BRICKS | TEMA

Le gite virtuali di orientamento, un nuovo format per la scuola primaria

a cura di:
Anita Montagna, Giulio Iannis, Martina Giorgi, Anna Maria Locatello, Daniela Frison, Glenda Galeotti. Giovanna Del Gobbo

Orientamento, Primaria, Gamification, Precoce, Video

Orientamento precoce e strumenti digitali

Quando parliamo di orientamento spesso pensiamo ai momenti di transizione e di scelta. Sappiamo, però, che, in un mondo in continuo divenire, il compito dell'orientamento è invece quello di fornire gli strumenti cognitivi e le competenze per aiutare ogni cittadino a gestire al meglio il proprio percorso di sviluppo formativo e professionale. Per fare questo, la missione dell'orientamento diventa quindi quella di promuovere lo sviluppo delle competenze necessarie per orientarsi lungo tutto l'arco della vita che, in Europa, vengono chiamate *Career Management Skills*[1]. **Parliamo dunque di orientamento come processo di apprendimento che prende il nome di *career learning* e che si traduce in una serie di attività educative per lo sviluppo degli strumenti necessari per costruire il futuro**.

In questi termini, l'orientamento diventa un'azione lungo tutto l'arco di vita che deve avere inizio sin dai primi anni del percorso educativo[2]. Diversi studi sottolineano, infatti, l'importanza di iniziare presto perché è proprio durante il primo ciclo di istruzione che si concretizzano negli studenti le prime aspirazioni e idee verso il futuro, ma iniziano anche a formarsi le prime rappresentazioni di sé e del mondo del lavoro[3], purtroppo anche disfunzionali e stereotipate, che rischiano di circoscrivere il ventaglio di opportunità a cui andranno incontro.

L'orientamento precoce rappresenta dunque un'azione strategica in quanto agisce durante una finestra di sviluppo fondamentale cercando di evitare che le future scelte e i futuri percorsi siano dettati da rappresentazioni e euristiche di pensiero spesso vincolate dal contesto sociale, culturale ed economico di provenienza. In questa accezione, **l'orientamento precoce si pone come obiettivo quello di potenziare le capacità degli studenti di esplorare e ampliare l'orizzonte di possibilità, di far nascere ed emergere idee e aspirazioni, di sviluppare a pieno il proprio potenziale di apprendimento e di creatività**[4]. Tra questi, l'esplorazione e la conoscenza del mondo del lavoro nelle sue sfaccettature e nella sua complessità rappresenta un obiettivo centrale perché, come dicono gli esperti in Danimarca, *"come possiamo sognare qualcosa che non conosciamo?"*[5].

---

[1] Council of the European Union, Council Resolution on better integrating lifelong guidance into lifelong learning strategies, 9286/04, 18/05/2004, p. 2, https://www.cedefop.europa.eu/files/954-att1-1-Council_Resolution_on_Guidance_280504-EN.pdf
Council of the European Union, Draft 2008 joint progress report of the Council and the Commission on the implementation of the Education & Training 2021 work programme "Delivering lifelong learning for knowledge, creativity and innovation", 31 January 2008, 5723/08 https://register.consilium.europa.eu/doc/srv?l=EN&f=ST%205723%202008%20INIT; Council of the European Union, Council Resolution on better integrating lifelong learning strategies, Council Meeting Bruxelles, 21 November 2008, https://www.consilium.europa.eu/ueDocs/cms_Data/docs/pressData/en/educ/104236.pdf

[2] Linee guida nazionali per l'orientamento permanente. MIUR (2014). https://www.istruzione.it/orientamento/linee_guida_orientamento.pdf

[3] Gottfredson, L. S. (2002). Gottfredson's theory of circumscription, compromise, and self creation. In Brown, D., and Brooks, L. (Eds.) Career Choice and Development. San Francisco, CA: Jossey-Bass, pp. 85-148.

[4] Kashefpakdel, E., Rehill, J., & Hughes, D. (2018). What works? Career-related learning in primary schools. The Careers & Enterprise Company

[5] Skovhus, R. B. (2016). A focus on educational choice has social justice consequences-an empirical study informed by Sen's capability approach. Journal of the national institute for career education and counselling, 36(1), 54-60.

La conoscenza del mondo del lavoro è però una sfida per la natura stessa del tema (complessa e in divenire) e per la mancanza di strumenti orientativi adatti ai diversi gruppi target. Per rispondere a questa sfida, le tecnologie digitali rappresentano uno strumento con grandi potenzialità in quanto permettono di migliorare l'accessibilità delle informazioni disponibili online, di personalizzare e aggiornare i contenuti, di presentarli in base ai bisogni del fruitore (con particolare attenzione all'uso di elementi visivi e illustrativi).

In linea con queste premesse teoriche e metodologiche, durante l'anno scolastico 2020-2021 è stato sviluppato e sperimentato un nuovo *format* orientativo che esplora le potenzialità delle tecnologie digitali nelle scuole primarie.

Il nuovo format di gita virtuale per l'orientamento precoce

Lo sviluppo del *format* segue metodologie di progettazione educativa. Si parte dalla definizione degli obiettivi di apprendimento che, in questo caso, fanno direttamente riferimento al quadro delle competenze per orientarsi e, in modo particolare, a quello che nei modelli europei è spesso chiamato con il termine "nuovi orizzonti". Questa area ha a che fare con l'esplorazione e la conoscenza del mondo del lavoro e delle professioni, con la capacità di cogliere la natura dinamica del mondo del lavoro e la sua complessità. Il nuovo *format* punta dunque ad **aiutare gli studenti ad ampliare gli orizzonti di opportunità partendo proprio dalla conoscenza di professionalità, vocazioni, ambiti e settori professionali contro-stereotipici**.

Esso consiste in una serie di materiali video che guidano bambine e bambini nell'esplorazione di un determinato contesto/ambito/settore del mondo del lavoro. In un momento di grandi restrizioni per la scuola, l'utilizzo del digitale rende possibile la "visita" a mondi extra-scolastici e permette a docenti e studenti di conoscere esperienze reali e con valenza orientativa a supporto delle materie e degli argomenti curricolari.

Il *format* è stato progettato per **coinvolgere attivamente gli studenti, attraverso l'utilizzo di opportune strategie di *gamification*, in una dinamica ludica pensata e sviluppata per promuovere obiettivi di apprendimento mirati**[6]. Gli studenti sono invitati a partecipare in maniera interattiva al processo esplorativo attraverso una serie di proposte ludiche (con tempi dedicati) supportate da schede e mappe illustrate create ad hoc. Le attività sono strutturate per stimolare gli studenti a riflettere e a elaborare i materiali presentati e, per ogni gita, le piccole attività interattive proposte costituiscono i tasselli di un'unica sfida. E', infatti, attraverso la compilazione delle varie attività, che gli studenti raccolgono una serie di indizi da usare per scoprire la soluzione: una parola segreta da scoprire partendo dalle lettere raccolte durante le varie attività proposte.

---

[6] Flatt, R. (2015). Revolutionising schools with design thinking & game-like learning. Institute of Play, https://fundaciobofill.cat/uploads/docs/x/2/u/x/q/p/w/i/n/rossflattrevolpresentation190416_1.pdf

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. International journal of educational technology in higher education, 14(1), 1-36.

Il primo prototipo transnazionale è stato realizzato e sperimentato da una partnership europea all'interno del **progetto Erasmus+ JOBLAND** che ha coinvolto, in Italia, l'Istituto Comprensivo "Margherita Hack" di Maniago (PN), l'Università di Firenze e il Centro Studi Pluriversum. Da questa prima sperimentazione sono poi nate diverse esperienze locali in territorio italiano che riportiamo in seguito.
La costruzione del format originario e delle esperienze successive ha seguito logiche di progettazione partecipata con l'obiettivo di coinvolgere direttamente beneficiari e stakeholder nell'iter creativo e promuovere un processo di innovazione sociale dal basso. Per ogni esperienza di seguito elencata, insieme ad una breve descrizione del progetto e ai dettagli della sperimentazione nelle scuole, il lettore ha a disposizione i link ai materiali video e ai materiali di supporto.

Un esempio europeo: la gita a Jobland

Il primo esempio di "gita virtuale" è stato progettato e creato, in 5 lingue diverse, all'interno del progetto europeo JOBLAND. La proposta offre agli studenti dell'ultimo biennio della scuola primaria (quarta e quinta) e a quelli del primo anno della scuola secondaria di primo grado l'opportunità di partecipare ad una visita virtuale in una città immaginaria denominata Jobland. Il prodotto, nato dallo studio di diversi strumenti digitali e giochi orientativi in diversi contesti nazionali, è stato creato col fine di rendere possibile un'attività ludico-orientativa in un momento storico in cui il contatto scuola-mondo esterno era impossibile per le restrizioni dovute alla pandemia.
La gita dura 20 minuti circa ed è supportata da una mappa cartacea della città (figura 1). All'interno del video, un narratore guida gli studenti nell'esplorazione della città e delle sue vocazioni e tipicità. La città di Jobland offre l'occasione di esplorare diversi settori produttivi (ospitalità, industria manifatturiera, industria creativa, professioni scientifiche, ecc.) e di arricchire le conoscenze degli studenti per quanto riguarda i processi produttivi in questione e le professioni ad essi collegate.
La gita è stata originariamente creata in lingua inglese e adattata ai diversi contesti nazionali. La sperimentazione del *format* è avvenuta in contemporanea in 5 paesi europei attraverso dirette Youtube. In Italia, la sperimentazione ha interessato un campione nazionale di 10 classi di diverse regioni. I *feedback* dei docenti italiani riportano un alto livello di gradimento del *format* per fattibilità, semplicità di uso e accessibilità, coinvolgimento degli studenti, potenzialità orientative e di utilizzo per attività di didattica orientativa. Il video e la mappa illustrata sono disponibili a questo link.

Figura 1 - Gita a Jobland

Un esempio locale: la gita a Maniago

Sulla scia della gita a Jobland, l'IC "Margherita Hack" di Maniago con il supporto tecnico di Pluriversum e la collaborazione del Comune e drl Museo delle Arti Fabbrili e delle Coltellerie ha declinato il *format* di gita virtuale centrandolo sulla città di Maniago.

Il processo di creazione ha, in questo caso, coinvolto direttamente gli studenti attraverso una fase iniziale di ricerca-azione partecipata in cui gli alunni delle ultime classi della scuola primaria di Maniago hanno contribuito con la selezione di una serie di elementi riconosciuti come rappresentativi dell'identità territoriale di Maniago.

Informazioni e dati sul territorio sono stati poi raccolti grazie alla guida degli esperti del Museo del territorio e trasformati in formato digitale e ludico con finalità orientativa dagli esperti di Pluriversum.

Una prima sperimentazione della gita virtuale ha visto il coinvolgimento di quattro classi della scuola primaria di Maniago (due quarte e due quinte). Le classi hanno partecipato a un laboratorio virtuale attraverso il quale hanno esplorato le professioni legate al mondo dell'arte fabbrile locale. In questa prima versione online (con presenza sincrona di esperti museali e orientatori), i bambini hanno sperimentato una serie di piccole attività ludiche con l'obiettivo di conoscere nuove figure professionali (es. l'operatore museale, il fabbro, ecc.), imparare a descriverle (strumenti, abilità, formazione, contesto di lavoro, ecc.) e scoprire l'importanza e la dignità di tutte le professioni (come sarebbe il mondo senza questo professionista? quanti professionisti e contesti usano i prodotti creati da questo professionista?).

Le attività sono state collegate ad argomenti disciplinari quali: italiano, storia, geografia, scienze e tecnologia, arte e inglese, dimostrando di offrire numerosi stimoli per la pianificazione di percorsi educativi perfettamente integrabili nel curricolo di studi.

Alla luce dei *feedback* ricevuti in questa prima fase di sperimentazione, è stato poi creato un video interattivo di gita virtuale nella città di Maniago in 3 puntate sistematizzando contenuti e attività affinché potessero essere fruiti in maniera asincrona.
Un esempio del video è disponibile a questo link.

Le gite orientative nelle aziende

Utilizzando lo stesso approccio, Confindustria Pesaro Urbino (PU) e Pluriversum hanno ideato e realizzato una serie di puntate video dedicate al tessuto imprenditoriale della provincia di Pesaro e Urbino. Nell'anno 2020/2021, 7 aziende sono state oggetto di "gita virtuale" e il format è stato sperimentato con 8 classi di quarta e quinta primaria della Provincia.
In questo caso, ogni video (figura 2) racconta il processo produttivo di un'impresa locale descrivendo le fasi del processo, le professionalità e le sfide di ogni specifico contesto aziendale. Ogni video è supportato da una scheda illustrata nella quale gli studenti sono invitati a inserire gli elementi mancanti.
Il processo nasce dalla collaborazione diretta tra le imprese del territorio, un *team* di orientatori e i responsabili del gruppo *Education* di Confindustria PU e del gruppo Giovani Imprenditori della Provincia.
I video e i materiali di supporto sono disponibili su questo sito (nuove aziende saranno inserite per l'edizione 2021/2022). Il sito offre una mappa nella quale le aziende sono georeferenziate e catalogate per settore produttivo con l'idea di offrire itinerari orientativi per i più piccoli e raccontare il territorio attraverso le vocazioni e le esperienze produttive.
L'obiettivo specifico del progetto è, infatti, quello di offrire una prima finestra su contesti produttivi spesso sconosciuti ai più (grandi e piccoli). Un'attenzione particolare è data ai volti e alle storie delle figure professionali incontrate, alla connessione tra scuola e mondo del lavoro e al ruolo dell'azienda come attore sociale che risponde attivamente alle sfide contemporanee. Per le varie aziende, gli studenti vengono in contatto con il dinamismo delle innovazioni tecnologiche e l'importanza della formazione continua, con le sfide della sostenibilità, dell'internazionalizzazione e con la dimensione più sociale di inclusione delle realtà aziendali.
Tutto è presentato attraverso un prodotto audio-visivo che racconta le storie, la vita reale e gli strumenti dei professionisti che vivono le imprese con un ritratto attento e dettagliato di sogni realizzati, di aspetti contro-stereotipici, delle sfide per arricchire l'immaginario sul mondo impresa (spesso limitato e lontano dal dinamismo delle realtà industriali).
La scelta del *target* nasce dalla consapevolezza dell'importanza di un intervento precoce che possa lavorare per ampliare gli orizzonti di opportunità e smussare gli stereotipi sul mondo del lavoro prima che gli studenti inizino esplicitamente il processo di scelta del percorso formativo al termine della scuola secondaria di primo grado.

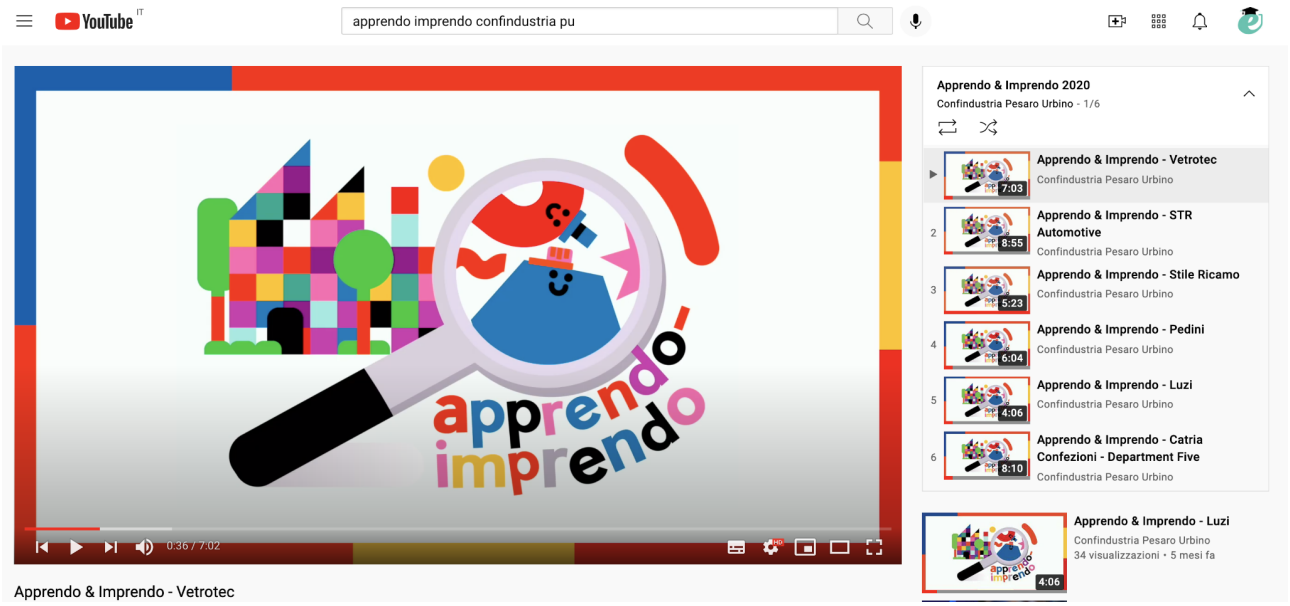

Figura 2 - Esempio di gita virtuale in un'azienda

Le gite orientative nei settori produttivi

Un ultimo esempio viene dal lavoro dei *team* di Assolombarda e di Pluriversum che hanno lavorato ad una ancora diversa declinazione del *format*. Questa volta, il *target* è rappresentato dagli studenti di seconda delle scuole secondarie di primo grado in Lombardia.

Partendo dal progetto JOBLAND, Assolombarda ha lavorato ad un *format* modulare di video interattivi per presentare agli studenti alcuni dei settori cardine dell'economia lombarda.

I prodotti sono frutto di un processo partecipato che ha visto la collaborazione diretta dei gruppi di imprese dei settori di riferimento, gli orientatori di Pluriversum e il *team* dell'area Sistema Formativo e Capitale Umano di Assolombarda.

Le attività sono state calendarizzate durante l'anno scolastico 2020/2021 e ogni modulo ha previsto:

- un video laboratorio iniziale di introduzione e presentazione del settore del modulo (in diretta *live* simulata su Youtube in modalità sincrona con registrazione resa poi disponibile alle scuole),
- 3 video *on demand* sulle tecnologie del settore, sulle professionalità del settore, sui percorsi di scuola secondaria di secondo grado associati a quel settore,
- un video laboratorio finale con le conclusioni del modulo, risoluzione del gioco-sfida del modulo e riflessioni sul futuro del settore in linea con le sfide degli obiettivi di sviluppo sostenibile 2030.

In ogni video, un orientatore guida gli studenti nell'esplorazione e la narrazione è supportata e arricchita da materiali video condivisi dalle aziende coinvolte nel progetto. Il laboratorio interattivo iniziale offre una scheda illustrata *ad hoc* mentre i 3 video *on demand* sono supportati da un'unica mappa illustrata in cui lo studente dovrà inserire indizi e parole mancanti per risolvere la sfida del modulo (un anagramma da svelare). La soluzione viene presentata nel laboratorio di chiusura.

In questa prima annualità, il progetto ha visto la creazione di un modulo iniziale sul processo di scelta della scuola secondaria di secondo grado e 3 moduli sul mondo del lavoro che trattano il settore della chimica, quello della meccatronica e automazione industriale e quello dell'energia.
Anche in questo caso, il progetto ha lavorato per presentare contenuti altamente complessi sul mercato del lavoro (*Labour Market Information*) con finalità prettamente orientative sottolineando la connessione tra i percorsi formativi e il mondo del lavoro, presentando professioni e aspetti contro-stereotipici, raccontando le imprese come attori che "creano valore"[7] e che sono protagonisti delle sfide del nostro tempo. Il racconto si sviluppa cercando di sottolineare il ruolo attivo di ogni singolo studente e cittadino in un'ottica di agentività e di speranza in cui l'azienda diventa un contesto privilegiato in cui attivarsi per rispondere alle grandi sfide dello sviluppo sostenibile (es. la chimica, le sue tecnologie e le sue professionalità per raggiungere l'obiettivo ONU di sviluppo sostenibile numero 2 - Zero fame).

Il progetto ha coinvolto 21 classi e proseguirà nell'anno scolastico 2021/2022 con un nuovo modulo sulla logistica. I materiali sono disponibili su questo link (figura 3).

Figura 3 - Sito del progetto esplorare per scegliere

Conclusioni

Le esperienze presentate in questo articolo testimoniano un approccio innovativo alle attività orientative precoci che sfrutta le potenzialità di strumenti e tecnologie digitali.
Come dimostrato dai progetti descritti, l'utilizzo di video orientativi diventa strumento strategico per:

- rendere accessibili le attività orientative a un numero sempre maggiore di studenti e classi superando vincoli legati ai contesti geografici e strutturali delle singole scuole,

[7] Quadro europeo delle competenze imprenditoriali (EntreComp). https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en

- permettere l'esplorazione e la conoscenza del mondo del lavoro, di figure professionali e settori che possono ampliare il ventaglio di opportunità a cui sono esposti gli studenti e che possono contrastare gli stereotipi legati al mondo del lavoro,
- permettere alla scuola di costruire ponti con il territorio in un momento in cui la scuola è impossibilitata o vincolata nell'organizzazione di attività sul territorio, promuovere dunque attività di didattica orientativa senza gravare troppo sul singolo docente,
- promuovere la co-costruzione di strumenti orientativi attraverso la partecipazione e il coinvolgimento diretto di *stakeholder* e beneficiari promuovendo al contempo un cambiamento culturale e la creazione di una comunità orientativa sui territori.

Queste sperimentazioni hanno visto l'esplorazione di metodologie e approcci di *gamification* all'interno di contesti digitali. Seppur lontano da un canonico videogioco e con risorse grafiche ben più limitate, il nuovo *format* ha riscontrato altissimi livelli di coinvolgimento degli studenti grazie un attento lavoro di progettazione pedagogica. La logica della sfida-gioco supportata dalle schede illustrate e le attività a tempo scandiscono i ritmi dell'intervento cercando di mantenere l'attenzione e la partecipazione degli studenti per l'intera durata del video. L'efficacia di questi elementi emerge chiaramente dai *feedback* di studenti e docenti che sottolineano l'elemento di divertimento e di continua scoperta di questo format orientativo.

Il superamento di una logica di didattica frontale e l'utilizzo di tecniche di coinvolgimento attivo sono in linea con i risultati delle più recenti ricerche internazionali. Gli studi sull'efficacia di azioni di contatto con il mondo del lavoro in Gran Bretagna ci mostrano l'importanza del coinvolgimento attivo degli studenti e il ruolo strategico di attività riflessive: l'impatto delle azioni orientative è significativamente influenzato da come gli studenti ricordano gli interventi e da come riescono a collocarli nel proprio percorso. Da qui un'indicazione preziosa che è diventata strutturale per il *format* descritto in questo articolo: **lo studente non osserva ma è attivo e coinvolto, le informazioni non sono dati esterni ma diventano uno scenario entro cui lo studente è protagonista attivo e costruttore di futuro (individuale e collettivo)**.

La commistione di digitale, **gamification** e attenta progettazione educativa rappresentano, dunque, una ricetta potenziale per poter trattare efficacemente anche tematiche altamente complesse quali il mondo del lavoro nel suo continuo divenire.

Due sfide principali caratterizzano questo approccio e devono essere oggetto di attenta riflessione per chi opera in questo ambito di innovazione educativa:

- Il bisogno di instaurare una forte collaborazione tra i professionisti dell'educazione e dell'orientamento e il mondo dei professionisti delle imprese culturali e creative affinché gli aspetti visivi, illustrativi e grafici diventino a supporto della mission orientativa.
- L'importanza del lavoro in rete. Affinché questi prodotti siano efficaci, è fondamentale che vengano costruiti in maniera sinergica attraverso la collaborazione di diversi *stakeholder* in un processo di innovazione sociale e culturale per la creazione di una sempre più forte "comunità orientante". Scuole, imprese, amministrazioni pubbliche, musei, esperti di orientamento, enti di

ricerca, ecc. diventano *partner* per narrare insieme gli scenari socio-economici ai più piccoli, si responsabilizzano in un'azione educativa collettiva lavorando per ampliare gli orizzonti, esplorare nuove opportunità e disegnare insieme nuovi scenari futuri in un'alleanza educativa intergenerazionale.

Anita Montagna

montagna.anita@pluriversum.eu

Centro Studi Pluriversum

PhD in neuroscienze cognitive dello sviluppo. Esperta di ricerca e sviluppo nell'orientamento per Centro Studi Pluriversum con esperienza nella progettazione e gestione di progetti a livello nazionale ed europeo.

Hanno partecipato al progetto:

Giulio Iannis

giulio.iannis@gmail.com

Centro Studi Pluriversum

PhD in pedagogia. CEO di Centro Studi Pluriversum. Esperto nazionale per CareersNet del CEDEFOP.

Martina Giorgi

martina.giorgi@pluriversum.eu

Centro Studi Pluriversum

Laureata in Scienze dell'Educazione degli Adulti e Formazione continua. Supporto nello sviluppo e gestione dei processi di orientamento presso Centro Studi Pluriversum.

Anna Maria Locatello

annamaria.locatello@gmail.com

Docente presso IC "Margherita Hack" di Maniago. con esperienza nella gestione di progetti europei.

Daniela Frison

daniela.frison@unifi.it

Università di Firenze

Ricercatrice in Didattica e Pedagogia Speciale presso il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia dell'Università degli Studi di Firenze. Esperta di gamification.

Glenda Galeotti

glenda.galeotti@unifi.it

Università di Firenze

Phd in Qualità della Formazione. E' ricercatrice di Pedagogia Generale e Sociale. Si occupa di educazione degli adulti per la salvaguardia del patrimonio culturale e naturale, lo sviluppo sostenibile e l'innovazione sociale, anche nell'ambito della cooperazione internazionale allo sviluppo.

Giovanna Del Gobbo

giovanna.delgobbo@unifi.it

Università di Firenze

Professore Associato Pedagogia Sperimentale occupandosi in particolare di: valutazione di sistema, valutazione formativa e qualità nei contesti organizzativi; metodologie di ricerca e formazione in educazione degli adulti nei contesti lavorativi; community based research con focus su sostenibilità ambientale e valorizzazione del patrimonio culturale.