



**Economico: Amministrazione Finanza e Marketing - Marketing e Relazioni Internazionali -
Sistemi informativi aziendali**
Tecnologico: Biotecnologie Ambientali - Biotecnologie Sanitarie

Piazza Palio 1 – LECCE

Codice Fiscale 80013250750 Segreteria Tel. 0832 316047 Fax 0832 317758
www.itdeleddalecce.gov.le.it E-mail: lete010002@istruzione.it p.e.c.: lete010002@pec.istruzione.it

Al Dirigente Scolastico

Alla Funzione strumentale dell'orientamento in uscita

Alla fine della terza media i ragazzi si trovano di fronte a una scelta importante. L'errore che spesso compiono i ragazzi è quello di non porsi le giuste domande, quelle domande che permettano loro di valutare e ponderare interessi e motivazioni, quelle domande utili a considerare i propri punti di forza e di debolezza per poter fare una scelta consapevole e, alla lunga, vincente. L'Istituto Tecnico “Grazia Deledda”, in seno alle attività di orientamento in ingresso che ogni anno organizza, quest'anno propone un percorso articolato e ricco con l'obiettivo di aiutare i ragazzi a fare la scelta migliore per il proprio futuro. Tra le variegate attività che propone, come ad esempio incontri alunni/genitori/docenti sulla piattaforma Meet su prenotazione, gli OpenDay online, e i laboratori a distanza, sempre sulla piattaforma meet, offre la possibilità alle scuole secondarie di primo grado, di ospitare, sempre a distanza, laboratori orientativi composti da moduli di due ore ciascuno.

Avvalendosi dell'esperienza pluriennale della prof.ssa Maria Ermelinda De Carlo, l'Istituto Tecnico “Deledda” propone il laboratorio dal titolo: *Cantiere di Orientamento Narrativo: le radici e le ali di una scelta scolastica*.

Inoltre l'Istituto Tecnico “Deledda” in collaborazione con JA (Junior Achievement) Italia, propone dei laboratori che rientrano nel programma didattico “Crescere che Impresa” un programma che mira a favorire la scoperta, da parte dei ragazzi, delle loro inclinazioni e potenzialità, che li aiuti a scoprire le opportunità lavorative e che li educi all'imprenditorialità e all'acquisizione delle *soft skills*. La proposta progettuale si articola in 2 moduli *online* divertenti e interattivi della durata di 2 ore ciascuno. I laboratori proposti sono:

1. Che valore ha un'idea (riguardante l'educazione economico-imprenditoriale).
2. Energia Sostenibile (modulo di educazione civica riguardante i 17 obiettivi dell'Agenda 2030).

Il percorso può essere svolto o come pacchetto complessivo o come moduli singoli a scelta della scuola. Per maggiori informazioni, alla presente *email* alleghiamo le schede progettuali che sviscerano modalità, contenuti e obiettivi previsti dal percorso.

Auspiciando che la proposta trovi l'interesse della scuola e soprattutto dei ragazzi, rimaniamo a disposizione per qualunque chiarimento. I nostri contatti sono:

Prof.ssa Selena NOBILE, Funzione Strumentale Orientamento
tel. 3494661277,

email: orientamento@itdeleddalecce.gov.it

Sito Interet: <http://www.itdeleddalecce.gov.it/>

PROPOSTA COSTRUITA PER L'ISTITUTO TECNICO "Deledda" di LECCE

Destinatari: classi del terzo anno delle Scuole Secondarie di I grado

Tempi: 4 ore

CANTIERE DI ORIENTAMENTO NARRATIVO:

le radici e le ali di una scelta scolastica

(a cura di Maria Ermelinda De Carlo)

La scelta delle Scuole Secondarie Superiori rappresenta un momento fondamentale nella vita di un/a ragazzo/a che può determinare il successo formativo e professionale.

Il consiglio orientativo sbagliato è una delle maggiori cause di abbandono scolastico.

L'orientamento, dunque, non può né deve ridursi ad una raccolta di informazioni sulle Scuole del Territorio né tanto meno ad una scelta basata sulla media dei voti o sui suggerimenti di parenti e amici.

Importante è per i ragazzi conoscersi, scoprire le passioni, i talenti, le aspirazioni; ripercorre un viaggio ludico tra passato presente e futuro per sviluppare la consapevolezza del "chi sono" e "quali risorse possono utilizzare e potenziare" nel viaggio verso il "chi voglio diventare".

La proposta destinata ai ragazzi in uscita dalle Scuole Secondarie di I grado è un cantiere di orientamento narrativo, propedeutico alle altre iniziative di orientamento, che promuove un percorso di orientamento come occasione per mobilitare la **competenza orientativa** del soggetto, intesa come conoscenza e narrazione di sé, educazione alle scelte, capacità di lettura dei contesti d'azione, agentività.

L'intervento innovativo, per la prima volta utilizzato nelle scuole pugliesi, è centrato sull'obiettivo strategico (Agenda 2030) di rendere competitivi e qualitativi i profili professionali, a partire dall'idea che è necessario non solo acquisire nuove competenze, ma anche e soprattutto riconoscere quelle pregresse acquisite in luoghi formali, ma anche non formali e informali. Sono quest'ultime, spesso tacite e sommerse, che rappresentano il valore aggiunto di successo.

Il cantiere si propone come un laboratorio biografico-progettuale con una modalità a distanza, si avvale di approcci *dialogical experiential learning* e *reflexive learning* e promuove lo sviluppo di un modello trasferibile ed esportabile di attivazione di un gruppo di apprendimento e di esplorazione delle diverse dimensioni della competenza a partire dalla condivisione e co-valutazione di buone pratiche narrative-esplicative-argomentative, oggetto di sperimentazione accademica, legate all'implementazione delle narrazioni professionali.

Il Laboratorio si articola in 4 ore (organizzati o in un unico incontro o in due incontri di 2 ore) e si pone come finalità quella di riattivare i processi di apprendimento e la metacompetenza dell'*apprendere ad apprendere per apprendere sempre*.

ITINERARIO DI SVILUPPO

FASI	TIMING & SETTING	STRUMENTI	OUTCOMES
1° FASE DI ATTIVAZIONE GRUPPO DI APPRENDIMENTO (i soggetti e i contesti)	1 ora	Patto narrativo-formativo; Strumenti di action learning; Lo <i>scaffolding</i> dell'io; Differenziale Semantico ex ante.	<ul style="list-style-type: none">• Favorire la costruzione di un gruppo di apprendimento• Analizzare i contesti di riferimento tra cognizione, emozione e rappresentazione;• predisporre all'incontro e al confronto;

2° FASE ESPLORATIVA-NAR RATIVA (i percorsi)	2 ore	Dispositivo emotivo-narrativo; Dispositivo iconografico; Role play grafico.	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare le dimensioni della competenza in un percorso multiprospettico attraverso le biografie monocognitive, metacognitive e fantacognitive.
3° FASE DI RILETTURA E RIPROGETTAZIONE (progetti e processi)	1 ora	Learning network Analisi testuale tramite software	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le prospettive di significato Mappare le competenze provenienti dai contesti non formali e informali Sintetizzare le competenze in un unico prodotto Individuare i fili rossi della propria storia apprenditiva per orientare la scelta

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE FASI

FASE 1: L'ATTIVAZIONE GRUPPO DI APPRENDIMENTO

STEP	ATTIVITA'	TEMPI	MATERIALI
Lecture stimolo	Lecture di apertura	10'	Passo scelto dall'orientatore
Attivazione del gruppo di apprendimento (Action learning)	Brainstorming quadridimensionale sul costruito ORIENTAMENTO (in una parola, in un'emozione, in un'immagine, in un'esperienza)	30'	Lavagna interattiva (jamboard o stormboard)
	Co-costruzione partecipata di Orientamento	20'	

FASE 2: L'ESPLORAZIONE NARRATIVA

STEP	ATTIVITA'	TEMPI	MATERIALI
STORIA STIMOLO	Storia stimolo di un passo che contestualizza il viaggio metaforico alla scoperta di sé	10'	Testo illustrato per la lettura. Immagine sullo sfondo di un castello (metafora del sé in costruzione)
SULLA SOGLIA	Mi chiamo così perché...	10'	Immagine di una soglia
NELLA STANZA DEI RICORDI	Il mio gioco preferito...A scuola dell'infanzia mi piaceva...nella scuola Primaria mi piaceva...	10'	Immagine di una stanza di ricordi. Scigno con tre foto.
NELLA STANZA DEGLI SPECCHI	Scrittura a lista: io sono...tu sei....(per 10 volte)	10'	Immagine di una stanza con gli specchi
NELLA STANZA DEI PROGETTI	In cima alla torre...con un telescopio speciale vedo il mio futuro e lo disegno a colori o in B/N	10'	Immagine di una stanza in una torre e di un telescopio

NELLA STANZA DEI VIAGGI	Il mio posto preferito... lo come un luogo...	10'	Immagine di una stanza piena di paesaggi Cartoline di luoghi
NELLA STANZA DELLE EMOZIONI	Giro la ruota e scrivo: "Quella volta che mi sono sentito..."	10'	Immagine di una stanza con porte misteriose La ruota delle emozioni
NELLA STANZA DELLE ATTITUDINI	Io come un eroe dei cartoni...(qualità e difetti)	10'	Immagini di supereroi e personaggi fantastici
NELLA STANZA DEGLI INCONTRI	La ragnatela delle amicizie	10'	Immagine di una sala da pranzo Immagine di una ragnatela
NELLA STANZA DEI PROBLEMI	La piramide delle competenze trasversali. Per risolvere un problema io uso...	10'	Immagine della stanza degli scacchi
NELLA STANZA DELLE POSSIBILITA'	Oggi io so fare... (lista 10 cose) quindi potrei essere...	10'	Immagine di una sala con attrezzi
ALL'USCITA	Il più grande insegnamento della mia vita...in una frase o in una canzone	10'	Immagine portone di uscita

FASE 3: LA RILETTURA E LA RIPROGETTAZIONE

In questa fase è possibile pensare a diverse possibilità in base alla fascia d'età dei ragazzi e alle scelte dei docenti coinvolti. Importante far riflettere i ragazzi sul percorso che hanno svolto facendo rileggere in modo individuale i fogli e materiali completati nella fase 2. Naturalmente i docenti possono pensare altre alternative, ma è comunque importante sempre arrivare ad un prodotto finito.

STEP	ATTIVITA'	TEMPI	MATERIALI
RILETTURA	Rilettura dei materiali prodotti e individuazione dei fili rossi	15'	Padlet con i materiali prodotti dai ragazzi nella fase 2
RIELABORAZIONE	IL MIO AVATAR Al termine del laboratorio ragazzi realizzano il proprio avatar e inseriscono all'interno parole e frasi per raccontare qualità caratteriali, competenze, abilità, emozioni, sprigionando il loro estro creativo.	30'	Software online gratuito per la costruzione di un avatar
RIPROGETTAZIONE	Costruzione del mio learning network attraverso un wordcloud	15'	Software online gratuito per la costruzione di un wordcloud

Nota: la seguente proposta di laboratorio può essere modificata e calibrata in base ai bisogni della classe. Le diverse fasi possono essere svolte tutte insieme oppure sviluppate singolarmente. Le attività possono variare a scelta del docente e gli steps possono essere ridotti, saltando alcune stanze. In una logica inclusiva è importante però sempre fornire immagini stimolo per ogni step. I tempi devono essere

stabiliti dal docente in base ai tempi dei ragazzi. Fondamentale è informare di volta in volta i ragazzi sul tempo a disposizione

DOCENTE FACILITATORE

Maria Ermelinda De Carlo: progettista, esperta nei processi orientativi e valutativi, attualmente è docente di ruolo a Lecce. Da oltre 15 anni si occupa di dispositivi di misurazione e valutazione degli esiti formativi nell'ambito di progetti nazionali e internazionali nel settore della dispersione scolastica, dell'orientamento e della validazione e certificazione delle competenze. Dal 2015 collabora con la Cattedra di Pedagogia Sperimentale presso l'Università degli Studi Perugia (prof. Batini). Membro attivo in alcuni gruppi di ricerca nazionali e internazionali di settore, relatore in convegni nazionali e internazionali, è membro dello *Young Scientists Committee* nella Collana internazionale *Adult learning strategies, methods and contexts* di Pensa Editore e membro scientifico di Unicopli. Da gennaio 2016 è coordinatrice di redazione della rivista internazionale on line di classe A "*LLL Focus on Lifelong Lifewide Learning*". È fondatore del Centro di ricerca biografico-progettuale per l'occupabilità (vincitore del Bando Giovani Idee 2012 della Regione Puglia). Tra le sue pubblicazioni sul tema: "***I feel good at school! Reducing school discomfort levels through integrated interventions***" (coautori Batini, Bartolucci). In *Athens Journal of Education*, v6 n.3 pp. 209-221, agosto 2019; ***Dalla dispersione scolastica all'occupabilità: due ricerche intervento evidence based*** (coautore Batini). In *Atti del Convegno SIPLO*, 2018; ***Fight dispersion through education: the results of the first cycle of the NoOut project*** (TSED- 2016-0451-A) (coautori Batini, Bartolucci). In *International Journal of Science Education*, 2017; ***Il progetto orientadropout–leggere, orientare, raccontare la scuola per uscire dalla dispersione*** (coautore M. Evangelista) in F. Batini, M.Bartolucci (a cura), ***Dispersione scolastica. Ascoltare i protagonisti per comprenderla e prevenirla***, FrancoAngeli, 2016; ***L'orientamento narrativo come strumento di prevenzione della dispersione scolastica***. In *Pedagogia Oggi* (coautore Batini), 2017; ***Ripensare la professionalità docente ascoltando le voci degli studenti***. In *Rivista SIRD* (coautori Batini, Bartolucci), 2017; ***Neet. Un progetto e una ricerca per la riattivazione dei Neet*** (coautori Batini, Bartolucci, Marioni, Piccini), Theleme, Arezzo, 2017; ***Alternanza scuola-lavoro: storia, progettazione, orientamento, competenze*** (coautore Batini), Loescher, Torino, 2017; ***Formarsi Lifelong Lifewide*** (Unicopli, 2014); ***Competenze e biografie in azione*** (Franco Angeli, 2012); ***Rileggere le competenze invisibili*** (francoangeli, 2011).

PROPOSTA “CRESCERE CHE IMPRESA!” “Deledda” -LECCE in collaborazione con JA (Junior Achievement) Italia

Il progetto Crescere che impresa! si propone di incoraggiare le ragazze e i ragazzi della secondaria di primo grado a credere in se stessi e nelle proprie idee, dotandoli delle competenze imprenditoriali utili a realizzare efficacemente il proprio futuro di vita. Con Crescere che impresa! gli studenti sperimentano le dinamiche e le evoluzioni dell'economia, assumendo il punto di vista degli imprenditori e scoprendo le potenzialità delle tecnologie e del digitale. Con una metodologia didattica esperienziale, le classi utilizzano strumenti, metodi e concetti propri dell'innovazione, al fine di comprendere più da vicino il mondo del lavoro e scoprire abilità, competenze e vocazioni professionali.

La proposta progettuale si articola in 2 moduli online divertenti e interattivi della durata di 2 ore ciascuno

Che valore ha un'idea?

Gli studenti imparano a conoscere la figura dell'imprenditore e le caratteristiche che lo contraddistinguono, apprendendo inoltre l'importanza di valorizzare e finanziare un'idea o un progetto.

Contenuti

Gli studenti imparano a conoscere la figura dell'imprenditore e le caratteristiche che lo contraddistinguono, apprendendo inoltre l'importanza di valorizzare e finanziare un'idea o un progetto.

Obiettivi didattici

- Introdurre i concetti base di innovazione e imprenditorialità
- Esercitarsi a riconoscere nei problemi delle opportunità
- Identificare i bisogni della comunità
- Saper creare valore
- Credere nella propria capacità di raggiungere i risultati voluti

Attività

Scopri l'imprenditore: La prima attività della lezione è un gioco dal ritmo dinamico e veloce, che serve per rompere il ghiaccio e introdurre la figura dell'imprenditore.

Le caratteristiche di un imprenditore: Quali sono le cinque caratteristiche e le cinque qualità che descrivono la figura dell'imprenditore? I ragazzi imparano che le caratteristiche dell'imprenditore sono importanti anche nella vita quotidiana e che ognuno di noi può essere in questo senso “imprenditore nella propria vita”. Per accompagnare visivamente questa fase sono disponibili due poster multimediali.

Imprenditore nella propria vita: Gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro e tramite l'ausilio delle schede di attività, svolgono un'esercitazione pratica in cui mettono alla prova le loro competenze imprenditoriali.

Laboratorio - Una soluzione per ogni problema: Gli studenti analizzano alcune idee d'impresa presentate attraverso quattro diverse schede pubblicitarie

Energia sostenibile

La lezione Energia Sostenibile è finalizzata ad avvicinare gli studenti ai 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (Sustainable Development Goals SDGs) contenuti all'interno dell'agenda 2030 ONU, invitandoli a perseguirli con iniziativa e spirito imprenditoriale.

Contenuti

La lezione Energia Sostenibile è finalizzata ad avvicinare gli studenti ai 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (Sustainable Development Goals SDGs) contenuti all'interno dell'agenda 2030 ONU, invitandoli a perseguirli con iniziativa e spirito imprenditoriale.

Obiettivi didattici

- Esercitarsi a riconoscere le opportunità
- Identificare i bisogni della comunità
- Saper creare valore
- Credere nella propria capacità di raggiungere i risultati voluti

Attività

Scopri gli obiettivi di sviluppo sostenibile: In gruppo e attraverso schede attività, gli studenti familiarizzano con i Global Goals e con i temi della sostenibilità.

Essere sostenibili, che impresa!: Gli studenti saranno invitati a riflettere sul come sia possibile raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile grazie ad attività di tutti i giorni, anche lavorative.

Il puzzle della sostenibilità: Il puzzle è un'attività divertente che illustra in che modo gli Obiettivi sono interconnessi.

Il ritratto della sostenibilità: Ciascuno studente rappresenterà su una scheda il proprio ruolo nel raggiungimento degli Obiettivi Sostenibili.