attività, agli studenti è stato presentato il progetto UniOrienteering, illustrandone gli obiettivi e il valore formativo. È stata fornita una spiegazione dettagliata sul funzionamento dell'esperienza, evidenziando le diverse fasi del percorso e il ruolo attivo che avrebbero dovuto assumere per risolvere gli enigmi e proseguire nel gioco.

Particolare attenzione è stata dedicata all'applicazione, che in questa fase si presentava ancora come un prototipo in via di sviluppo. Gli studenti hanno ricevuto istruzioni su come utilizzarla per interagire con i vari elementi del percorso, accedere alle informazioni e inserire le soluzioni dei giochi. Questa fase introduttiva è stata fondamentale per permettere ai partecipanti di orientarsi e comprendere al meglio le dinamiche dell'esperienza, fornendo loro tutti gli strumenti necessari per affrontare il percorso in modo autonomo e consapevole.

L'introduzione ha inoltre rappresentato un momento di confronto, in cui gli studenti hanno potuto esprimere domande e curiosità, contribuendo a rendere l'esperienza ancora più interattiva e stimolante.





Alcuni enigmi si sono rivelati più intuitivi del previsto, mentre altri hanno richiesto un ulteriore supporto per essere risolti, suggerendo l'opportunità di ottimizzare le istruzioni o inserire nuovi indizi. Questa fase di sperimentazione si è quindi dimostrata fondamentale non solo per gli studenti, ma anche per affinare il progetto e renderlo ancora più efficace e accessibile.



Prima stanza



Seconda stanza



Terza stanza

10.2 Il questionario



Alla fine dell'esperienza, abbiamo distribuito agli studenti un questionario per raccogliere le loro impressioni e valutazioni. Le domande erano pensate per capire quanto fossero riusciti a immergersi nel gioco, quanto l'app fosse intuitiva e utile e quali miglioramenti avrebbero suggerito per rendere il percorso ancora più coinvolgente e stimolante. I feedback ricevuti sono stati fondamentali per analizzare l'efficacia dell'esperienza e per identificare eventuali aspetti da perfezionare.



9. Come valuteresti la dinamica di gioco complessiva (flusso dell'esperienza, transizione tra le prove, ritmo del gioco)?

Ottima, tutto scorreva in modo naturale
 Buona, ma con qualche momento di incertezza
 Confusa, a volte non era chiaro cosa fare
 Poco fluida, servirebbe una migliore organizzazione

10. Preferiresti che il percorso fosse:

Solo all'aperto
 Solo al chiuso
 Un mix di ambienti interni ed esterni

11. Gli ambienti utilizzati erano adatti all'esperienza?

Sì, erano perfetti per l'attività
 Abbastanza, ma potrebbero essere più immersivi
 No, servirebbe un'ambientazione più coinvolgente

12. Ti piacerebbe che venissero aggiunti più elementi sonori, interazioni digitali?

Sì, renderebbe l'esperienza più immersiva
 Non è necessario, mi piace così com'è
 No, preferisco un'esperienza completamente analogica

13. Dopo questa esperienza, hai una comprensione più attiva che si svolgono nella scuola?

Sì, ora ho un'idea chiara del percorso di studi e delle discipline
 Abbastanza, ma mi piacerebbe approfondire alcuni aspetti
 Poco, ho ancora dubbi su alcuni elementi affrontati durante l'esperienza
 No, l'esperienza non mi ha aiutato a capire meglio la realtà scolastica

Questionario di Valutazione - UniOrienteering

1. Quanto hai trovato coinvolgente l'esperienza?

Molto coinvolgente
 Abbastanza coinvolgente
 Poco coinvolgente
 Per niente coinvolgente

2. Il livello di difficoltà era adeguato?

Troppo facile
 Giusto
 Troppo difficile

3. Quanto era chiara la spiegazione iniziale?

Molto chiara
 Abbastanza chiara
 Poco chiara
 Per niente chiara

4. Hai trovato le prove ben strutturate e logiche?

Sì, tutte
 La maggior parte
 Alcune erano confuse
 No, erano poco logiche

5. Quali elementi ti sono piaciuti di più? (Seleziona massimo 2 opzioni)

La sfida e la competizione
 L'ambientazione e il percorso
 L'utilizzo di enigmi e logica
 La collaborazione con gli altri giocatori

6. Quali elementi miglioreresti? (Seleziona massimo 2 opzioni)

La chiarezza delle istruzioni
 La difficoltà degli enigmi
 La grafica dell'app
 L'organizzazione generale

7. Ripeteresti un'esperienza simile?

Sì, assolutamente
 Sì, con alcune modifiche
 No, non mi ha entusiasmato

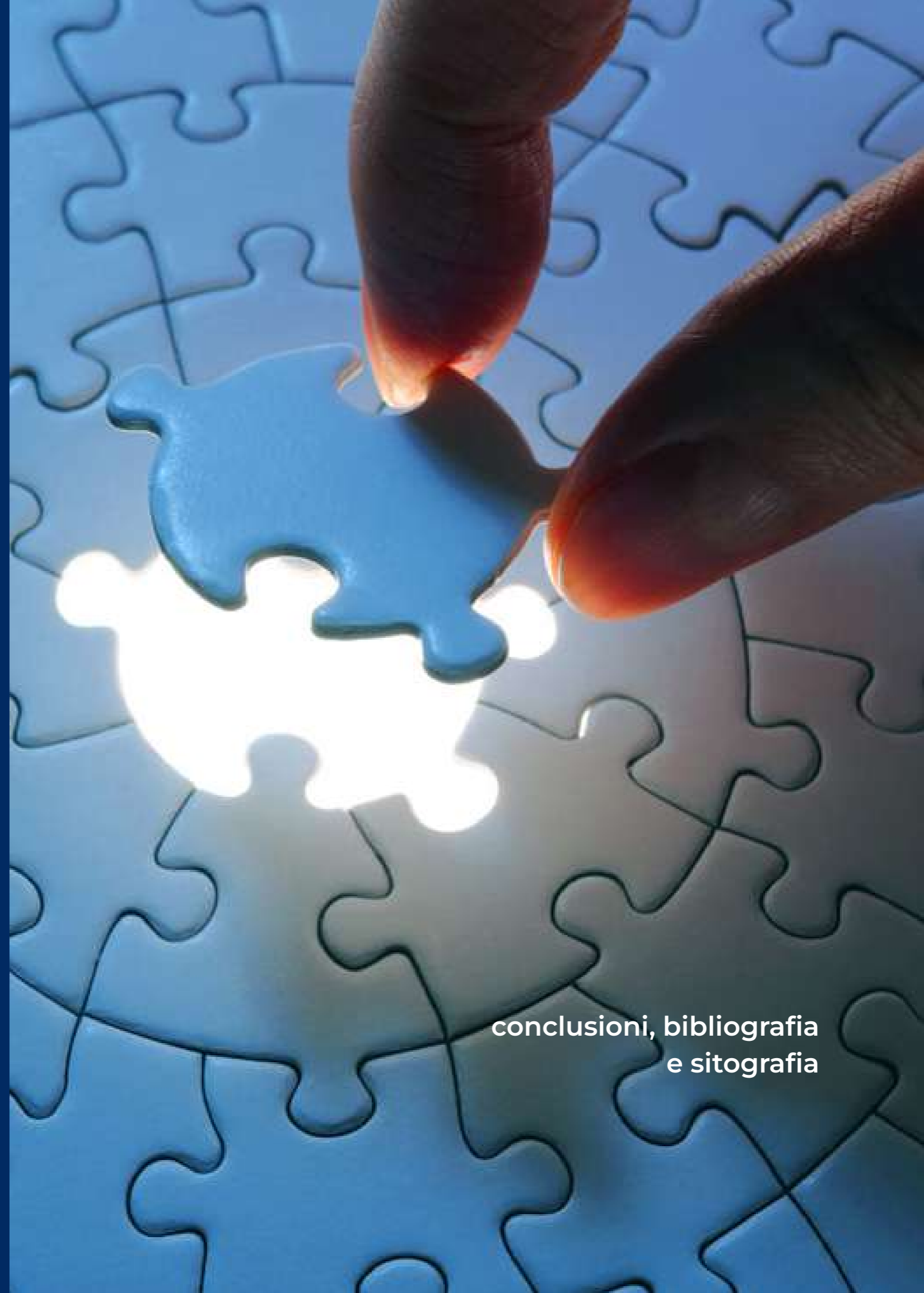
8. Consigliaresti questa esperienza ad altri studenti?

Sì
 No

12

conclusioni

conclusioni, bibliografia
e sitografia



12.1 Conclusioni

Il progetto UniOrienteering ha rappresentato un'innovativa opportunità per combinare apprendimento e gioco, utilizzando la tecnologia e il design per creare un'esperienza immersiva e coinvolgente per gli studenti. Il percorso progettato per l'orientamento universitario, tramite l'uso di un'app dedicata, ha permesso ai partecipanti di esplorare le sedi universitarie in modo dinamico e interattivo. L'escape room educativa ha stimolato la collaborazione tra gli studenti, favorendo il lavoro di squadra e la risoluzione di problemi in tempo reale.

L'esperimento ha confermato che l'approccio ludico può essere un valido strumento di orientamento, in grado di suscitare interesse, coinvolgimento e una migliore comprensione dei luoghi e delle risorse dell'università. La partecipazione attiva degli studenti ha dimostrato che l'uso di tecnologie moderne, come la realtà aumentata e la gamification, può rendere l'esperienza più attrattiva e stimolante.

Il questionario somministrato alla fine dell'esperienza ha fornito riscontri positivi. La maggior parte degli studenti ha valutato l'app come intuitiva e facile da usare, con un punteggio medio elevato per l'interazione e l'accessibilità. Molti hanno apprezzato la struttura del percorso, che ha permesso di esplorare l'università in modo non convenzionale, trasformando il classico orientamento in un'esperienza ludica e stimolante. Tutti hanno apprezzato la presenza di giochi ed enigmi.

In particolare, il 85% dei partecipanti ha dichiarato di aver trovato il gioco molto interessante e coinvolgente, mentre il 90% ha evidenziato che la modalità di gioco ha facilitato la comprensione delle strutture universitarie. Inoltre, circa il 70% degli studenti ha sottolineato l'importanza della collaborazione tra compagni per completare le sfide, evidenziando l'aspetto cooperativo dell'attività. Il 100% dei giocatori consiglierebbe l'esperienza, e gli elementi che si vorrebbero vedere all'interno dell'esperienza è anche la presenza di luoghi all'aperto, realtà aumentate e virtuali, e una maggiore organizzazione per quanto riguarda i gruppi di gioco in modo da rendere il percorso ancora più fluido.

I feedback relativi agli aspetti da migliorare si sono concentrati inoltre su alcune funzionalità dell'app, come la possibilità di aggiungere ulteriori indizi o sfide per aumentare la difficoltà del percorso. Nonostante ciò, i risultati complessivi sono stati molto positivi, suggerendo che l'UniOrienteering ha il potenziale per diventare un metodo di orientamento universitario innovativo e apprezzato dagli studenti.

12.2 Bibliografia e sitografia

-Hekman, D. R. (2001). *What is career counseling and development?* Pacific Grove, CA: Brooks/Cole

-Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *Gamification: How game mechanics can be applied to business and technology*. Boston, MA: McGraw-Hill

- Baricco, A. (2020). *The Game*. Milano: Einaudi

- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. New York: HarperBusiness

- "Designing for Emotion" di Aaron Walter

-ScuolaScuola.com (Visitato a settembre 2024)
[Link: <https://www.scuolascuola.com/blog/le-icone-del-design-italiano-1/>]

-ASNOR (Visitato ad agosto 2024)
[Link: https://asnor.it/it-schede-99-importanza_dell_orientamento_scolastico]

-Treccani (Visitato a settembre 2024)
[Link: <https://www.treccani.it/vocabolario/orientamento/>]

-MIUR - Io scelgo, io studio (Visitato ad agosto 2024)
[Link: <https://www.miur.gov.it/io-scelgo-io-studio>]

-CEPISS (Visitato a settembre 2024)
[Link: <http://cepisscoop.it/2024/03/13/orientamento-in-via-conclusiva-i-progetti-2023-24-di-cepiss/>]

-Fondazione Agnelli (Visitato ad agosto 2024)
[Link: <https://www.fondazioneagnelli.it/en/about-us/>]

-AlmaLaurea (Visitato a settembre 2024)
[Link: <https://www.alma laurea.it/>]

-INAPP (Visitato ad agosto 2024)
[Link: https://oa.inapp.org/xmlui/bitstream/handle/20.500.12916/4228/INAPP-Ancora-Bartoli-Maiorano-Orientamento-e-universita-C3%A0_2024.pdf]

-Università di Firenze (Visitato a settembre 2024)
[Link: <https://www.unifi.it/art-5923-l-orientamento-unifi-corre-sui-social.html>]

-ETJCA (Visitato ad agosto 2024)
[Link: <https://www.etjca.it/aziende/l-orientamento-universitario-adesso-avviene-anche-nel-metaverso>]

-Salone dello Studente (Visitato a settembre 2024)
[Link: <https://www.salonedellostudente.it/>]

-Digital Coach (Visitato a febbraio 2025)
[Link: <https://www.digital-coach.com/it/blog/lavoro-digitale/orientamento-professionale/orientamento-universitario/>]

-Orientamento.it (Visitato a settembre 2024)
[Link: <https://www.orientamento.it/come-utilizzare-lintelligenza-artificiale-chat-gpt-nellorientamento/>]

-SAAD - Università di Camerino (Visitato ad agosto 2024)
[Link: <https://saad.unicam.it/>]

-ScuolaScuola.com (Visitato a ottobre 2024)
[Link: <https://www.scuolascuola.com/blog/le-icone-del-design-italiano-1/>]

-ItaliaOnline (Visitato a novembre 2024)
[Link: <https://www.italiaonline.it/risorse/realta-aumentata-funzionamento-e-applicazioni-pratiche-2208>]

-8th Wall (Visitato a dicembre 2024)
[Link: <https://www.8thwall.com/360fabriek/ar-games>]

- Frizzifrizzi (Visitato a gennaio 2025)
[Link: <https://www.frizzifrizzi.it/2019/11/28/i-giocattoli-in-legno-di-raduga-grez/>]

Ringraziamenti



Paradossalmente, è arrivata la parte più difficile da scrivere per me. Sono mesi che rifletto su cosa dire in queste pagine e, ogni volta, mi ritrovo a voler scrivere di tutto, senza però riuscire a trovare le parole giuste. Qualsiasi frase mi sembra banale rispetto a ciò che le persone accanto a me hanno fatto per me in questi anni. Per questo, proverò a scrivere di getto, con il cuore, nella speranza che la mia gratitudine possa trasparire il più possibile.

Ringrazio innanzitutto il mio relatore, il professor Davide Paciotti, che con la sua competenza, pazienza e positività è riuscito a trasformare questa tesi non solo in una soddisfazione, ma anche in un'esperienza piacevole e stimolante, piuttosto che in un motivo di ansia. Lavorare con lui è stato non solo utile, ma anche divertente. Un sincero grazie anche al professor Pierluigi Antonini, che mi ha fatto appassionare a temi che mai avrei immaginato e che si è sempre dimostrato disponibile e aperto nell'aiutarmi. La sua allegria ha reso tutto più leggero, contribuendo a rendere questo percorso ancora più speciale.

Ringrazio i miei genitori, perché mai come in questi anni mi sono sentita così legata a loro. Forse perché sto crescendo e le consapevolezza aumentano, o forse perché, al contrario, fatico ad accettare di crescere e mi ritrovo sempre a voler essere ancora la loro bambina.

Cara mamma, ricordo ancora quando mi hai accompagnato a visitare questa università: ero più confusa di prima, indecisa su quale strada prendere, e tu eri lì, sempre paziente al mio fianco. Mi ascoltavi come solo una mamma sa fare, mi sostenevi con la tua forza, nonostante i miei comportamenti a volte poco gentili, dettati dalla rabbia che mi sono portata dietro per anni, incapace di accettarmi. Grazie per esserti sempre presa cura di me, per essere un esempio di donna e di madre. Spero che tu sia fiera di me e che tu sappia quanto ti apprezzo e ti voglio bene.

Caro babbo, che dire... poco più di un anno fa ci hai fatto prendere un brutto spavento, e ancora oggi, ripensandoci, mi vengono i brividi. Non potrei mai immaginare una vita senza di te, che sei un pilastro fondamentale per tutti noi. Ora, però, mi commuovo nel vederti così sereno, pieno di vita, di positività e di allegria. L'ultima volta che ti ho ringraziato ti dissi che eri la mia "scala" e, beh, le cose non sono cambiate. Più cresco, più tu e mamma siete il mio punto di riferimento nei momenti in cui mi sento persa. Sei la mia scala, il mio ponte, il mio paracadute, il mio muro... quando serve. Sei tutto ciò di cui ho bisogno, sempre e comunque (anche per quanto riguarda i progetti per gli esami :D). E non esagero quando dico che il nostro caffè al bar è il momento della settimana che aspetto di più.

Cari babbo e mamma, non avrei potuto desiderare genitori migliori e più presenti di voi. Mi dispiace solo non averlo capito prima, mi dispiace se in alcuni momenti non sono stata una brava figlia, se a volte vi ho esclusi dalla mia vita per paura di farvi del male. Porto dentro di me ricordi di momenti che vorrei poter cancellare, e i sensi di colpa a volte sono forti... Spero che possiate perdonarmi. Ma questa è la prima volta che vivo ed è la prima volta anche per voi, e so che, nonostante gli errori, abbiamo sempre cercato di fare del nostro meglio. Crescere insieme, imparare dagli sbagli e sostenerci a vicenda è ciò che ci rende una famiglia, e io non potrei desiderarne una migliore.

Ringrazio i miei fratelli, la certezza, il pilastro. Sapete che, a prescindere da tutto, ci sarò sempre per voi, così come voi per me.

Grazie Marty, la persona su cui so di poter contare per l'intera esistenza. La mia spalla destra, in ogni situazione, in ogni momento. Non siamo solo sorelle gemelle, siamo legate da qualcosa di speciale. Ci capiamo senza bisogno di parole, sempre complici e pronte a sostenerci a vicenda. Le nostre vite sono cambiate e non passiamo così tanto tempo insieme come quando eravamo bambine, ma nonostante ciò il nostro rapporto è sempre più forte.

Anche se la distanza e gli impegni ci separano, so che ci siamo sempre l'una per l'altra, come è sempre stato.

Grazie, Simo. Nell'ultimo anno ho visto quella fragilità e sensibilità che spesso cerchi di nascondere, ma che fanno parte di ciò che sei. So che è stato un periodo difficile, ma sono davvero fiera di te, di come hai trovato la forza per rialzarti e riprendere in mano la tua vita. In fondo, credo che ci somigliamo più di quanto immaginiamo. E anche se a volte te lo dimentichi, sappi che ti vogliamo tutti un gran bene e che non sarai mai solo. Ci saremo sempre, nei momenti belli e in quelli difficili, perché il legame che ci unisce è più forte di qualsiasi distanza o difficoltà.

Grazie Paolo. In un tempo così breve, sei riuscito a contagiarmi con la tua vitalità, con la tua incontenibile allegria. Sei colui che, con la sua presenza, mi infonde la voglia di ridere, di assaporare ogni istante. Forse, il vero significato dello stare bene con qualcuno risiede proprio in questo: nella capacità di trasmettere gioia, di illuminare i giorni, di rendere ogni momento speciale.

Grazie per avermi mostrato che la vita è un'avventura da vivere con entusiasmo, che la felicità è contagiosa e che, a volte, basta un sorriso per cambiare tutto. Grazie per avermi ricordato che la gioia è un dono prezioso, da custodire e condividere. Per avermi insegnato che la felicità non è un traguardo, ma un viaggio da percorrere insieme. Grazie, soprattutto, per aver scelto di camminare al mio fianco, per avermi accettata in ogni sfaccettatura, per avermi sopportata anche quando ho mostrato i miei lati peggiori. Grazie anche per la tua pazienza infinita, per avermi insegnato a trovare la calma interiore, a gestire l'ansia che spesso mi assale. Con te, sto imparando a respirare, a rallentare, a vivere il presente. Grazie per avermi mostrato che la serenità è possibile per tutti. Anche per te arriverà il momento di tornare a casa, e so che affronterai tutto con la forza e la determinazione che ti contraddistinguono.

Alla mia famiglia, vicina e lontana. Grazie per esserci sempre, nei momenti importanti e in quelli di tutti i giorni. Il vostro affetto e il vostro sostegno significano molto per me. Siete una parte fondamentale di ciò che sono.

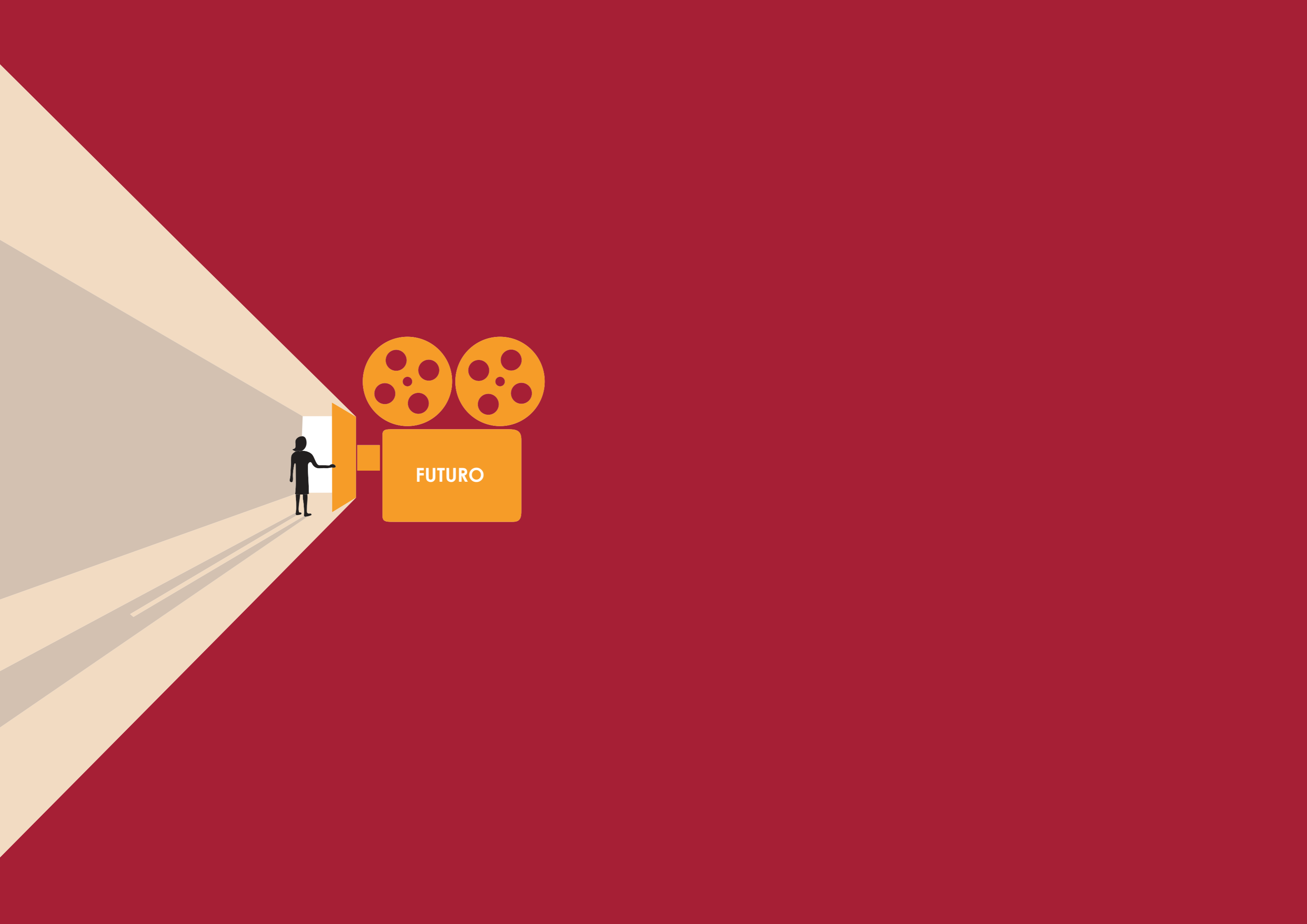
Grazie a tutti i miei amici e compagni di corso, le mie spalle, la mia coscienza. Devo ammettere che negli anni ho dato per scontata l'amicizia, a volte considerandola quasi superflua. Oggi, però, più che mai, ne riconosco il vero valore.

Non siamo fatti per la solitudine, né per la compagnia di chiunque, e voi siete l'amicizia che sognavo da bambina. Gli anni scorrono, tra case acquistate, matrimoni (e l'onore di essere damigella) e la gioia di vedere nascere nuove vite, come quella del piccolo Lio. In questa nuova fase della vita adulta, cresciamo insieme, imparando gli uni dagli altri, passo dopo passo, mano nella mano.

Grazie per le risate condivise, le lacrime asciugate, i silenzi confortanti. Grazie per avermi spronato a superare i miei limiti, per aver creduto in me quando io stessa dubitavo. Vi voglio bene, più di quanto le parole possano esprimere.

Ringrazio me stessa perché ho imparato a guardare il mondo con occhi nuovi, a riconoscere il bello in ciò che mi circonda, nelle piccole cose e in quelle grandi. Ringrazio me stessa perché sono fiera del mio percorso, della donna che sto diventando, della forza con cui ho affrontato ogni ostacolo.

Ma, soprattutto, ringrazio me stessa per aver raggiunto il traguardo più importante: l'amore per la vita, il desiderio di stare bene, la serenità e l'amor proprio. Per aver capito che meritavo tutto questo e per aver avuto il coraggio di sceglierlo ogni giorno.



FUTURO



L'ORIENTAMENTO UNIVERSITARIO

L'orientamento universitario è un processo complesso e cruciale che influisce profondamente sulla scelta del percorso di studi e sul futuro professionale degli studenti. Un orientamento efficace può ridurre il rischio di abbandono scolastico, migliorare il rendimento accademico e aumentare le possibilità di successo nel mercato del lavoro, contribuendo così allo sviluppo personale e professionale degli studenti.

- BENEFICI PER GLI STUDENTI
- BENEFICI PER LE UNIVERSITÀ
- BENEFICI PER LA SOCIETÀ

UniOrienteering

progettazione di percorsi per un orientamento universitario interattivo

> SCENARIO GENERALE DI RICERCA

L'orientamento universitario

TIPOLOGIE DI ORIENTAMENTO NELLE UNIVERSITÀ ITALIANE

- Giornate aperte e iniziative di informazione
- Attività di orientamento nelle scuole superiori
- Strumenti online e piattaforme dedicate
- Coinvolgimento di studenti e alunni
- Collaborazione con enti e organizzazioni

NUOVE FRONTIERE PER L'ORIENTAMENTO UNIVERSITARIO



Da un po' di tempo gli studenti italiani possono usufruire di un servizio di orientamento alla scelta del corso di laurea attraverso la realtà del Metaverso ormai sulla bocca di tutti. Con l'ausilio di speciali visori 3D per la realtà virtuale e la realtà aumentata, mediante il Metaverso è possibile entrare in un mondo virtuale universale e immersivo incentrato sulla connessione sociale.



Inoltre, la progressiva diffusione di siti basati sull'intelligenza artificiale generativa permetterà a un numero crescente di potenziali utenti dei servizi di consulenza di orientamento di ottenere consulenza di orientamento senza rivolgersi a consulenti in carne ed ossa.

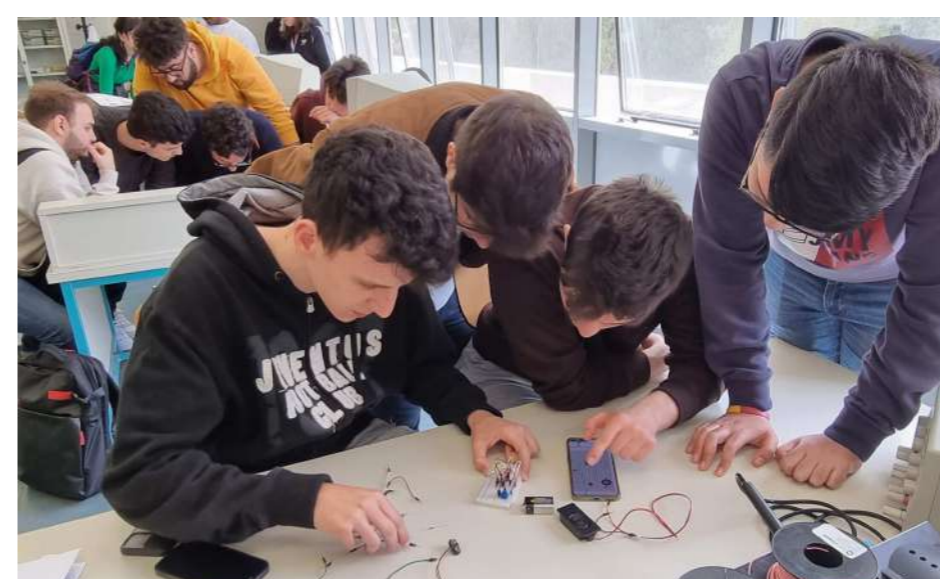
CASI STUDIO



Evento di orientamento hi-tech organizzato dall'Università Campus Bio-Medico di Roma.



Un avatar nel Metaverso che aiuta con l'orientamento universitario, un servizio, creato da AteneiOnline e disponibile gratuitamente tramite la piattaforma Roblox.



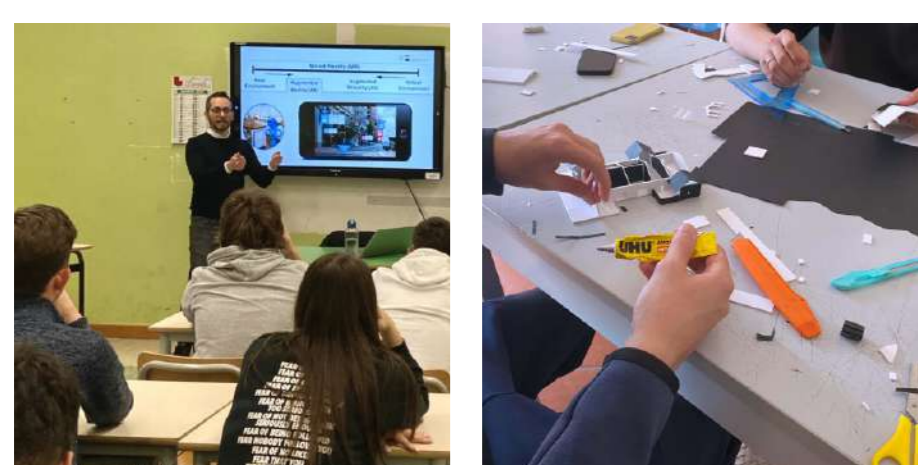
Al Dipartimento di Ingegneria il primo evento in stile Escape Room di UniMe.



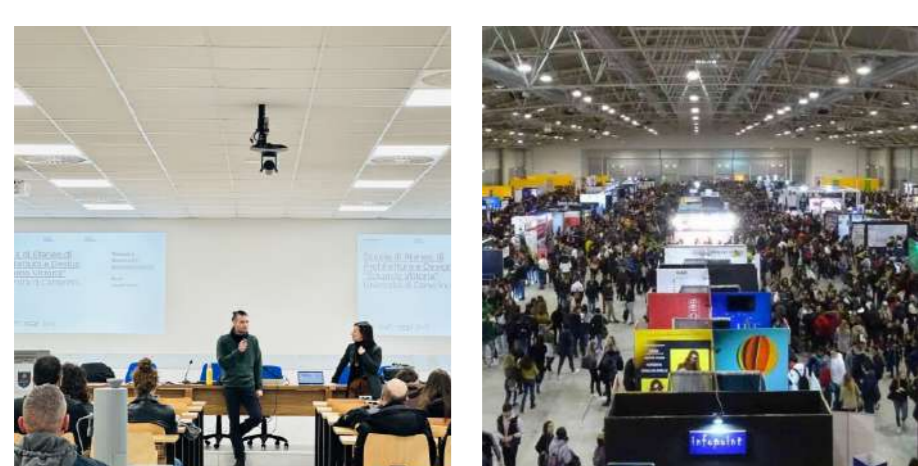
L'Università eCampus, in collaborazione con Nextology, ha realizzato "OrientApp!", il nuovo gioco-test gratuito per l'orientamento universitario.

> SCENARIO DI INTERVENTO

L'attività di orientamento in Unicam



Viaggi della Conoscenza POT/PCTO



PAU Porte Aperte in Unicam

Partecipazione al Salone dello Studente

Risultati dei test post orientamento rivolti agli studenti delle scuole superiori: cosa chiedono i ragazzi?

- MAGGIORE INTERATTIVITÀ DURANTE LE VARIE ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO
- MAGGIORE DINAMICITÀ E COINVOLGIMENTO DURANTE L'ORIENTAMENTO
- APPLICAZIONI, REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA PER ESPLORARE AMBIENTI E CORSI IN MODO INNOVATIVO

Spesso l'orientamento, anche in Unicam, si limita a fornire informazioni statiche, attraverso incontri tradizionali o brochure informative. In un'epoca dominata dalla digitalizzazione e dall'interattività, i ragazzi cercano esperienze più coinvolgenti e personalizzate.





> IL CONCEPT

Orienteering + Escape Room

L'Orienteering Escape Room è un'esperienza ludico-sportiva che combina gli elementi dell'orienteering con quelli delle escape room tradizionali, creando un'attività dinamica e coinvolgente all'aperto. I partecipanti, suddivisi in squadre, devono completare un percorso a tappe all'interno di un'area prestabilita, la cui mappa si svela progressivamente man mano che vengono superate le varie prove. Ogni punto di controllo rappresenta una sfida logica o enigmistica che deve essere risolta per poter procedere alla tappa successiva. Gli enigmi possono spaziare dai rebus ai rompicapi matematici, fino a giochi di logica e prove di osservazione, richiedendo non solo capacità analitiche, ma anche creatività e pensiero laterale.



> L'OBIETTIVO

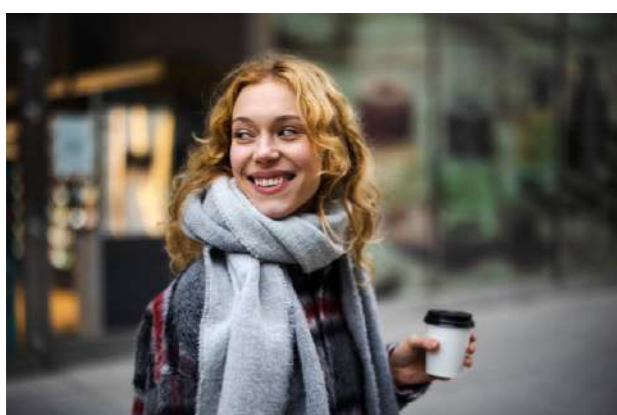
Obiettivi e risultati attesi

TARGET

Ragazzi/e 17-21 anni



Giovani adulti 22-25 anni



OBIETTIVO

Gamification

Collaborazione

Limitare il focus sulla competizione

Rendere semplice l'organizzazione dell'evento



Esperienza immersiva

Esperienza interattiva

Progetto che dispone di tutte le attrezzature necessarie

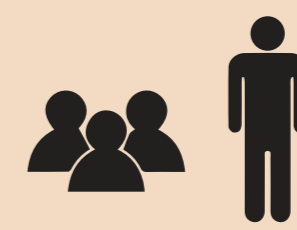
Realizzazione di una struttura base di percorsi interattivi per l'orientamento universitario, adattabile a tutte le università e le facoltà. Le esperienze si svolgono all'interno delle sedi universitarie, permettendo agli studenti di esplorare direttamente l'ambiente accademico. Il percorso di gioco è lineare: i partecipanti devono risolvere enigmi e interagire con gli oggetti presenti nelle stanze seguendo un ordine prestabilito per progredire nella storia. L'esperienza integra l'uso della realtà aumentata, mentre i percorsi sono gestiti tramite un'app dedicata, garantendo un'interazione dinamica e coinvolgente.

In particolare, realizzazione di un'esperienza funzionante dedicata al Design, pensata per far comprendere meglio questa disciplina attraverso un percorso interattivo all'interno delle sedi di Unicam SAAD.

UniOrienteering:

storytelling dell'interazione

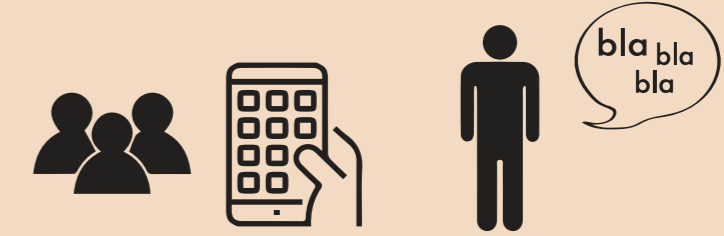
1. Arrivo in università



- Un gruppo di ragazzi arriva in università e viene accolto dal responsabile dell'orientamento.



- Il responsabile dell'orientamento fornisce al gruppo delle informazioni riguardo la scuola e l'UniOrienteering.

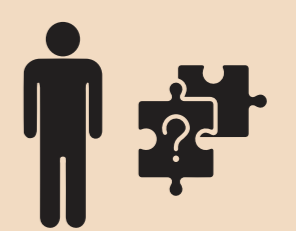


- Ai ragazzi che scelgono di fare l'esperienza interattiva, viene spiegato cosa faranno e come funziona il gioco. Viene inoltre dato loro il link di un'app da scaricare in cui verrà gestito l'intero percorso.

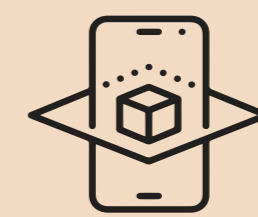
2. Arrivo nella prima stanza/seconda stanza



L'utente può scansionare il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o cliccare sull'app il simbolo corrispondente alla stanza per accedere a contenuti aggiuntivi.



- L'utente utilizza i giochi messi a disposizione per svolgere attività pratiche e divertenti legate al tema della stanza. Risolve gli enigmi per poter proseguire.



- L'utente utilizza il proprio smartphone o per interagire con un'app di realtà aumentata che trasforma la stanza in un ambiente virtuale interattivo.

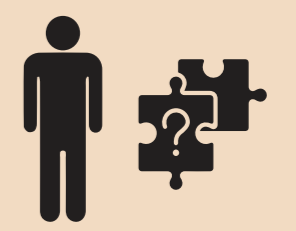


- L'utente risolve l'ultimo enigma proposto inviando la soluzione all'app e prosegue verso il laboratorio successivo, seguendo le indicazioni della parte della mappa.

2. Arrivo nella terza stanza



L'utente può scansionare il codice QR presente all'ingresso del laboratorio o cliccare sull'app il simbolo corrispondente alla stanza per accedere a contenuti aggiuntivi.



- L'utente utilizza i giochi messi a disposizione per svolgere attività pratiche e divertenti legate al tema della stanza. Risolve gli enigmi per poter proseguire.



- L'utente utilizza il proprio smartphone o per interagire con un'app di realtà aumentata che trasforma la stanza in un ambiente virtuale interattivo.



- L'utente risolve l'ultimo enigma proposto inviando la soluzione all'app e prosegue verso il laboratorio successivo, seguendo le indicazioni della parte della mappa. L'utente ha anche l'opportunità di condividere il risultato del gioco sui social.

3. Completamento del percorso



- L'utente raggiunge l'ultima tappa completando così il percorso.



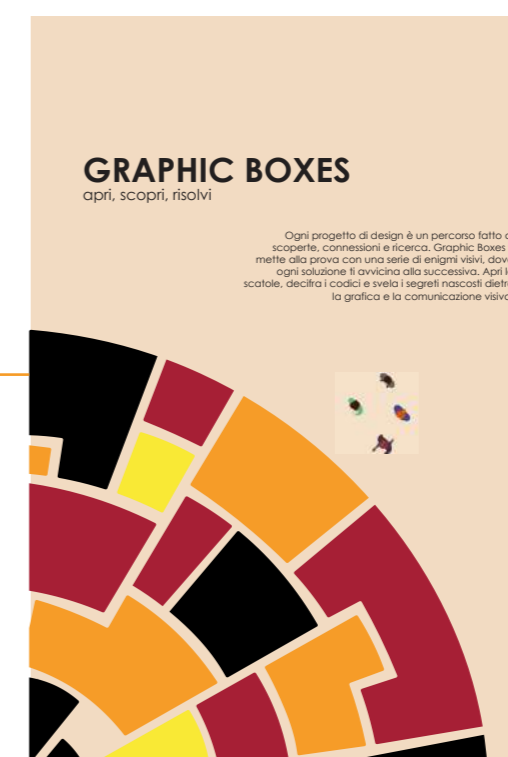
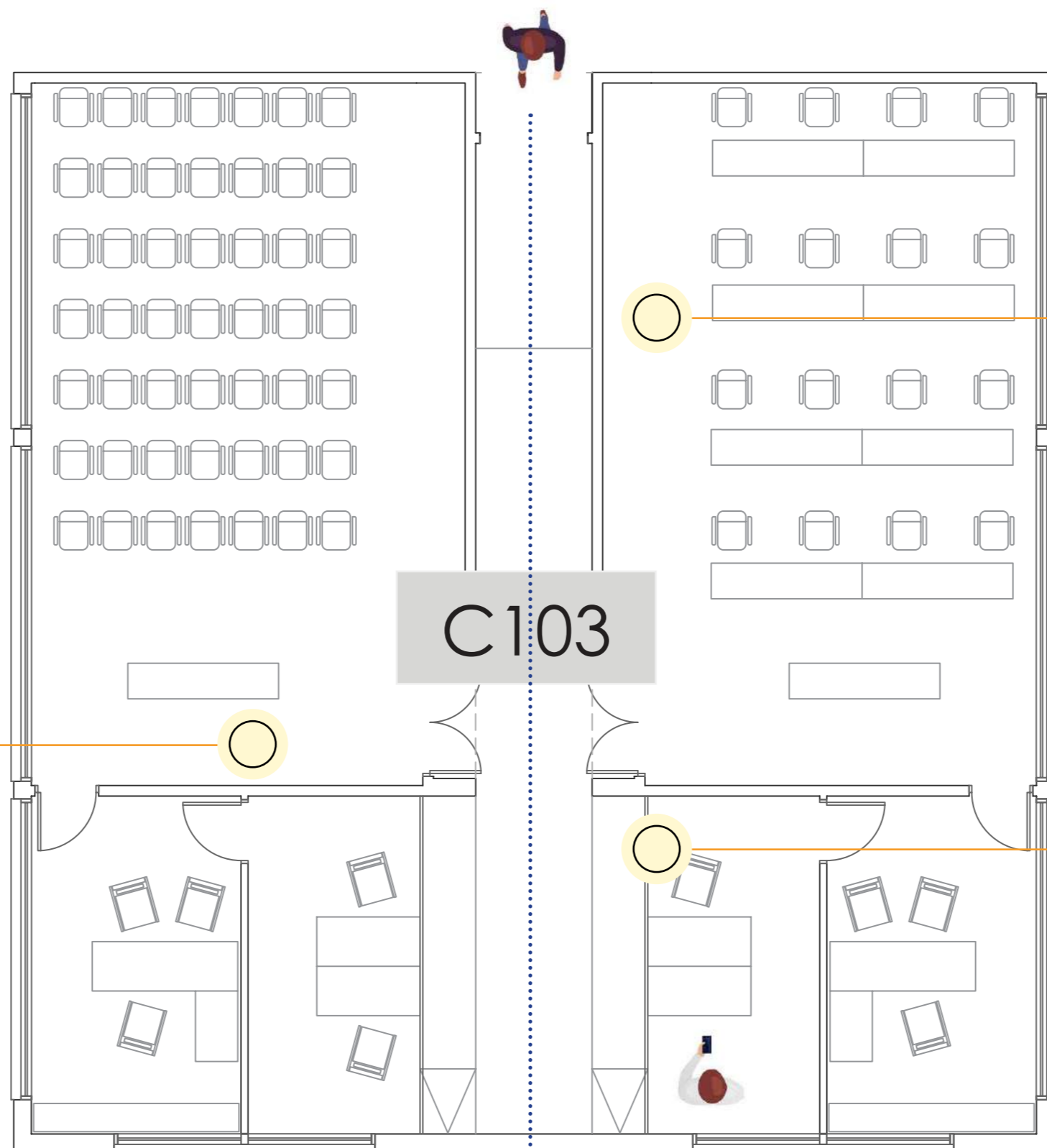
- L'utente riceve una piccola ricompensa (ad esempio, un gadget) a conclusione del percorso.

Agli studenti delle scuole superiori, o a chiunque sia interessato a conoscere la Scuola di Architettura e Design, vengono generalmente mostrate principalmente la sede dell'Annunziata e il Polo di Sant'Angelo Magno. Per questioni di praticità, ho deciso di realizzare questo primo percorso interamente nella sede di Sant'Angelo Magno.

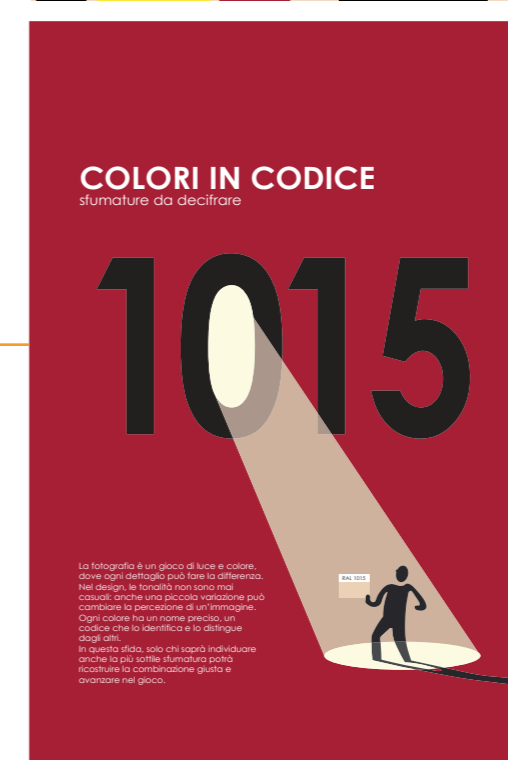
➤ PRIMA TAPPA: "RICERCA"

La prima tappa rappresenta l'accumulo delle informazioni e l'attenzione ai dettagli durante la fase di ricerca di un designer. In questa tappa esploreremo inoltre il mondo del graphic design.

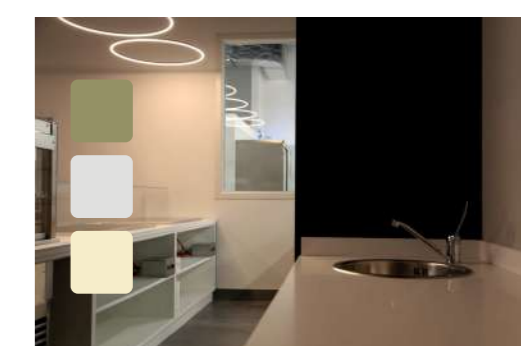
Descrizione: in questo gioco, i giocatori si trovano davanti a una serie di immagini di loghi famosi e la loro evoluzione storica, dal più datato fino al quello che vediamo oggi. L'obiettivo è ordinare le immagini in sequenza cronologica per raccontare l'evoluzione del disegno. Ogni immagine è numerata sul retro: una volta ordinata la sequenza, i numeri compongono il codice per aprire un lucchetto.



I giocatori devono aprire due scatole chiuse. Nella prima, all'interno trovano un biglietto con il cerchio di Itten e un poster. Nella seconda, ci sono lettere in PLA e un biglietto con una domanda. Riordinando le lettere, trovano il codice per proseguire.



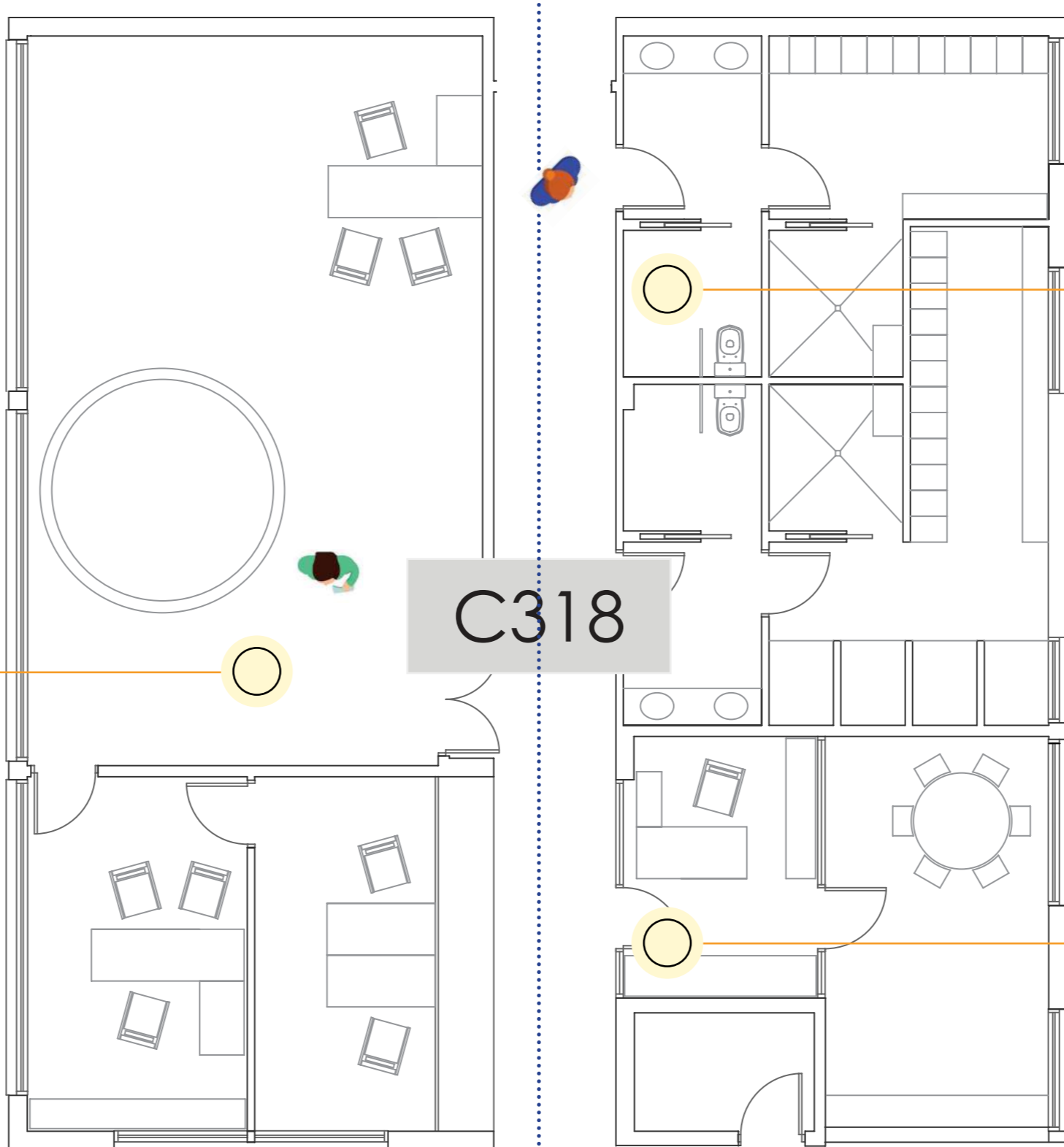
I giocatori devono abbinare le tonalità delle fotografie ai codici colore usando una mazzetta. I codici corretti servono per sbloccare, tramite l'app, il prossimo pezzo della mappa.



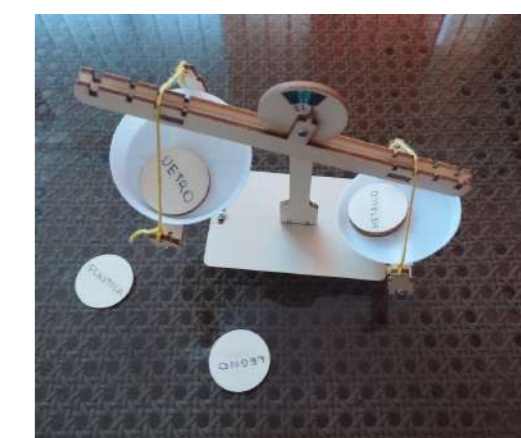
➤ SECONDA TAPPA: "SVILUPPO"

La seconda tappa rappresenta il momento in cui le idee e le informazioni raccolte durante la fase di ricerca vengono concretizzate e trasformate in un progetto tangibile. In questa tappa esploriamo inoltre il mondo dell'industrial design.

In questa prova, i giocatori trovano sul tavolo una serie di tessere sparse, apparentemente senza un ordine preciso. Il loro obiettivo è ricomporre il puzzle, mettendo insieme i pezzi nel modo corretto. Una volta completato, il puzzle rivelerà un messaggio nascosto: una parola chiave, una sequenza di numeri o un'indicazione essenziale per proseguire nel gioco.



I giocatori usano una bilancia e campioni di materiali per ricreare combinazioni indicate su un foglio. Posizionandoli correttamente, ottengono numeri che formano il codice per proseguire.



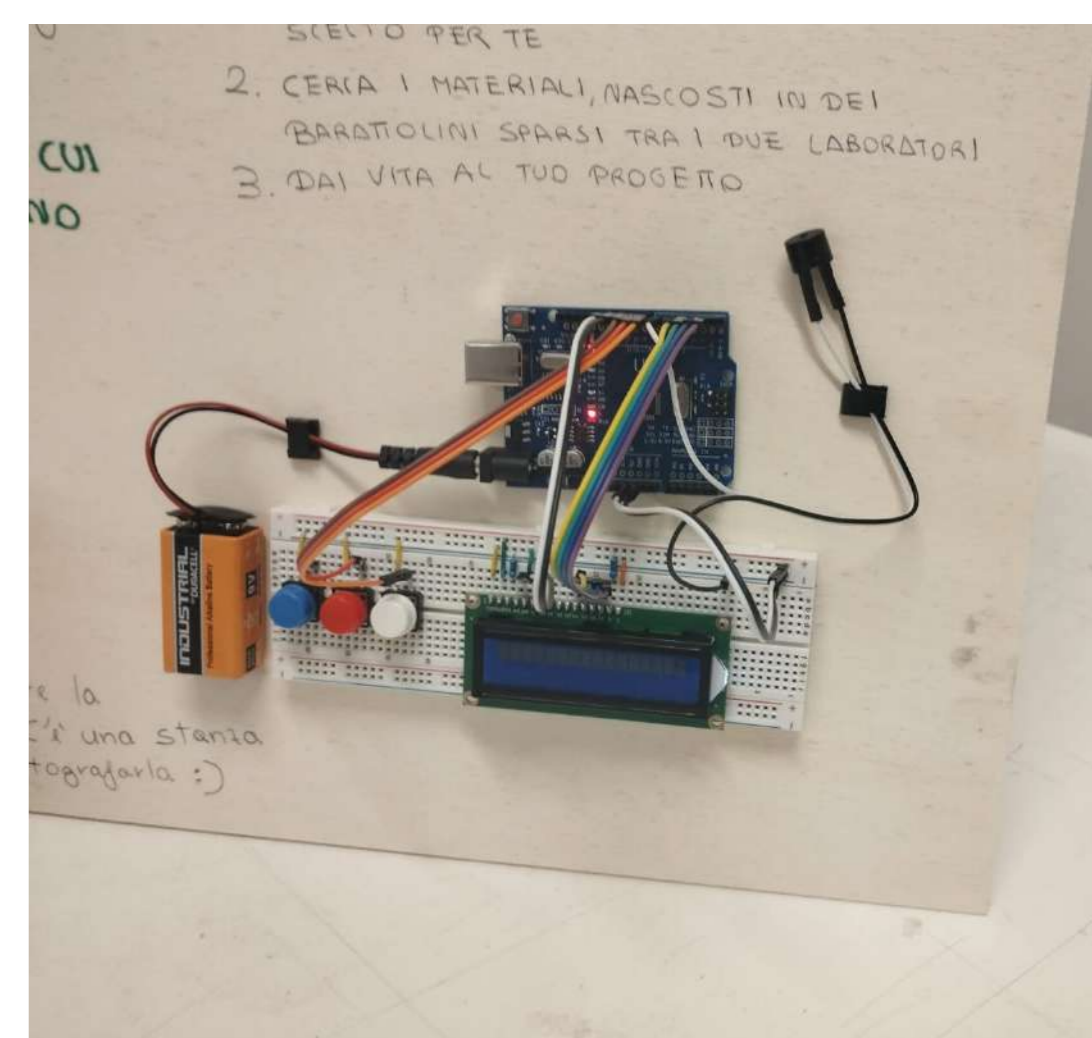
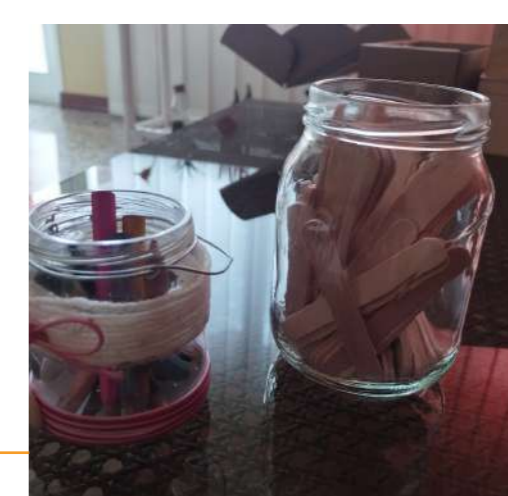
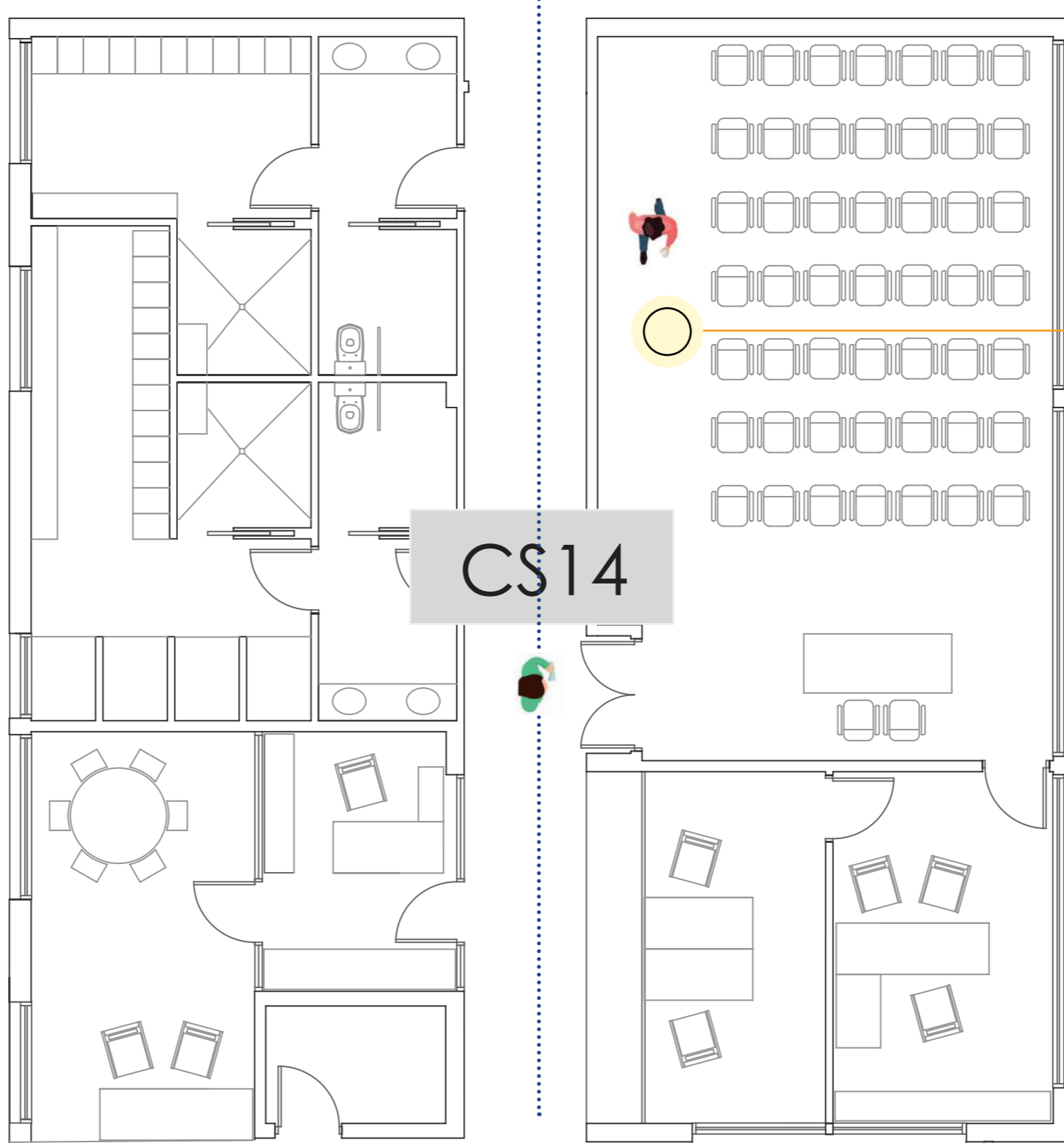
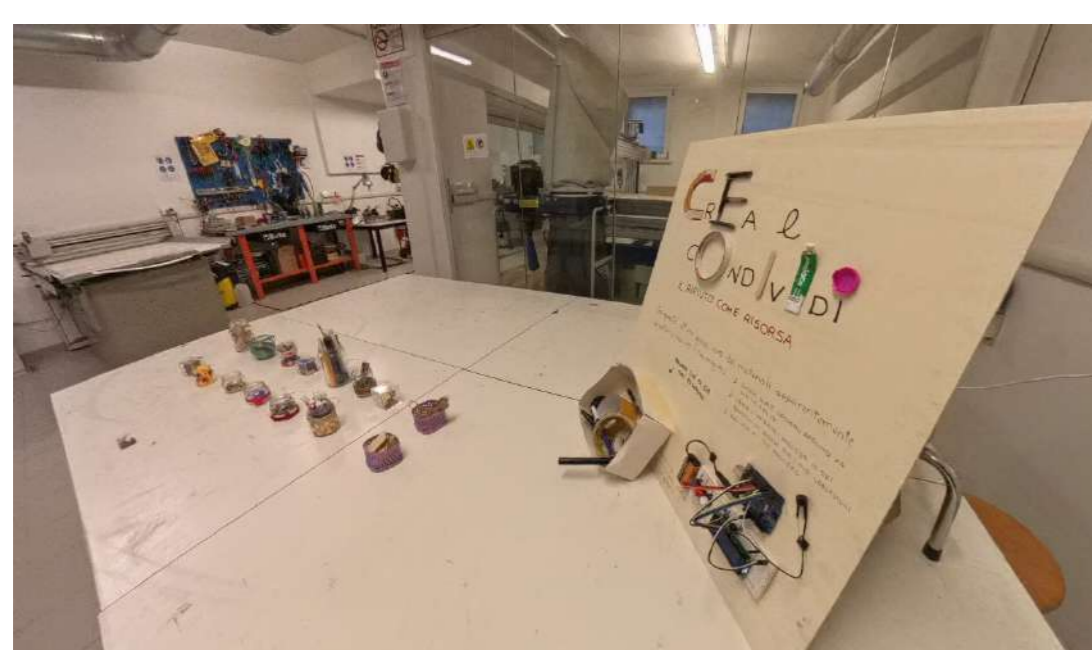
I giocatori attivano un meccanismo Arduino che trasmette un codice Morse luminoso o sonoro. Decifrando la parola e inserendola nell'app, sbloccano l'indizio successivo.



➤ TERZA TAPPA: "REALIZZAZIONE"

La terza tappa rappresenta la realizzazione, il momento in cui il progetto prende vita: le idee e i prototipi sviluppati vengono trasformati in un prodotto finito, pronto per essere condiviso con il mondo. In questa tappa esploriamo inoltre il mondo dell'Ecodesign.

I giocatori ricevono diverse tipologie di materiali di riciclo e devono utilizzarli per creare un oggetto specifico (es. un giocattolo, un contenitore, un accessorio) che verrà assegnato loro casualmente. Una volta completato, dovranno recarsi nel laboratorio di fotografia dove potranno fotografare il loro oggetto e condividerlo sui social. Qui troveranno anche il codice per poter ottenere l'ultima parte della mappa.



UniOrienteering in SAAD: i risultati

> L'APP



> I GIOCHI E GLI ENIGMI



> L'ESPERIENZA

