



FUTURA  **Italiadomani**
PUNTO NAZIONALE COMPETENZE E RISULTATI
LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Mito



Comune di Ponte
Buggianese



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regione Toscana



Progetti
Educativi
Zonali
Regione Toscana



Comune di Chiesa
Uzzanese

C. n. 247- s

Ponte Buggianese (PT), 11/02/25

Ai docenti delle classi seconde
della Scuola Secondaria
Ai genitori degli alunni delle classi seconde
della Scuola Secondaria
Al sito della scuola
Alla bacheca di Argo
Al personale ATA

Oggetto: PR Toscana FSE+ 2021-2027 – Fondo sociale europeo Plus “Investimenti a favore dell’occupazione e della crescita”- Priorità 2 Istruzione e Formazione -Avviso pubblico finalizzato alla realizzazione di attività laboratoriali nell’ambito dei Progetti Educativi Zonali – P.E.Z. - Età scolare anno scolastico 2024/2025 Attività PAD 2.f.13.

Si ricorda che in data 13/02/25 avranno inizio i laboratori di orientamento per le classi seconde delle scuole secondarie di primo grado, come già comunicato con circolare n. 228 del 3 febbraio.

Si allega alla presente il programma del progetto presentato dall’associazione Pluriversum

Il Dirigente Scolastico
(Dott.ssa Antonia Suppa)



Laboratori di orientamento per lo sviluppo delle competenze orientative

Suole secondarie di primo grado classi seconde

Chi siamo

Centro Studi Pluriversum è una società di consulenza specializzata nel campo dell'orientamento, con un team di oltre 120 esperti. Dal 1997 ha maturato specifiche esperienze nello sviluppo di servizi e strumenti per i sistemi territoriali di orientamento, i servizi per prevenire la dispersione scolastica e i servizi per l'impiego. Nell'ambito dell'orientamento oltre alle sperimentazioni e alle innovazioni attivate a livello nazionale, il team di lavoro si è dedicato anche allo sviluppo delle nuove tecnologie per favorire processi di apprendimento e di orientamento da parte dei singoli individui, giovani e adulti, rispetto alla propria identità professionale e al proprio patrimonio di competenze

Laboratorio "Nel mezzo del cammin..."

Il presente laboratorio diviso in tre momenti si sviluppa come un percorso di orientamento ispirato ad un'ottica sistemica di potenziamento delle competenze orientative degli studenti della scuola secondaria di primo grado. Nello specifico il percorso che verrà descritto è rivolto a studenti e studentesse delle classi seconde, con la finalità di sollecitare in generale le competenze di carriera relative alla capacità di coniugare la conoscenza delle caratteristiche personali ad azioni di esplorazione del mondo intorno a sé attraverso l'approfondimento e di relazioni e contatti sociali. Il gruppo classe verrà coinvolto in un intervento finalizzato allo sviluppo delle seguenti competenze specifiche:

Identificare e saper nominare le componenti dei processi decisionali promuovendo una riflessione attiva sul processo decisionale attraverso i diversi livelli di analisi dell'informazione: psicologico, emotivo, sociale;

Saper identificare il proprio metodo di apprendimento come espressione delle proprie risorse e competenze, promuovere consapevolezza dei punti di forza e degli obiettivi di miglioramento del proprio metodo di studio in rapporto alle competenze personali;

Acquisire competenze decisionali in funzione dell'essere cittadini attivi, promuovendo una valorizzazione delle competenze e del loro processo di apprendimento nell'arco di vita, stimolando alla riflessione sui temi dell'inclusività e della sostenibilità.

TITOLO: "INTERESSI FANTASTICI"

L'incontro prevede quattro momenti:

a) Costruire un personaggio di gruppo partendo dalle Aree di Attività

Descrizione contenuto: Gli interessi personali oltre ad essere strumento di autodefinizione e conoscenza rappresentano uno dei criteri attraverso cui selezioniamo le nostre appartenenze sociali e culturali. Favorire questo piano di lavoro e relazione in preadolescenza rappresenta un'interessante esperienza di auto-osservazione attraverso il nostro spazio sociale.

Attività in classe: La classe viene suddivisa in gruppi di lavoro sulla base della vicinanza di ogni partecipante ad interessi comuni espressi attraverso una serie di categorie definite "Aree di Attività" (Ada) predisposte dalla piattaforma di orientamento Sorprendo. Ogni gruppo così formato viene invitato a costruire un personaggio di fantasia (coetaneo) sulla base di una serie di indicatori forniti dall'orientatore. Al termine dell'attività ogni gruppo legge alla classe il profilo del proprio personaggio. Il clima di libera espressione e sospensione di giudizio che accompagna l'attività, consente ad ogni gruppo di fare emergere le diverse personalità presenti tramite il contributo di ogni membro alla costruzione del personaggio.

b) Accompagnare il nostro personaggio alla scoperta di nuove professioni

Descrizione contenuto: Pensare a "cosa mi piacerebbe fare da grande" diventa più semplice e suggestivo se viene fatto fare ad un personaggio immaginario su cui posso proiettare in modo più o meno diretto le mie aspirazioni, ed ancora più agevole e divertente può essere se tutto questo viene fatto in gruppo con il supporto e gli spunti dei compagni. Attraverso un'attività apparentemente indiretta viene sollecitata la curiosità verso competenze e abilità sconosciute alle nuove generazioni, ma chiaramente visibili nei profili di alcuni mestieri di oggi.

Attività in classe: Ai gruppi creati vengono mostrate una serie di professioni, molte delle quali sconosciute, chiedendo loro di selezionare quelle più vicine alla propria area di attività. Tra queste ogni gruppo dovrà indicare una professione che potrebbe essere compatibile con il personaggio di fantasia sulla base delle caratteristiche attraverso le quali è stato costruito. Durante l'attività la classe avrà la possibilità di approfondire la conoscenza delle professioni sconosciute attraverso delle schede dedicate presentate dall'orientatore.

c) Le domande che il nostro personaggio farebbe sul suo mestiere ideale

Descrizione contenuto: L'esplorazione attiva dei propri interessi e vocazioni rappresenta oggi una delle competenze più deboli a causa della facile reperibilità online di ogni genere di informazione che spesso va a sostituire l'esperienza personale. Imparare pertanto a pensare a "cosa" mi interessa approfondire e "come" poterlo fare sono obiettivi di competenza indispensabili che attraverso un'attività di gruppo possono essere conseguiti con maggiore efficacia.

Attività in classe: Ogni gruppo produce una serie di domande che il personaggio di fantasia potrebbe rivolgere ad un professionista che svolge il mestiere di suo interesse. Le domande vengono costruite accompagnate all'obiettivo di informazione, ovvero ogni gruppo è chiamato

a spiegare perché il personaggio vorrebbe fare questa domanda in relazione alla sua storia ed ai suoi progetti.

d) Le domande che il nostro personaggio farebbe sul suo mestiere ideale

Descrizione contenuto: Il passaggio dalla dimensione di lavoro di gruppo a quella individuale e privata è fondamentale perché il singolo possa avviare una riflessione su di sé e sulle competenze stimulate nel corso delle precedenti attività.

Attività in classe: Studenti e studentesse sono impegnati individualmente a formulare una serie di domande che vorrebbero rivolgere ad una persona esperta nella pratica di un loro interesse. La produzione delle domande, come per l'attività precedente, sarà accompagnata da una riflessione sull'obiettivo delle singole domande relativamente alle proprie aspirazioni e aspettative.

2) TITOLO: TRASVERSAL-MENTE

L'incontro prevede tre momenti:

a) Indovinare un mestiere partendo dalle competenze trasversali

Descrizione contenuto: Il concetto di competenza trasversale non è immediato se descritto e non vissuto attraverso la pratica di una determinata mansione, eppure rappresenta oggi un concetto importante a livello orientativo in quanto permette, sia nello studio che nel mondo del lavoro, di leggere come potenziali di crescita capacità personali diversamente ritenute limitate ad un preciso contesto. Stimolare la visione della trasversalità delle competenze in ogni contesto è quindi di particolare importanza in accompagnamento alla fase di esplorazione di sé.

Attività in classe: Attraverso un gioco aperto a tutta la classe nell'insieme si stimolano i gruppi ad indovinare una serie di professioni sulla base delle loro caratteristiche trasversali. Il gioco, molto dinamico e coinvolgente, permette di entrare in contatto in modo naturale con il concetto di trasversalità che verrà consolidato, sotto la guida dell'orientatore, mostrando alla classe una serie di competenze legate al mondo delle professioni, estratte dalla piattaforma Sorprendo. Stimolando il collegamento di competenze trasversali a professioni diverse conosciute dagli studenti, l'orientatore mostra in modo concreto come le competenze individuali possano aprire aspirazioni e vocazioni anche verso direzioni apparentemente distanti tra loro.

a) Indovinare il mestiere misterioso del personaggio di fantasia

Descrizione contenuto: Dopo aver lavorato nella prima fase su un processo di acquisizione è possibile consolidare le conoscenze degli studenti procedendo verso l'applicazione delle stesse

all'interno di un gioco di simulazione avente per oggetto le competenze trasversali contestualizzate alla vita del personaggio di fantasia creato da ogni gruppo.

Attività in classe: Immaginando le aspirazioni e vocazioni del proprio personaggio di fantasia ogni gruppo costruisce l'identikit di una professione ideale attraverso il disvelamento di competenze che vanno da un livello più trasversale ad uno più specifico. Attraverso questa costruzione e condivisione in forma di gioco, la classe approfondisce la conoscenza delle professioni di interesse e consolida la padronanza dei concetti di competenze specifiche e trasversali.

b) I collegamenti tra i miei mestieri ideali e le competenze che possiedo

Descrizione contenuto: Spostando il piano della riflessione da un livello gruppale ad uno individuale ogni componente della classe esplora le proprie prefigurazioni adulte attraverso le competenze necessarie a svolgere determinati mestieri o, più in generale, all'interno di determinati contesti di attività.

Attività in classe: Ogni studente viene invitato a stilare una lista di mestieri o contesti di attività verso cui nutre interesse o semplice curiosità, a queste vengono affiancate competenze, estratte da una lista proposta, che la persona sente vicine o che in futuro vorrebbe padroneggiare. Le diverse combinazioni che possono nascere dai collegamenti tra queste due liste, rappresentano un esercizio individuale di apertura verso prefigurazioni adulte fino ad ora inesplorate ed inaccessibili e come tali volano di ulteriori curiosità esplorative.

3) TITOLO: VERY SCHOOL

L'incontro prevede tre momenti:

a) La pagella del nostro personaggio di gruppo

Descrizione contenuto: Pensare al proprio metodo di studio significa rischiare di scoprire aspetti di sé talvolta legati ad esperienze scolastiche non sempre gratificanti o conformate ad un'immagine di sé accettabile. Esplorare il metodo di studio in modo indiretto permette di rendersi emotivamente indipendenti e facilitare la visione dei processi di apprendimento come espressione di unicità e come tali meritevoli di attenzione e fiducia.

Attività in classe: Ogni gruppo descrive la pagella del proprio personaggio di fantasia attraverso una serie di indicatori del metodo di studio, modellizzati secondo una teoria dei processi di apprendimento riconosciuta in letteratura. La costruzione del profilo dovrà rispettare le caratteristiche del personaggio attraverso una integrazione narrativa coerente e fluida. L'attività consente ai vari membri del gruppo di pensare agli indicatori riferendoli a comportamenti precisi che, una volta dichiarati, possono essere trasferiti anche su un piano di riflessione personale.



FUTURA  **Italiadomani**
PUNTO NAZIONALE ORIENTAMENTO E RISORSE
LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Terzo Settore



Comune di Ponte
Buggianese



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regione Toscana



Progetti
Educativi
Zonali
Regione Toscana



Comune di Chiesina
Uzzanese

b) La scuola ideale del nostro personaggio di gruppo

Descrizione contenuto: Riconoscere le componenti del metodo di studio e collegarle a strumenti e metodologie didattiche più o meno funzionali all'apprendimento è un passaggio complesso ma essenziale per la definizione autonoma dei propri obiettivi di miglioramento che in un percorso di carriera permettono di mantenersi autentici nell'affrontare transizioni decisive.

Attività in classe: Sulla base delle caratteristiche del metodo di studio del personaggio di fantasia, ogni gruppo costruisce la presentazione della scuola ideale per il proprio personaggio, cercando di mettere in evidenza come i servizi pensati e proposti rispondano alle caratteristiche della persona, in particolare in una prospettiva di crescita personale. La costruzione della scuola ideale deve prevedere anche l'assegnazione di un nome all'Istituto che permetterà all'orientatore anche una prima fotografia del livello di informazione che il gruppo ha circa la varietà dell'offerta formativa per la scuola secondaria di secondo grado.

c) Esplorare e riflettere sul mio metodo di studio

Descrizione contenuto: Dopo un passaggio collettivo sul concetto di metodo di studio, la riflessione individuale ha spazi per diventare più accessibile, offrendo ai singoli la possibilità di esplorare il proprio metodo di studio in modo più autentico e competente.

Attività in classe: Sulla base degli indicatori precedentemente forniti studenti e studentesse producono una personale schematizzazione del proprio metodo di studio utilizzando diverse modalità espressive descritte e messe a disposizione dall'orientatore.