

# STEP GIOCO DIDATTICO DI SOCIALIZZAZIONE AL LAVORO

a cura di Primula Lucarelli e Alessandra Cannito

 **BuonLavoro**  




**IN-S-IEME**

**INnovare Servizi  
INtegrarE MEtodi**

Assistenza tecnica  
al sistema provinciale  
dell'orientamento



## **INDICE**

- 1. Il gioco "STEP"**
- 2. Il ruolo del gioco didattico all'interno di un percorso formativo**
- 3. Il Modulo didattico "Step 2 Step"**
- 4. La mappa del lavoro: leggere il contesto (STEP 1)**
- 5. Il lavoro da vicino: esperienze e testimonianze (STEP 2)**



## Step

Gioco didattico di socializzazione al lavoro

### Il gioco "STEP"

"STEP" è uno strumento didattico che utilizza la forma del gioco di società con domande a quiz e - poiché si ispira ai giochi di società più diffusi e riconosciuti dai giovani come divertenti e coinvolgenti - induce una situazione di immediata attivazione dei partecipanti, coinvolgendoli nella scoperta dei principali contenuti proposti.

"STEP" consente di:

- sviluppare la conoscenza del mondo del lavoro, attraverso la scoperta di informazioni di contesto e di contenuto di profili professionali della produzione, dei servizi e figure trasversali a più settori;
- attivare il confronto tra i gruppi rispetto alle nuove informazioni acquisite durante il gioco;
- individuare, con una personalizzazione a livello di squadra di gioco, una o più aree di interesse professionale, che vengono poi esplorate insieme al conduttore e a cui vengono ricondotte alcune professioni significative.

Il gioco "STEP" può essere usato con modalità diverse a seconda dei contesti e dei progetti in cui viene inserito, assumendo una duplice valenza:

1. **informativa:** favorisce la conoscenza del mercato del lavoro e del tessuto della piccola e media impresa, a livello regionale, provinciale e locale. Facilita la conoscenza dell'organizzazione aziendale e della gamma dei ruoli professionali che vengono esercitati al suo interno, fornisce strumenti utili per la lettura del contesto aziendale
2. **formativa/didattica:** introduce informazioni utili ad allargare le rappresentazioni sociali del lavoro e delle professioni e descrive le caratteristiche delle principali aree di interesse professionale, con positive ricadute per l'avvio del processo di scelta.

**Il kit si compone di:**

- un gioco da tavolo, completo di tutti i materiali;
- una guida per il conduttore, descrittiva degli obiettivi e delle regole del gioco.

### Materiali a disposizione

- n. 1 tabellone con un percorso di forma pentagonale, composto da:
  - ▶ n. 35 caselle "**CULTURA**", suddivise in 5 argomenti, contraddistinte da immagini diverse:



Mercato del lavoro



Formazione e Aree aziendali



Professioni dei servizi



Strumenti per conoscere



Professioni della produzione

Ognuno dei 5 argomenti è presente lungo il percorso di gioco con 7 caselle;

- ▶ n. 20 caselle "**SCELTA**", contrassegnata da un punto interrogativo;

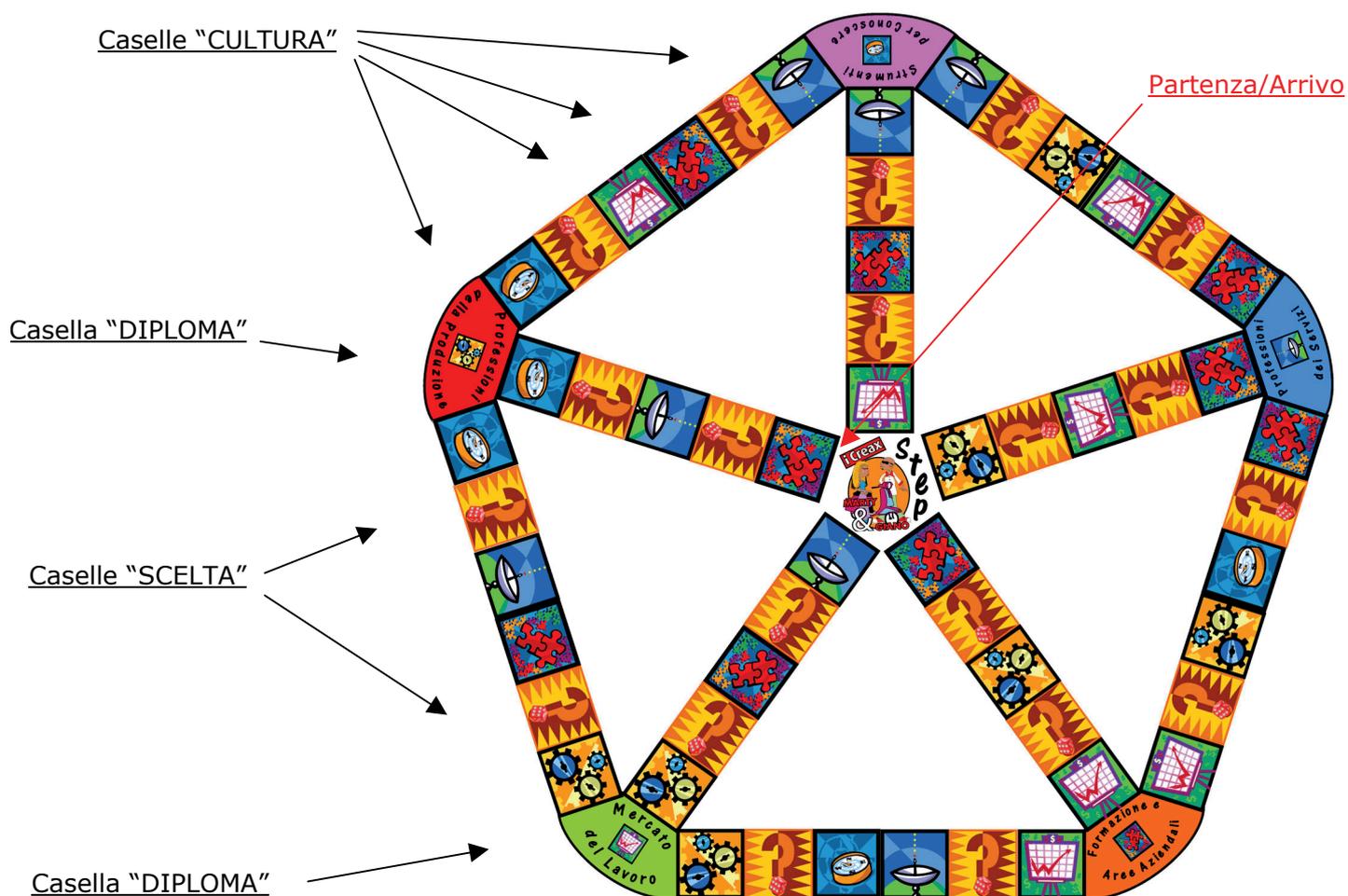


### Casella **SCELTA**

- ▶ n. 5 caselle speciali, denominate caselle "**DIPLOMA**" e poste ai vertici del pentagono, dove appunto si consegue il diploma per ciascuno dei 5 argomenti di gioco;
- n. 6 pedine segnaposto, per identificare le squadre durante il gioco;
- n. 1 dado
- n. 1 clessidra
- n. 1 mazzo di 24 carte "**CULTURA**" contenenti le domande del gioco;

- n. 1 mazzo di 24 carte "SCELTA" contenenti professioni e attività;
- n. 1 mazzo di diplomi "CULTURA";
- n. 1 mazzo di crediti "CULTURA";
- n. 1 mazzo di bonus "SCELTA";
- n. 5 griglie di gioco per la raccolta dei crediti e/o bonus (1 per ogni squadra)

### **Tabellone di gioco e tipologia di caselle**



Il gioco prevede l'utilizzo di due mazzi di carte di diverso tipo:



- **Un mazzo "CULTURA" ad uso del conduttore**, composto da 24 carte contenenti le domande del gioco che consentono di *ottenere punti* ai fini della vittoria (i punti ottenibili sono i CREDITI "CULTURA", spendibili per ottenere i diplomi); ogni carta contiene 5 domande, una per ciascun argomento; le domande possono essere a scelta multipla con tre possibilità di risposta, oppure del tipo vero/falso. **Le carte "CULTURA" hanno una funzione informativa/esplorativa dei 5 argomenti-chiave sul mondo del lavoro proposti dal gioco.**



- **Un mazzo "SCELTA" ad uso delle squadre**, composto da 24 carte. Queste carte non contengono domande a cui bisogna fornire una risposta corretta e quindi che forniscono punti (in questo caso vengono rilasciati i *bonus*, cfr. 'Conduzione e regole'), ma ogni carta propone di effettuare una scelta, fra le opzioni disponibili, rispetto a professioni e attività nelle professioni. In questo caso quindi non è prevista una risposta corretta/sbagliata, ma *la risposta rappresenta la preferenza* negoziata dai membri della stessa squadra. **Le carte "SCELTA" hanno quindi una funzione esplorativa/orientativa rispetto alle principali aree di interesse professionale.**

L'obiettivo finale del gioco è arrivare alla casella centrale, dopo aver ottenuto i diplomi di tutte le 5 materie e avere almeno 6 bonus "scelta".

Il conduttore conclude il gioco esaminando le griglie delle squadre e decretando la squadra vincitrice; dopo la squadra vincitrice, si classificano le squadre che a seguire hanno ottenuto il numero maggiore di diplomi.

Al termine della partita, il conduttore con la collaborazione delle singole squadre conta i bonus "SCELTA" appartenenti alla stessa area per ogni squadra e li riconduce ad una specifica area di interesse, di cui ne descrive le caratteristiche e ne esemplifica alcune figure professionali ad essa appartenenti.

Vengono in seguito esplorate le aree di interesse di tutte le altre squadre, sempre a partire dal tipo di bonus raccolti dalle singole squadre.

### **Le aree di interesse**

Le aree di interesse aiutano ad esplorare le aspirazioni professionali, le competenze, le attività preferite, le abilità ed indirizza verso tipologie professionali ordinate e raggruppate secondo il cosiddetto "esagono di Holland" o modello R.I.A.S.E.C.<sup>1</sup>

Il conduttore, quindi si avvale di questo modello teorico di riferimento per facilitare una riflessione sugli interessi professionali individuati all'interno del gruppo classe.

### **Il ruolo del gioco didattico all'interno di un percorso formativo**

La forma ludica è adatta ad avvicinare giovani adolescenti al tema del lavoro e delle professioni, e per sottolineare e rafforzare in maniera intuitiva concetti e realtà che risulterebbero ancora più lontani ed astratti se calati dall'alto.

Il gioco, infatti, pone il gruppo, in una situazione attiva, libera, "fittizia" in cui l'apprendimento avviene per "scoperta", mano a mano che si sviluppa il gioco.

Il gioco diventa quindi uno strumento potente in grado di rendere un percorso didattico non solo più coinvolgente, ma anche più efficace come emerge dagli esiti metodologici del progetto di cultura del lavoro "Impresa Didattica nella scuola media" (rif. P.A. 270/2005), in cui è stata messa a punto una strategia didattica efficace per favorire la cultura del lavoro tra gli adolescenti, basata sull'integrazione tra gioco didattico, intervista, visita guidata, coinvolgimento delle imprese, rielaborazione degli apprendimenti.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Secondo l'autore, un individuo "fiorisce" nel suo ambiente lavorativo quando c'è una buona corrispondenza tra la sua personalità e le caratteristiche dell'ambiente nel quale lavora. La mancanza di convergenza tra la personalità e l'ambiente è causa di insoddisfazione, instabili percorsi di carriera e bassa performance nel lavoro (Holland, 1996).

<sup>2</sup> Cfr. "Se i mestieri di oggi insegnano il domani..." *L'esperienza di Impresa Didattica*, a cura di P. Lucarelli, A. Cannito, C. Giungi, FaraEditore 2006.

All'interno di un percorso formativo strutturato (come, ad esempio, nel caso di un modulo di socializzazione al lavoro), il gioco didattico – se utilizzato all'inizio del percorso - rappresenta un veicolo di apprendimento primario, che assume una valenza anticipatoria dei contenuti trattati in itinere: consente infatti al formatore di offrire una panoramica dei concetti che verranno approfonditi nelle fasi successive di lavoro, stimolando la curiosità e l'interesse del gruppo classe.

Lo strumento-gioco proposto inoltre, stimola la messa in campo delle proprie capacità e pone l'attenzione sull'importanza della collaborazione all'interno del gruppo, visto che per il raggiungimento dell'obiettivo di gioco è necessario uno spirito collaborativo all'interno delle squadre partecipanti.

Il formatore può gestire in maniera opportuna sia la componente ludica, sia la componente istruzionale del gioco, alternando momenti di approfondimento, spiegazioni aggiuntive, digressioni/aneddoti esemplificativi, ecc. tutte con lo stesso scopo: creare e mantenere un clima che favorisca l'apprendimento in modo coinvolgente e motivante, riducendo l'eventuale calo di attenzione, spesso dovuto ad un sovraccarico cognitivo.

Inoltre, la struttura del gioco didattico consente la giusta gratificazione dei partecipanti, soprattutto di coloro che hanno dimostrato maggiore impegno durante lo svolgimento dell'attività, come ad esempio, la squadra vincitrice del gioco.

Il gioco, infine, è uno strumento di "pedagogia partecipativa" nel quale le interazioni e gli scambi - tra allievi e formatore, tra allievi ed allievi - permettono di "elaborare il sapere" con gradualità.

Nel quadro dell'educazione all'orientamento, i principali riferimenti metodologici del gioco "STEP" sono quelli francesi messi a punto dagli esperti dell'Inetop e dell'Onisep.

Nell'anno scolastico 2006-2007 è prevista la sperimentazione di un modulo prototipale di cultura del lavoro all'interno del quale è inserito il gioco didattico. L'attività è finanziata dalla FSE tramite la Provincia di Rimini attraverso il progetto Rif. P.A. N° 2006-0304/Rn denominato "Step 2 Step"

## Il Modulo didattico "Step 2 Step"

L'obiettivo complessivo del modulo è **aumentare l'efficacia del percorso di orientamento in uscita degli alunni liceali**, sia anticipando nel tempo la fase di esplorazione del lavoro, sia favorendo il riconoscimento delle numerose figure professionali prodotte dall'evoluzione del mercato.

In particolare, alla fine del percorso i ragazzi saranno in grado di:

- Avere una prima conoscenza del mercato del lavoro locale e regionale, dell'organizzazione di una realtà produttiva
- Acquisire capacità e strumenti di lettura delle principali caratteristiche di alcune figure professionali rilevanti nel territorio
- Aumentare la conoscenza delle attività lavorative e delle professioni, in particolare quelle proprie del tessuto locale/regionale e quelle correlate alle formazioni specifiche
- Riconoscere la "cultura del lavoro", cioè i comportamenti, gli atteggiamenti, le conoscenze che il lavoro valorizza e richiede
- Acquisire consapevolezza delle proprie idee del lavoro e imparare a confrontarle con altri

### Architettura del modulo

**Step t(w)o Step** letteralmente significa "un passo, un gradino per proseguire", ma il nome del progetto vuole richiamare l'articolazione del percorso su due step di lavoro: il primo è di conoscenza e di scoperta del tessuto economico e sociale, per saperne utilizzare al meglio le potenzialità; il secondo è di esplorazione e di approfondimento delle professioni che sono riconducibili alle principali aree di interesse professionale.

Il modulo, della durata complessiva di **11** ore, di cui 2 di lavoro individuale e/o di gruppo in aula, è strutturato in modo da favorire la massima attivazione del gruppo classe, alternando:

**1) una fase esplorativa** delle professioni, denominata "**STEP 1**", incentrata su una strumentazione didattica che si richiama alla pedagogia attiva e che utilizza giochi didattici ed esercitazioni.

Questa fase si svolge in aula ed è gestita da un formatore esterno alla presenza del docente referente, è centrata sui seguenti contenuti: lettura del contesto socioeconomico del territorio, esplorazione delle aree di interesse professionale, analisi di alcune professioni esemplificative.

Durante questa fase avviene la sperimentazione del prototipo dello strumento didattico di socializzazione al lavoro, secondo l'impostazione definita nel Laboratorio (progetto Rif PA 2005-0277/Rn).

**2) una fase di approfondimento** delle attività professionali e della realtà lavorativa e di preparazione della visita guidata e dell'intervista professionale, denominata "**STEP 2**".

Questa fase, si svolge in parte in aula e in parte in azienda e prevede: la realizzazione di un'intervista professionale ed una visita guidata personalizzata a livello di piccolo gruppo in quanto coerente con le aree di interesse individuate nella fase precedente; lettura delle conoscenze/competenze necessarie allo svolgimento di un'attività lavorativa; individuazione dei fattori che intervengono nelle scelte e concettualizzazione del processo di costruzione delle scelte.

**3) una fase di lavoro individuale** finalizzata alla ricostruzione delle informazioni e dei principali messaggi di cultura del lavoro emersi attraverso le attività svolte.

**4) una fase di rielaborazione** e confronto dell'esperienza realizzata e dei principali concetti di "cultura del lavoro" emersi; il percorso si conclude con la realizzazione di un "prodotto", attraverso l'uso di linguaggi comunicativi diversi (fotoracconto, cd-rom, slide in power point, ecc...).

#### Metodologia didattica e strumenti

Il percorso è strutturato in modo da favorire la massima attivazione dei ragazzi e del gruppo classe, alternando gioco didattico, visita aziendale, intervista, rielaborazione dell'esperienza.

L'acquisizione delle informazioni, infatti, avviene per progressiva scoperta sia attraverso un gioco didattico elaborato nell'azione di sistema 238/2005; sia attraverso gli strumenti della visita aziendale e dell'intervista.

La fase esplorativa delle professioni in aree e comparti definiti, è favorita da una strumentazione didattica che si richiama alla pedagogia attiva e utilizza giochi, ed esercitazioni.

**All'interno del percorso formativo, il contributo delle imprese, nella forma di intervista ad un testimone significativo dell'impresa e del lavoro, rende più stimolante e vicina la conoscenza delle figure aziendali esplorate.**

#### Il gioco didattico

Il gioco favorisce anche l'esplorazione delle aree di interesse, che saranno correlate a un'ampia gamma di imprese e permetteranno, pertanto, la successiva visita guidata.

Al termine del gioco, infatti, le preferenze espresse verranno ricondotte ad una specifica area di interesse, utilizzando il modello di Holland degli interessi professionali.

Per approfondimenti, si rimanda allo specifico manuale del gioco didattico.

**Risultato atteso**

- **Ricaduta formativa.** Al termine dell'attività gli adolescenti disporranno di una mappa cognitiva utile per avviare il loro percorso di orientamento al post diploma: informazioni essenziali sulle attività professionali con particolare riferimento a quelle che utilizzano le conoscenze e le competenze proprie del percorso di studi; sul mercato del lavoro, con particolare riferimento a quello locale; sull'impresa; flusso del processo di scelta; competenze trasversali considerate fondamentali dal mondo del lavoro; responsabilità delle immagini del lavoro nella costruzione delle scelte
- **Modellizzazione.** Durante l'attività, inoltre, si sperimenta il prototipo del gioco didattico ideato e del modulo che ne supporta l'utilizzo. In questo modo il percorso favorisce la verifica e la conseguente modellizzazione dell'intero kit didattico (architettura e contenuti del gioco, manuale per il formatore, struttura del modulo formativo)

**Destinatari**

Studenti delle classi terze (e/o quarte) della scuola secondaria, in particolare i licei.

**Articolazione**

n. 7 ore in aula (comuni a tutti) da svolgere in 3 incontri  
n. 4 ore extra aula (per la visita aziendale e il lavoro interfase).

**Tempi di realizzazione**

A.S. 2006/2007, da realizzare nell'arco di un mese.

**A cura di BuonLavoro in collaborazione con Confindustria Rimini**

**Articolazione di dettaglio**

**1. LA MAPPA DEL LAVORO: LEGGERE IL CONTESTO (STEP 1)**

**Lo STEP 1 consiste in un incontro così articolato:**

**Contenuti:**

- Introduzione al percorso e patto formativo
- Lettura del contesto socio economico del territorio
- Esplorazione e analisi delle aree di interesse professionale
- Conoscenza di alcune professioni della produzione e dei servizi

**Metodologia:**

- Lezione frontale, lavoro di gruppo, gioco didattico

Per favorire l'acquisizione delle informazioni sulle professioni, si utilizza il **prototipo dello strumento didattico di socializzazione**, finalizzato ad una prima esplorazione del mondo del lavoro e della realtà produttiva a livello regionale, provinciale e locale.

**Oltre ad arricchire il glossario, l'obiettivo dell'attività è aumentare le informazioni e evidenziare l'importanza dell'informazione ai fini delle scelte.**

Si richiama inoltre l'attenzione sul tema degli interessi, proposti come elemento di approccio alle scelte, restituendo alla classe le principali aree di interesse individuate attraverso il gioco didattico.

Questo incontro **ha una durata di 3 ore**, si svolge in aula ed è gestito direttamente da un formatore esterno, con la presenza del docente referente.

<b>Contenuti</b>	<b>Metodologia</b>	<b>Strumenti</b>	<b>Professionalità</b>	<b>Durata</b>
Presentazione del percorso e patto formativo Socializzazione	Lezione frontale Confronto in gruppo	Dossier individuale; schede didattiche	Formatore	30 minuti
Leggere il contesto: panoramica del tessuto economico e sociale del territorio  Panoramica delle professioni nella produzione, nei servizi, ricondotte a 10 aree di interesse  Individuazione delle principali aree di interesse professionale presenti nella classe  esemplificazione di una professione	Lavoro per piccoli gruppi Acquisizione delle informazioni attraverso modalità ludica  Sintesi, elaborazione, restituzione del lavoro emerso	Gioco didattico  Questionario di analisi degli interessi professionali contenuto all'interno del gioco didattico    Traccia per condurre un'intervista professionale	Formatore	2 ore e 30 minuti

### **Indicazioni per la conduzione dello STEP 1**

Presentazione del formatore, del percorso, dei suoi contenuti e delle sue finalità.

Per condurre questa attività il formatore utilizza i dati del rapporto della Camera di commercio.

Ad ogni allievo viene consegnato un "Dossier individuale", che accompagna lo svolgimento dell'attività, che viene implementato sia in aula sia durante il lavoro interfase, come consegna tra lo **Step 1** e **2**.

Presentazione e conduzione del gioco didattico, finalizzato ad una prima esplorazione del mondo del lavoro e della realtà produttiva a livello regionale, provinciale e locale.

Oltre ad arricchire il glossario, l'obiettivo dell'attività è aumentare le informazioni e evidenziare l'importanza dell'informazione ai fini delle scelte.

Al termine del gioco didattico il formatore richiama l'attenzione sul tema degli interessi, proposti come elemento di approccio alle scelte, restituendo alla classe le principali aree di interesse individuate attraverso il gioco didattico.

Lo **Step 1** si svolge in aula ed è gestito direttamente da un formatore esterno, con la presenza del docente referente.

Al termine dell'attività, alla classe viene proposta una rosa di aziende e di professionalità corrispondenti alle aree di interesse individuate, dove in piccolo gruppo potranno svolgere una visita guidata ed effettuare un'intervista professionale, previste nel successivo **Step 2**.

*Come compito interfase viene richiesta, con il supporto dell'insegnante, l'elaborazione di un'intervista professionale e l'analisi della traccia per la visita guidata, attraverso le schede didattiche proposte dal formatore.*

**2. IL LAVORO DA VICINO: ESPERIENZE E TESTIMONIANZE (STEP 2)****Lo STEP 2 consiste in 3 attività così articolate:****I attività - Intervista e visita aziendale (Step 2a)**

Questo incontro **ha una durata complessiva di 4 ore, di cui 1,30 per le attività preparatorie in aula e 2,30 per la realizzazione della visita aziendale.**

La visita aziendale è personalizzata in relazione agli interessi emersi all'interno del gruppo classe attraverso la precedente fase. Si potranno realizzare, pertanto, più visite aziendali per ciascuna classe coinvolta. La tipologia delle imprese partner che saranno selezionate, tuttavia, permette di quantificare in un numero massimo di 4 visite aziendali necessarie in ogni classe.

**Le attività sono gestite da un formatore esterno alla presenza del docente referente.**

**Contenuti:**

- Riconduzione degli interessi del gruppo classe ad aziende significative del territorio
- principali categorie concettuali per leggere una realtà produttiva ed esplorare una professione

**Metodologia:**

- lavoro di gruppo, visita aziendale, intervista professionale

<i>Contenuti</i>	<i>Metodologia</i>	<i>Strumenti</i>	<i>Professionalità</i>	<i>Durata</i>
<b>Step 2a</b> Presentazione delle aziende/professioni individuate per la visita aziendale Preparazione dell'intervista e della visita aziendale	Comunicazione del formatore, esercitazione	Dossier individuale e relative schede strutturate	formatore	1,30 ora, aula
Esplorazione di un'organizzazione produttiva; Confronto con adulti che lavorano nelle aree di interesse	Visita aziendale  intervista, osservazione e lavoro individuale	Osservazione attiva Schede didattiche	Formatore, Imprenditore	2,30 ore, azienda

### **Indicazioni per la conduzione dello Step 2a**

Realizzazione della visita in azienda e dell'intervista all'imprenditore.

Il formatore riprende l'attività interfase (preparazione dell'intervista attraverso l'utilizzo delle schede didattiche) e concorda la lista definitiva delle domande per l'intervista professionale; sollecita inoltre l'osservazione sul campo di un'attività lavorativa, richiamando l'attenzione sui fattori che intervengono sulle scelte professionali e sul valore del confronto con un testimone significativo.

L'attività centrale di questa fase di lavoro è **la visita guidata**<sup>3</sup>. La visita favorisce l'osservazione sul campo e la conoscenza diretta di una significativa realtà produttiva del territorio che appartiene all'area di interesse selezionata dagli studenti nel primo step. Durante la visita viene effettuata l'intervista all'imprenditore che ha due finalità: far toccare con mano la cultura del lavoro nella piccola e media impresa e la modernità di molte attività lavorative; esemplificare, attraverso una biografia, il percorso di una scelta. Il formatore, nel corso sia dell'intervista che della visita, rielabora concettualmente per gli studenti i messaggi di cultura del lavoro espressi dall'imprenditore e facilita i processi di osservazione. Questa prima fase dello Step 2 si svolge in azienda ed è gestita dal formatore.

### **II attività - Lavoro interfase: produzione di un elaborato Step 2b.1**

**Durata 2 ore.** Consiste nel lavoro interfase per il recupero dell'intervista e per la rielaborazione individuale dell'esperienza; il prodotto è un elaborato che documenta l'esperienza e rappresenta la realtà osservata. Nella produzione viene sollecitato l'utilizzo di linguaggi comunicativi diversi (elaborazione scritta, produzioni grafiche, presentazione power point, documentazione fotografica ecc...)

### **III attività - Debriefing e rielaborazione dell'esperienza Step 2b.2**

**Durata 2 ore.** Rappresenta il momento di chiusura e di recupero degli apprendimenti, in cui vengono rielaborati i principali contenuti emersi durante l'attività svolta. Viene favorita l'attivazione di un confronto/dibattito tra le diverse esperienze effettuate dalla classe, per

---

<sup>3</sup> **Note organizzative per lo svolgimento delle visite:** ciascun gruppo di ogni scuola partecipante, ad orario concordato, viene prelevato da un mezzo di trasporto comune (pullman) e viene condotto nell'azienda testimonial dell'area di interesse prescelta.

facilitare la comprensione delle caratteristiche/competenze delle professionalità esaminate.

**Contenuti:**

- Sintesi delle professioni e della cultura del lavoro nel territorio;
- Fattori che intervengono nelle scelte;
- Valutazione del percorso

**Metodologia:**

- lavoro di gruppo, confronto/dibattito

L'incontro si svolge **in aula ed è gestito direttamente da un formatore esterno**, con la presenza del docente referente.

<i>Contenuti</i>	<i>Metodologia</i>	<i>Strumenti</i>	<i>Professionalità</i>	<i>Durata</i>
<b>Step 2b.1</b> Le attività lavorative; Conoscenze/competenze necessarie allo svolgimento di un'attività lavorativa	Lavoro interfase per il recupero dell'intervista e rielaborazione individuale	Materiale di documentazione, materiale informativo sull'impresa	alunni	2 ore, interfase
<b>Step 2b.2</b> Professioni e cultura del lavoro nel territorio  Fattori che intervengono nelle scelte Valutazione del percorso	Sintesi, elaborazione, restituzione del lavoro emerso	Confronto nel gruppo classe  scheda strutturata	Formatore, Insegnante referente	2 ore, aula

### **Indicazioni per la conduzione dello Step 2b**

#### **Step 2b.1**

Alla fine dello step 2a come compito propedeutico allo svolgimento dello step 2b, il formatore chiede ai gruppi delle diverse scuole di documentare l'esperienza e di rappresentare la realtà osservata utilizzando la modalità di comunicazione che preferiscono (elaborazione scritta, produzioni grafiche, presentazione power point, documentazione fotografica ecc...).

#### **Step 2b.2**

È il momento finale di recupero dell'esperienza, in cui vengono rielaborati i principali contenuti emersi sia durante l'intervista che durante la visita: il formatore aiuta i ragazzi a sistematizzare i punti dell'intervista e a concettualizzare le principali fasi del processo di scelta.

Compito del formatore è anche quello di favorire l'attivazione di un confronto/dibattito tra le differenti osservazioni/esperienze effettuate nelle aziende dai diversi gruppi di lavoro, costituiti all'interno della classe durante lo step 1.

Ciascun gruppo ricostruirà la descrizione della propria area di interesse, attraverso l'esperienza diretta avvenuta durante la visita guidata, e riporterà una sintesi delle caratteristiche/competenze delle professionalità incontrate. In questo modo, a conclusione della fase, ad ogni studente sarà possibile comprendere come alcune competenze siano comuni a diverse professioni e/o ambiti di lavoro e ricondurre ai propri interessi e alle proprie motivazioni i principali contenuti emersi.

Lo **Step 2b.2** si svolge ad almeno **una settimana di distanza** dallo **Step 2b.1**, per consentire ai diversi gruppi di documentare l'esperienza, e viene gestito in aula dal formatore con la presenza del docente referente.

#### **Tipologia di aziende**

Piccole industrie e industrie. Si tratta di organizzazioni produttive strutturate che permettono al gruppo degli studenti di:

- osservare almeno due processi lavorativi
- osservare processi lavorativi in funzione
- ridurre la complessità organizzativa della fase di visita/intervista, concentrando almeno due gruppi di interesse nella stessa visita (es. gruppo interessato alle professioni intersettoriali es. ufficio/ commerciale-; gruppo interessato a professioni della comunicazione)