

Orientarsi giocando: la sperimentazione del Politecnico di Milano

Alessandra Tomassini, Tommaso Scandroglio

METID – Politecnico di Milano

<http://www.metid.polimi.it> - alessandra.tomasini@polimi.it - t.scandroglio@gmail.com

METID, struttura del Politecnico di Milano dedicata a "Metodi e Tecnologie Innovative per la Didattica", in collaborazione con un docente dell'Università Europea di Roma, afferente al settore scientifico della filosofia del diritto, e con uno psicologo-psicoterapeuta, ha progettato e realizzato un percorso di Orientamento professionale totalmente online, La Bussola, dedicato agli studenti degli ultimi due anni della scuola secondaria superiore.

Il progetto La Bussola ha voluto, in via sperimentale e come ipotesi di ricerca didattica, ribaltare il "punto di vista" nel processo di orientamento di ricerca del lavoro mettendo come centro di gravità la persona e non in primis l'impiego: conoscere meglio sé stessi per poter trovare la propria vocazione professionale.

Attraverso una serie di attività svolte sulla Rete, il percorso ha stimolato gli studenti su due fronti: uno più introspettivo, lavorando sull'acquisizione di una maggior consapevolezza del proprio carattere, delle proprie potenzialità e degli aspetti critici di questi elementi temperamentali; uno di analisi e confronto con la realtà esterna, attraverso la riflessione sulla

compatibilità o meno tra il proprio profilo caratteriologico e gli elementi distintivi della professione scelta.

Il contesto

Il percorso *La Bussola* rientra in un progetto di sperimentazione più ampio, chiamato *Week2Week*, ideato nell'ambito dell'Azione di Sistema "Servizio relativo alla realizzazione di un progetto di ricerca finalizzato a sostenere azioni di cooperazione transnazionale", finanziata dalla Regione Lombardia e gestita dall'Organismo Intermedio Entertraining società consortile.

Week2Week (www.week2week.polimi.it) mira a coinvolgere gli attori di esperienze comparabili al modello lombardo *Learning Week* nella creazione di una Rete con le istituzioni lombarde, scuole, centri di studio e ricerca, operatori di formazione professionale, etc. L'obiettivo prioritario di tale Rete è lo scambio di informazioni, risultati e buone pratiche legati alle diverse esperienze formative sino ad oggi realizzate o in corso di realizzazione attraverso la costituzione di una comunità di pratica. Il progetto è stato fortemente presidiato anche dall'USR Lombardia, grazie alla presenza della Dott.ssa Barbara Ongaro quale membro del comitato di pilotaggio.

In parallelo allo sviluppo di questa comunità, è stato attivato il corso sperimentale *La Bussola* con l'obiettivo di testare le potenzialità che questo tipo di azione potrà avere non solo nell'incremento del successo formativo nei singoli percorsi *Learning Week*, ma anche nell'identificazione dell'intera iniziativa come un network significativo nell'accompagnamento dello sviluppo integrale dello studente negli ultimi anni delle scuole superiori.

La bussola

Il formato didattico

Il percorso si è svolto nell'arco di un mese e mezzo (marzo 2011 – maggio 2011) coinvolgendo circa 30 ragazzi di diversa provenienza (Liceo linguistico, Liceo scientifico, Istituti tecnici).

E' stato gestito interamente all'interno della piattaforma *Liferay*, un *portal framework opensource*, che ha ospitato tutti gli strumenti utilizzati durante il corso, e che è stato aggiornato di volta in volta, al lancio di ogni singola attività, in modo tale da concentrare l'attenzione dei ragazzi

su pochi elementi per volta.

Le principali caratteristiche del target, la scarsa motivazione dei ragazzi, iscritti su indicazione dei propri insegnanti e la scarsa disponibilità di tempo dovuta a maggiori impegni scolastici data la vicinanza al termine dell'anno scolastico, hanno caratterizzato fortemente la progettazione dell'intervento. Sulla base di questi elementi l'ideazione del percorso ha puntato su alcuni aspetti in particolare:

- valorizzazione positiva dell'elemento competitivo, organizzando il percorso come una **gara**, in cui ogni attività svolta contribuiva all'accumulo dei punti per poter vincere il premio finale;
- riduzione della durata del percorso e snellimento delle attività in modo tale da ridurre al minimo l'impegno richiesto ai ragazzi, tenuto anche conto del periodo dell'anno scolastico in cui questa sperimentazione si è collocata;
- stimolo costante da parte dello staff;
- ideazione di formati leggeri e di facile fruizione;
- differenziazione delle dinamiche interne di lavoro (attività di gruppo e individuali) con l'obiettivo di vivacizzare le interazioni e di rafforzare l'identità di gruppo.

Il percorso è stato organizzato in due macrofasi:

- una focalizzata sull'aspetto "personale" dei partecipanti, orientata a prendere maggior coscienza di sé e del proprio carattere;
- una orientata all'"esterno", verso il mondo del lavoro, stimolando i ragazzi ad interfacciarsi con la professione dei propri sogni provando ad immedesimarsi in essa e raccontandola in prima persona.

L'intero corso è stato pensato per essere fruito interamente online alternando momenti sincroni a momenti asincroni. L'innescò è avvenuto grazie ad un momento di "presentazione" da parte dello staff e dei partecipanti sul forum, per "rompere il ghiaccio" e lasciare spazio ai ragazzi per ulteriori chiarimenti e dubbi sul corso. Tre sessioni live hanno agito da filo conduttore lungo il percorso e sono state usate sia per lanciare le attività successive che per tirare le somme di quanto fatto precedentemente oltre che come momento di discussione, confronto e divertimento.

Fase 1 – Che carattere hai?

Obiettivo di questa prima fase era fornire ai ragazzi un *feedback* in merito al proprio quadro caratteriologico e alle proprie potenzialità proponendo loro delle situazioni di *Role Playing* sviluppate attraverso dei fumetti animati (Fig. 1 e 2).

Nella prima attività di questa fase, chiamata “Come va a finire?”, i ragazzi dovevano scegliere una tra 12 situazioni critiche di vita reale, quali la bocciatura ad un esame, l’offerta di un posto di lavoro in nero, il trasferimento per motivi di lavoro all’estero, etc., e raccontare come si sarebbero comportati loro in quella determinata situazione e quali elementi del proprio carattere avrebbero dovuto mettere in campo.



Fig.1 – Il role game “Come va a finire”

La seconda attività invece, “*Sliding Doors*”, prende spunto da una situazione problematica iniziale – un’azienda in difficoltà economica – fornendo 8 diversi finali: i ragazzi dovevano scegliere tra queste 8 soluzioni quella in cui si rispecchiavano maggiormente.



Fig.2 – Il role game “Sliding doors”

La combinazione dei risultati di questi due giochi ha permesso la definizione, per ciascun studente, di un quadro caratteriologico generale (data la semplicità delle due attività), con l’indicazione degli aspetti positivi e negativi del proprio carattere.

Fase 2 – Conosci la tua professione

La seconda fase (che ha occupato le ultime 2 settimane di corso), spronava, invece, i ragazzi a conoscere meglio il mondo del lavoro e, in particolare, a cercare di capire cosa significa e cosa comporta essere “un professionista”, ad esempio un architetto, un geologo, un giornalista, etc., immedesimandosi in essi e costruendo una propria carta d’identità.

Il lavoro è stato condotto all’interno di un blog: ogni ragazzo ha scelto la propria professione ideale e successivamente, sulla base di alcuni campi suggeriti dallo staff (Quali sono gli studi che hai compiuto? Come si svolge la tua giornata tipo? Quanto puoi guadagnare? Quali sono gli aspetti più sgradevoli di questo lavoro?), ha approfondito le caratteristiche di ciascuna professione sia attraverso una ricerca in rete sia attraverso una riflessione sulle proprie caratteristiche caratteriali rispetto al lavoro scelto. Il tutto è stato presentato attraverso un blog che ogni

partecipante ha personalizzato a piacere, arricchendolo di ulteriori materiali reperiti sulla Rete.



Fig.3 – Uno dei blog fatti dai ragazzi

Attualmente tutti i contenuti messi a disposizione dallo staff e quelli creati dagli studenti durante il corso sono accessibili, previa registrazione gratuita, al portale www.week2week.polimi.it. Va ricordato che il valore reale di questo percorso risiede nell'affiancamento da parte di figure competenti in campo psicologico e/o di coaching che, al momento, non sono attive sul portale. Si auspicano futuri sviluppi in cui questa figura possa essere sempre a disposizione delle classi o dei singoli studenti attraverso l'attivazione di un nuovo progetto che possa fornire anche altri servizi all'orientamento.

Gli elementi oggettivi e soggetti nell'orientamento universitario e professionale

"Ribalta il tuo punto di vista!" è stato il *claim* che ha accompagnato il progetto La Bussola. In esso si sintetizza con efficacia l'identità e le finalità di questo esperimento didattico il quale, in ultima istanza, vuole orientare gli adolescenti che frequentano gli ultimi due anni delle scuole superiori verso percorsi formativi universitari e quindi lavorativi ponendo

come punto di partenza la corretta conoscenza dei propri aspetti caratteriali.

Il progetto *La Bussola* ha voluto, in via sperimentale e come ipotesi di ricerca didattica, proporre un approccio diverso da quello tradizionale, un differente punto di vista per aiutare i giovani a guardare il loro futuro in modo più personale, anzi personalistico. Il diverso approccio si sostanzia in sintesi nel mettere l'accento sul giovane che si affaccia all'università e, in una prospettiva un poco più remota, al mondo del lavoro. Affinchè l'orientamento all'università e alla professione sia efficace occorre che questo sia incardinato nella persona ponendo così in evidenza quegli elementi soggettivi indispensabili per la costruzione non tanto della propria professione, quanto del proprio "io professionale".

Dal cercare un lavoro al trovare la propria vocazione professionale

E' di primaria importanza conoscere se stessi per poi meglio scegliere il proprio futuro, al fine di transitare dal concetto ormai un po' datato e frusto del "**cercare** lavoro" – che si situa nell'ansiosa prospettiva interrogativa, della domanda: il cercare – a quello ben più pregnante del "**trovare** la propria vocazione professionale" – che invece da una parte si articola sul fronte, umanamente più appagante, della risposta – il trovare – e dall'altra pone al centro di gravità dell'orientamento professionale la persona e non *in primis* l'impiego. E' opportuno perciò a livello esperienziale e individuale tentare, per quanto è possibile, di dare risposta al quesito: "Tu chi sei?", cioè quali sono le tue potenzialità e limiti, i tuoi pregi e difetti, la tua *forma mentis*, le tue abitudini e desideri, i tuoi sogni e speranze, le quali non sono altro che la proiezione nel domani del nostro io di oggi. In una parola: come ti vedi nel futuro? Cioè come ti vuoi posizionare nel domani professionale? Questa prospettiva allora privilegia la persona che costruisce il proprio cammino secondo i personali desiderata – a patto ovviamente che siano ragionevoli – e che non si fa semplicemente instradare da altri. L'aspetto potremmo dire creativo, originale perché soggettivo viene allora in primo piano.

I quadri caratteriologici

La combinazione dei risultati dei due giochi, "Come va a finire?" e "Sliding doors", ha permesso ai curatori del progetto di assegnare ad ogni

partecipante un suo quadro caratteriologico¹. Due nota bene sono da appuntare subito in questa fase della disanima del progetto. L'intento dei curatori non era certamente quello di aver la pretesa, né tantomeno la presunzione, di descrivere esaustivamente il carattere dei partecipanti.

Questo fine sarebbe stato con piena evidenza risibile. L'intento era solo quello di far comprendere ai giovani studenti che non si può prescindere da una corretta conoscenza di sé per ottenere qualche successo nell'ambito universitario e poi lavorativo in futuro. Quindi le indicazioni caratteriologiche da noi offerte erano di natura suggestiva, meramente orientativa e non analitica. Nonostante ciò, attraverso un *feedback* ricevuto dai ragazzi a posteriori, la maggior parte di loro si è ritrovata appieno nei quadri caratteriologici loro assegnati. In secondo luogo non sono stati stilati un numero di quadri caratteriologici corrispondenti al numero di partecipanti al corso La Bussola. Bensì sono stati costruiti a priori solo otto quadri caratteriologici che hanno costituito la struttura portante nascosta dei due giochi di cui sopra. A seconda di quali risposte aveva fornito ogni partecipante ai due giochi, veniva assegnato a questi un solo quadro caratteriologico, quello a lui più confacente. E' stato poi onere dei curatori limare ad personam il quadro caratteriologico per meglio adattarlo – seppur nei limiti delle riserve appena esposte – alle risposte in forma aperte fornite dal partecipante stesso.

Una volta che, con gli opportuni aggiustamenti, ogni studente aveva ricevuto il suo quadro caratteriologico, il passo successivo è stato quello di declinare il contenuto di questo in una prospettiva più marcatamente professionale.

Ecco dunque il terzo gioco prima ricordato: "La carta di identità". La compilazione, tramite blog, della carta di identità della propria futura professione mirava appunto – potremmo così esprimerci – a localizzare nel futuro lavorativo se stessi, immaginandosi già professionista. Dalla conoscenza di sé, alla proiezione di sé nell'ambito lavorativo.

La narrazione autonoma

Concludendo, l'idea di fondo de La Bussola era posizionare al centro la questione antropologica orientandola nella prospettiva delle scelte future scolastiche e non. Tale questione antropologica, nel progetto qui in esame, si è articolato come abbiamo visto tramite l'espedito della

¹ Tra i molti citiamo un classico: R. Le Senne, Trattato di caratterologia, SEI, Torino, 1960

narrazione autonoma. E' il giovane a dirci, *rectius*, a rivelarsi-rivelarci, attraverso le attività proposte, le sue doti, i suoi interessi, le sue difficoltà, e quale immagine possiede del suo futuro lavorativo (il più delle volte, a dir il vero prevalgono gli stereotipi dominanti).

In questa narrazione autonoma e nei quadri caratteriologici vengono così in evidenza due fattori propri della persona. Un primo di carattere universale. Ci vogliamo riferire a quelle condotte naturali dell'uomo adottate come risposta di fronte alle difficoltà presentate nei primi due giochi. Detto in altri termini, e riprendiamo qui alcune situazioni critiche proposte ai partecipanti, la maggior parte di noi sente ad esempio con disagio il conflitto tra lavoro e famiglia, la tensione emotiva verso un esame da superare, l'ansia nel cercare casa, la frustrazione nell'adempiere mansioni insoddisfacenti e percepite come degradanti, l'amarezza per un esame andato male, l'abbattimento per un risultato non conseguito. E all'opposto ciascuno di noi, nella maggioranza dei casi, si sente appagato se sul luogo di lavoro viene apprezzato, se un esame ha avuto esito positivo, se cresce professionalmente, etc. Questo ad indicare che in radice le componenti della natura umana sono in tutti noi identiche, che in noi vi sono costanti di comportamento determinate da altrettanto costanti antropologiche costitutive dell'essere umano. Su altro versante, invece, c'è il riflesso e la declinazione di questo orientamento generale di fronte alle situazioni della vita nell'ambito più prettamente psicologico, cioè il come queste costanti fioriscono in modo assolutamente unico e individuale in ogni uomo. Il corso, come è stato messo in luce, trattando di aspetti caratteriologici non poteva dunque che interessare anche la sfera psicologica.

Infine potremmo concludere che il progetto La Bussola è andato a toccare saperi e competenze tra loro sicuramente dissimili – le scienze della comunicazione, la filosofia antropologica, la psicologia, il *counseling* – ma legate dal filo rosso dell'attenzione alla persona umana, nella sua complessità e in quelle dinamiche evolutive le quali, nei giovani che si affacciano all'universo della realtà post-liceale, appaiono essere come fasi dell'esistenza in rapide metamorfosi e perpetuamente cangianti.