

Laboratori di orientamento per lo sviluppo delle competenze orientative

Scuole primarie
classi quinte

“Esploratori del Futuro”

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 "Esploratori del Futuro"

Il laboratorio di orientamento "Esploratori del Futuro" è progettato per accompagnare gli studenti della scuola primaria nello sviluppo di competenze fondamentali per il loro futuro. Strutturato in tre incontri, il laboratorio si allinea con gli obiettivi di apprendimento previsti per la fine della scuola primaria, "promuovendo non solo l'arricchimento delle prefigurazioni adulte" legate al mondo delle professioni, ma anche l'acquisizione di abilità essenziali per un apprendimento continuo e una cittadinanza attiva.

Il progetto si articola in 3 incontri di 2 ore ciascuno, focalizzati sulle prime 3 aree di apprendimento delle CMS (Career Management Skills):

1. Scoprire me stesso
2. Esplorare nuovi orizzonti
3. Costruire relazioni

In ogni incontro gli studenti sono condotti per step a diversi livelli di acquisizione delle CMS - dall'acquisizione iniziale, all'applicazione, alla personalizzazione, fino all'azione.

- I principali obiettivi del laboratorio di orientamento "Esploratori del Futuro" sono:
- Sviluppare la capacità degli studenti di riconoscere i propri punti di forza, interessi e valori, facilitando una riflessione profonda su chi sono e cosa desiderano per il loro futuro.
- Incoraggiare gli studenti a scoprire diverse professioni e opportunità educative, ampliando la loro visione delle possibilità future
- Favorire lo sviluppo di abilità sociali e di networking, essenziali per costruire relazioni significative e collaborare efficacemente con gli altri, sia nel contesto scolastico che nei contesti di vita
- Promuovere un coinvolgimento attivo nel processo di apprendimento, aumentando la motivazione e il senso di appartenenza alla comunità scolastica, per ridurre il rischio di abbandono negli anni successivi.
- Incoraggiare gli studenti a vedere l'apprendimento come un processo continuo che si estende oltre la scuola, preparando così cittadini attivi e consapevoli della loro responsabilità sociale e ambientale.
- Stimolare una valutazione critica delle proprie esperienze e scelte



Competenze orientative associate: Conoscere se stessi

Obiettivi: Questo incontro si fonda sul concetto di autoconsapevolezza, cruciale per gli studenti di quinta primaria che si trovano in una fase di transizione verso l'adolescenza. L'uso della metafora del "supereroe interiore" sfrutta il pensiero concreto e l'immaginazione tipici di questa età per facilitare l'esplorazione di sé.

Finalità:

- Sviluppare la consapevolezza dei propri punti di forza, interessi e valori, in linea con l'obiettivo di apprendimento di "riconoscere e apprezzare le proprie capacità".
- Incoraggiare l'espressione creativa e la narrazione di sé, supportando lo sviluppo linguistico e comunicativo.
- Promuovere il confronto tra pari, fondamentale per lo sviluppo sociale e emotivo in questa fascia d'età.

Descrizione: Il primo incontro inizia con la creazione della "Carta d'identità del supereroe". Gli studenti inventano un personaggio che rappresenta il loro "supereroe interiore", definendone nome, superpoteri (punti di forza), missione speciale (interessi e passioni) e valori.

Successivamente, in piccoli gruppi, gli studenti collaborano nella "Missione del supereroe". Utilizzando le carte d'identità appena create, gli studenti collaborano in piccoli gruppi per ideare una sfida che combini i punti di forza dei loro personaggi. L'incontro si conclude con la "Galleria dei supereroi", dove le carte d'identità e le missioni di gruppo vengono esposte e gli studenti si scambiano feedback, e svolgono una riflessione guidata per collegare i supereroi immaginari alle loro reali caratteristiche personali.

Scansione attività

Riflessione sul mio supereroe interiore (Durata: 2 ore)

1. Introduzione (15 minuti):

- L'orientatore ricorda brevemente i concetti chiave del primo laboratorio e riprende il materiale prodotto
- Spiega l'importanza di riflettere sui propri punti di forza e interessi

2. Creazione della mappa dei talenti (45 minuti):

- Ogni studente riceve un foglio A4
- Al centro, scrivono il nome del loro "supereroe interiore" e riflette cosa gli appartiene rispetto al supereroe costruito nell'incontro
- Creano una mappa mentale con quattro aree: talenti, interessi, valori, sogni
- In ogni area, scrivono o disegnano ciò che hanno scoperto su se stessi durante il laboratorio

3. Condivisione in piccoli gruppi (30 minuti):

- La classe si divide in gruppi di 3-4 studenti
- Ogni studente presenta la propria mappa al gruppo
- I compagni possono fare domande o aggiungere osservazioni positive

4. Riflessione guidata (20 minuti):

- L'orientatore pone alcune domande di riflessione alla classe: Cosa avete imparato di nuovo su voi stessi?

5. Conclusione (10 minuti):

- Gli studenti scrivono un breve obiettivo personale basato su ciò che hanno scoperto



SECONDO INCONTRO

TITOLO: "ESPLORATORI DI MONDI NUOVI"

Competenze orientative associate: Esplorare nuovi orizzonti

Obiettivo: Questo incontro si basa sul naturale desiderio di esplorazione e curiosità dei bambini, incanalandoli verso la scoperta del mondo delle professioni e delle opportunità future.

Finalità:

- Ampliare la conoscenza del mondo del lavoro, collegandosi all'obiettivo di apprendimento di "comprendere l'organizzazione del proprio ambiente di vita e del territorio".
- Stimolare il pensiero creativo e la capacità di immaginare scenari futuri, sfruttando la naturale propensione dei bambini di questa età al gioco di ruolo e alla fantasia.
- Incoraggiare la riflessione sulle proprie preferenze in relazione alle diverse professioni, supportando lo sviluppo dell'identità.

Descrizione: Il secondo incontro si apre con la creazione della "Mappa intergalattica dei pianeti delle professioni". Partendo dai superpoteri e dalle missioni identificate nel primo incontro, gli studenti creano una mappa stellare dove ogni pianeta rappresenta una professione correlata, includendo sia lavori noti che nuovi scoperti attraverso ricerche guidate. L'attività si evolve nell'"Intervista impossibile": utilizzando le professioni identificate nella mappa, gli studenti simulano interviste agli abitanti del futuro, immaginando l'evoluzione di queste professioni e immaginando nuove professioni. L'incontro si conclude con "Il diario del supereroe", dove gli studenti scelgono il "pianeta professionale" che li ha più incuriositi, scrivendo una breve storia o disegnando se stessi in quella professione nel futuro. Questa riflessione personale viene poi condivisa con il gruppo.

Scansione attività

I viaggio nel mondo delle professioni (Durata: 2 ore)

1. Riepilogo del laboratorio (15 minuti):

- L'orientatore ricorda le principali attività svolte durante il secondo incontro
- Richiama l'attenzione sulle diverse professioni esplorate e riprendono la mappa intergalattica

2. Creazione del "Diario di viaggio professionale" (45 minuti):

- Ogni studente riceve alcuni fogli A4 da piegare a metà per creare un libretto
- Sul frontespizio, scrivono "Il mio viaggio nel mondo delle professioni"
- All'interno, creano diverse sezioni: "Professioni che mi hanno sorpreso"

3. Condivisione e discussione (30 minuti):

- Gli studenti si dividono in coppie
- Condividono i punti salienti del loro diario con il compagno
- Discutono su come le professioni scoperte si collegano ai loro interessi e talenti

4. Tavola rotonda (20 minuti):

- La classe forma un cerchio
- L'orientatore pone alcune domande di riflessione: Quale professione vi ha colpito di più e perché?

5. Conclusione (10 minuti):

- Ogni studente scrive una breve riflessione su come il laboratorio ha influenzato la sua visione del futuro professionale



TERZO INCONTRO

TITOLO: "LA RETE DEGLI EROI"

Competenze orientative associate: Costruire relazioni

Obiettivo: Questo incontro si concentra sull'importanza delle relazioni e della collaborazione, aspetti fondamentali per lo sviluppo sociale dei bambini di questa età e per il loro futuro successo professionale.

Finalità:

- Promuovere la comprensione dell'interdipendenza e della complementarità delle competenze, in linea con l'obiettivo di apprendimento di "riconoscere le diverse identità e tradizioni culturali in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco".
- Sviluppare capacità di lavoro di gruppo e problem-solving collaborativo, essenziali per questa fascia d'età e per il futuro mondo del lavoro.
- Incoraggiare la riflessione sul valore del contributo individuale al benessere collettivo, supportando lo sviluppo di una coscienza civica.

Descrizione: Il terzo incontro integra le attività precedenti in un unico progetto collaborativo. Gli studenti iniziano creando "La città dei supereroi", ovvero una comunità immaginaria dove personaggi creati nel primo incontro e le professioni esplorate nel secondo i supereroi vivono e lavorano insieme, assegnando ruoli basati sui punti di forza di ciascuno.

Questa città affronta poi "La sfida della collaborazione", una serie di problemi che richiedono l'uso combinato delle abilità dei vari supereroi. Come culmine di tutte le attività precedenti, gli studenti "Il cerchio delle attività", un'opera d'arte collaborativa che rappresenta visivamente come le diverse abilità si integrano nella loro città. L'incontro si conclude con una riflessione su come queste attività riflettono l'importanza delle relazioni e della collaborazione nel mondo reale, e su come gli studenti possono applicare queste lezioni nella loro vita quotidiana e futura.

Scansione attività

Introduzione (15 minuti):

- L'orientatore riassume brevemente i concetti chiave dei due incontri precedenti
- Spiega l'importanza delle relazioni e della collaborazione nel mondo reale e nel futuro professionale

Creazione de "La città dei supereroi" (45 minuti):

- Gli studenti si dividono in gruppi
- Ogni gruppo crea una comunità immaginaria dove i personaggi del primo incontro e le professioni del secondo vivono e lavorano insieme
- Assegnano ruoli basati sui punti di forza di ciascun supereroe/professione

"La sfida della collaborazione" (30 minuti):

- L'orientatore presenta una serie di problemi che richiedono l'uso combinato delle abilità dei vari supereroi
- I gruppi lavorano insieme per risolvere queste sfide, utilizzando le competenze dei loro personaggi

"Il cerchio delle attività" (20 minuti):

- Ogni gruppo crea un'opera d'arte collaborativa che rappresenta visivamente come le diverse abilità si integrano nella loro città.
- Possono utilizzare disegni, collage, o altre forme artistiche

Riflessione guidata (20 minuti):

- L'orientatore pone domande di riflessione alla classe:
- Come queste attività riflettono l'importanza delle relazioni nel mondo reale?
- In che modo la collaborazione ha reso più facile risolvere i problemi?
- Come potete applicare queste lezioni nella vostra vita quotidiana e futura?

Conclusione (10 minuti):

- Gli studenti condividono brevemente una cosa che hanno imparato sull'importanza della collaborazione

