



BRICKS

**FOCUS SU
ORIENTALife
La scuola Orienta
per la vita**

Anno 15 | Numero 1
*Numero speciale
a cura di USR Campania*

ISSN: 2239-6187

BRICKS

www.rivistabricks.it

www.aicanet.it | www.sie-l.it

Editori

**AICA - Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico** www.aicanet.it

**Sie-L - Società Italiana di
e- Learning** www.sie-l.it

Direttore

Pierfranco Ravotto

Redazione

Giuseppe Corsaro,
Mara Masseroni
Monica Terenghi
Matteo Uggeri
Nicola Villa

Editing

Nicola Villa

Questo numero speciale è stato curato per
l'USR Campania da Valentina Trotta

This opera is licensed under a Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale 2.5 Italia License [https://
creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/)



BRICKS

Anno 15, n. 1 - Febbraio 2025

Numero speciale a cura di USR Campania

ORIENTA Life La scuola Orienta per la vita

PAG. 6 - IN QUESTO NUMERO

Valentina Trotta

Pag. 9

Orientamento scolastico: una responsabilità da condividere

Ettore Acerra, Direttore generale USR Campania

CONTRIBUTI

Pag. 13

Progetto ORIENTAlife la scuola orienta per la vita

Angela Orabona e Domenica Di Sorbo

Pag. 21

Dai banchi di scuola al mercato del lavoro

Caterina Babino

Pag. 27

Agenda 2030 e sostenibilità

Patrizia Filippone

Pag. 31

ORIENTAlife: la statistica come strumento di orientamento

Bianca Sannino

Pag. 35

ORIENTAlife e apprendimento cooperativo

Maria Rosaria Esposito

Pag. 40

La metodologia MLTV al cuore del progetto

Cristian Mascia

Pag. 47

MateMusic@: La matematica attraverso la musica

Claudio Patuto

Pag. 52

STEAM e innovazione digitale

Loredana Amelio

Pag. 55

Un viaggio di crescita e scoperta

Raffaella D'Angelo

Pag. 61

Didattica orientativa: cittadinanza digitale e ombre del web

Antonella D'Agostino

Pag. 66

A lezione di IA! L'intelligenza artificiale nella didattica

Antonio Abbondandolo

Pag. 69

Escape Room e apprendimento ludico

Giovannina Gnarra

Pag. 72

Il Debate come strumento educativo

Atalia Del Bene

Pag. 78

Serious games nella didattica orientativa

Ida Caruccio

Pag. 84

Gamification in classe: quando il gioco diventa orientativo

Rosa Viscardi



Segui i link

Didamatica 2025

Call for paper



n.1 - 2025

In questo numero

di Valentina Trotta

In questo speciale Campania viene presentato il progetto “ORIENTA//ife – La scuola orienta per la vita”, il quale nato nell’anno scolastico 2022/2023 si configura come un’iniziativa pionieristica che anticipa le Linee Guida per l’Orientamento emanate dal Ministero dell’Istruzione e del Merito. Attraverso un approccio integrato e sistemico, il progetto mira a ridefinire il concetto di orientamento scolastico e professionale, promuovendo un ecosistema formativo che metta in sinergia il mondo dell’istruzione, dell’impresa e delle istituzioni territoriali.

Coinvolgendo università, enti locali, istituzioni pubbliche e private, nonché organizzazioni territoriali e aziende, ORIENTA//ife si pone l’obiettivo di offrire agli studenti percorsi educativi innovativi, capaci di rispondere alle esigenze di un mercato del lavoro in continua evoluzione. L’adozione di metodologie didattiche innovative unitamente all’attivazione di percorsi laboratoriali che utilizzano linguaggi molto vicini ai nostri giovani, fornisce agli studenti strumenti concreti per sviluppare consapevolezza di sé, delle proprie attitudini e opportunità per conoscere tutte le possibilità previste dal mondo del lavoro.

Nell’arco del triennio, diversi attori del progetto hanno contribuito alla presentazione e diffusione delle buone pratiche educative sviluppate nelle scuole secondarie di I e II grado, favorendo un processo di disseminazione volto a valorizzare i risultati ottenuti. Questa condivisione di esperienze e metodologie si traduce in un modello replicabile, capace di incidere profondamente nel sistema educativo e di facilitare la transizione degli studenti verso il mondo della formazione superiore e del lavoro, promuovendo un orientamento consapevole e proattivo.

Aprire lo “Speciale Campania ORIENTA//ife – La scuola Orienta per la vita” il Direttore Generale dell’USR per la Campania, **Ettore Acerra** con “*Orientamento scolastico: una responsabilità da condividere*” presenta il progetto “ORIENTA//ife – La scuola orienta per la vita” in partenariato con la Regione Campania, Sviluppo Lavoro Italia (ex ANPAL Servizi), INAIL e Confindustria Campania. Il progetto intende valorizzare “la scuola” come attore protagonista ed interfaccia attiva tra i giovani, il mondo del lavoro e delle professioni, coinvolgendo da una parte alunni e studenti e dall’altra una molteplicità di attori presenti sul territorio.

Angela Orabona e Domenica di Sorbo, componenti del gruppo di lavoro regionale per le attività di orientamento, presentano il Progetto “ORIENTA//ife la scuola orienta per la vita”. Il progetto ORIENTA//ife, promosso dall’Ufficio Scolastico Regionale per la Campania, in collaborazione con aziende, istituzioni e scuole, nasce con l’obiettivo di supportare gli studenti nella costruzione del proprio futuro, attraverso percorsi di orientamento che integrano tecnologie digitali, metodologie innovative e collaborazioni con enti e istituzioni locali. Ogni attività proposta valorizza competenze trasversali, creatività, consapevolezza e decisione autonoma.

Il contributo di **Caterina Babino** *“Dai banchi di scuola al mercato del lavoro”* analizza l'importanza dell'orientamento scolastico per guidare i giovani nella transizione verso il mondo del lavoro. Si evidenziano le competenze trasversali necessarie per affrontare le sfide del futuro, sottolineando il ruolo cruciale delle scuole e delle metodologie innovative nell'accompagnare gli studenti verso scelte consapevoli.

Patrizia Filippone con *“Agenda 2030 e sostenibilità”* esplora il legame tra l'Agenda 2030 e l'educazione scolastica, evidenziando il ruolo dei giovani nel combattere il cambiamento climatico e adottare uno stile di vita sostenibile. Attraverso strumenti digitali come Nearpod e Class Dojo, il progetto stimola riflessioni su fonti energetiche e azioni pratiche per la sostenibilità.

“La statistica come strumento di orientamento” di **Bianca Sannino** presenta l'utilizzo della statistica come un mezzo per sviluppare il pensiero critico e analitico degli studenti. Grazie alla collaborazione con ISTAT, ORIENTAlife ha coinvolto i giovani in analisi di dati reali, integrando le competenze matematiche con quelle pratiche e culturali.

L' *“Apprendimento cooperativo”* di **Maria Rosaria Esposito** ci illustra come il cooperative learning è una metodologia adatta a favorire la collaborazione e la scoperta di sé. Piattaforme come Nearpod sono state utilizzate per implementare attività che stimolano il lavoro di squadra, l'autonomia e la riflessione.

Cristian Mascia presenta *“La metodologia MLTV”*. La metodologia Making Learning and Thinking Visible (MLTV) ha guidato molte attività di ORIENTAlife, rendendo i processi di apprendimento trasparenti e partecipativi. Routine come Think-Pair-Share e 3-2-1 Bridge hanno aiutato studenti e docenti a strutturare il pensiero in modo critico e creativo.

Il percorso *“MateMusic@: La matematica attraverso la musica”* di **Claudio Patuto** esplora il legame tra matematica e musica, utilizzando la melodia come strumento per insegnare concetti matematici complessi. Le attività hanno permesso di superare l'astrattezza delle discipline scientifiche, stimolando creatività e interesse nei giovani.

Loredana Amelio con il contributo *“STEAM e innovazione digitale”* evidenzia il valore dell'approccio STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) nell'integrazione tra competenze tecniche e umanistiche. Percorsi come l'ICT Academy e il learning game LV8 hanno preparato gli studenti alle sfide del mercato digitale.

Raffaella D'Angelo *“Un viaggio di crescita e scoperta”* guida attraverso l'orientamento narrativo studenti e docenti in percorsi di consapevolezza e scoperta di sé. Attraverso narrazioni e laboratori creativi, si sviluppano competenze personali e professionali per orientarsi nella vita e nel futuro.

“Didattica orientativa: cittadinanza digitale e ombre del web” di **Antonella D'Agostino** esamina l'importanza di sviluppare la cittadinanza digitale e guidare i giovani nell'uso consapevole delle tecnologie. Piattaforme come Interland e Nearpod hanno aiutato a educare gli studenti alla sicurezza online e alla partecipazione attiva.

Il contributo di **Antonio Abbondandolo** *“A lezione di AI! L'intelligenza artificiale nella didattica”* introduce l'IA come strumento educativo innovativo, con applicazioni che spaziano dalla personalizzazione dell'apprendimento alla creatività digitale. Formando e preparando docenti e studenti all'uso consapevole di tecnologie come ChatGPT e Canva.

Giovannina Gnarra con il contributo *“Escape Room e apprendimento ludico”* dimostra che l'uso delle Escape Room ha trasformato l'apprendimento in un'esperienza coinvolgente e ludica. Attraverso sfide su temi culturali e scientifici, gli studenti hanno sviluppato competenze come problem solving e collaborazione.

Il contributo di **Atalia Del Bene** *"Il Debate come strumento educativo"* documenta che la metodologia del Debate è stata utilizzata per sviluppare capacità critiche, di argomentazione e ascolto attivo negli studenti, riuscendo ad approfondire temi complessi e stimolando il pensiero critico delle studentesse e degli studenti.

"Serious games nella didattica orientativa" di **Ida Caruccio** illustra come strumenti come ORIENTAGAME e piattaforme come Kahoot sono stati integrati nel progetto ORIENTAlife per motivare gli studenti attraverso il gioco. Questi approcci innovativi hanno permesso di esplorare attitudini, competenze e interessi in modo ludico ma efficace, guidando i partecipanti verso scelte formative efficaci.

Per concludere la metodologia gamification presentata da **Rosa Viscardi** con *"Gamification in classe: quando il gioco diventa orientativo"* utilizza il gioco per migliorare l'apprendimento, la motivazione e la partecipazione. Attraverso attività come il gioco sull'Agenda 2030 e la scoperta dell'identità europea, gli studenti sviluppano competenze trasversali, consapevolezza sociale e capacità di orientamento

Valentina Trotta

valentina.trotta@scuola.istruzione.it

Docente di scuola secondaria II grado, laureata in Scienze e Management dello Sport e in Economia. Esperienza quinquennale come docente in comando presso l'Ufficio Scolastico Regionale. Questa esperienza mi ha permesso di contribuire attivamente a commissioni e a numerosi gruppi di lavoro.

Ho svolto l'incarico di Commissario per concorsi straordinari nella classe di concorso A048 Attività Motorie. Ha fatto parte del Gruppo di missione del PNRR, presso il Ministero dell'Istruzione e del Merito, focalizzando le competenze sul Piano Scuola 4.0 e sulla piattaforma di Scuola Futura. Attualmente è docente in comando presso l'Ufficio regionale di coordinamento di Educazione Fisica.

BRICKS | TEMA

ORIENTAMENTO SCOLASTICO: una responsabilità da condividere

a cura di:

Ettore Acerra



Gamificatione apprendimento, Competenzetrasversali, Sviluppo sostenibile, Orientamentoscolastico

A partire dall'a.s. 2022/23 l'USR per la Campania ha dato vita al progetto "ORIENTAlife – *La scuola orienta per la vita*" in partenariato con la Regione Campania, Sviluppo Lavoro Italia (ex ANPAL Servizi), INAIL Campania e Confindustria Campania in circa 400 scuole secondarie di I e II grado della regione Campania; sono stati coinvolti circa 1500 docenti e oltre 5500 studenti. Oggi conta la partecipazione di circa 580 istituzioni scolastiche e di circa 3800 docenti e oltre 60.000 alunni/studenti.

ORIENTAlife non è solo un progetto, ma è una vera e propria strategia di sistema che l'Ufficio scolastico regionale promuove; è anche un grande contenitore all'interno del quale la parola chiave è orientamento.

Orientamento perché, nell'ambito del sistema scuola, vuole anche creare collegamenti fra primo ciclo di istruzione e secondo ciclo di istruzione, mondo dell'università, mondo dell'impresa, mondo degli ITS, in quanto abbiamo il dovere di accompagnare i ragazzi e le ragazze per la costruzione di un progetto di Vita.

ORIENTAlife, quindi, è una sfida, un investimento sul futuro; il grandissimo numero di scuole che sono coinvolte ne costituiscono la testimonianza fattuale.

In realtà, si tratta di una grande opportunità che si propone di supportare alunne/i e studentesse/i nel loro percorso di orientamento scolastico, formativo e professionale, aiutandoli a fare scelte più consapevoli riguardo al loro futuro. L'obiettivo principale è promuovere l'acquisizione di competenze trasversali e orientative, in modo che i ragazzi e le ragazze possano conoscere meglio le proprie inclinazioni, interessi e capacità, nonché le opportunità formative e professionali a loro disposizione.

ORIENTAlife- *La scuola orienta per la vita* nasce avendo come *faro* l'Accordo in Conferenza Unificata del 5 dicembre 2013 e la condivisione del significato attribuito all'espressione: *orientamento permanente*, che sta ad indicare il «processo volto a facilitare la conoscenza di sé, del contesto formativo, occupazionale, sociale, culturale ed economico di riferimento, delle strategie messe in atto per relazionarsi e interagire con tali realtà, al fine di favorire la maturazione e lo sviluppo delle competenze necessarie per poter definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, elaborare o rielaborare un progetto di vita e sostenere le scelte relative».

In altre parole, in linea con quanto disposto dal DM. 22 dicembre 2022, n. 328, concernente l'adozione delle Linee guida per l'orientamento, il progetto si pone la mission di fornire il proprio contributo e supporto ad un corretto svolgimento del processo di crescita della personalità e della costruzione di un progetto di vita, nella misura in cui questi elementi sono organicamente inseriti in una didattica che si possa qualificare come orientativa.

ORIENTAlife – *La scuola orienta per la vita*- mira al raggiungimento dei seguenti traguardi:

- favorire la consapevolezza del sé e la crescita dell'auto-stima dell'alunno/a e dello studente/della studentessa e la conseguente acquisizione di un atteggiamento positivo e di una maggiore motivazione nei confronti del percorso scolastico complessivo in conseguenza di un diverso modo di apprendere, capace di valorizzare l'apporto individuale in un processo di valutazione che vede coinvolte figure diverse, con strumenti differenti da quelli tradizionalmente adottati nell'istituzione scolastica;

- far acquisire, all'alunno/a e allo studente/alla studentessa, competenze scientifiche meglio rispondenti alle sfide della società contemporanea ed alle attese del mondo del lavoro e a rafforzare l'impatto della formazione sulla società;
- sviluppare nell'alunno/a e negli studenti/studentesse le competenze necessarie per l'investigazione, la ricerca e l'approccio critico allo studio e ridurre il disagio provocato dalla discontinuità tra scuola secondaria, mondo del lavoro ed università;
- promuovere attività di orientamento in sinergia con le famiglie;
- aprire una nuova sperimentazione nelle scuole e negli atenei di attività didattiche di autovalutazione e recupero, finalizzate al miglioramento della preparazione degli studenti e delle studentesse relativamente alle conoscenze richieste all'ingresso dei corsi di laurea scientifici;
- sostenere le scelte scolastiche e professionali aiutando i ragazzi e le ragazze a prendere decisioni più informate riguardo al loro percorso di studi e alle future opportunità professionali;
- sviluppare competenze trasversali: L'acquisizione di soft skills come la gestione del tempo, la capacità di lavorare in gruppo, la comunicazione efficace, il problem solving e la gestione delle emozioni, tutte competenze fondamentali per affrontare il mondo del lavoro e la vita adulta;
- rafforzare la collaborazione con il territorio, promuovendo il coinvolgimento di enti locali, professionisti, aziende, scuole e università per costruire una rete di supporto che aiuti i giovani a orientarsi meglio nel panorama delle opportunità educative e lavorative;
- ridurre il tasso di dispersione al termine della scuola secondaria di I grado e al termine del primo biennio della scuola secondaria di II grado, attraverso la promozione di strumenti e metodologie didattiche innovative;
- diminuire il tasso di dispersione tra il primo e il secondo anno nel corso degli studi universitari attraverso l'innovazione di strumenti e metodologie didattiche;
- favorire l'adozione di meccanismi di progettazione, realizzazione, monitoraggio e valutazione di processi nelle loro diverse fasi, estendibili, progressivamente, al complesso delle attività didattiche dell'istituto.

Il suddetto progetto intende valorizzare "la scuola" come attore protagonista ed interfaccia attiva tra i giovani, il mondo del lavoro e delle professioni, coinvolgendo da una parte alunni e studenti e dall'altra una molteplicità di attori presenti sul territorio.

In sintesi, il progetto ruota intorno a tutti i possibili percorsi che si ritengono necessari per promuovere nelle scuole l'azione orientativa come asset fondamentale per la qualità dei sistemi di istruzione e formazione e per le politiche attive per il lavoro.

In questa ottica, ORIENTAlife – *La scuola orienta per la vita* - rappresenta una risposta al bisogno del territorio con la definizione di obiettivi a breve, medio e lungo termine che supportano le progettazioni e le azioni educative degli istituti scolastici che hanno aderito al progetto. Si è partiti dall'assunto che l'orientamento per essere efficace deve essere continuativo e coordinato, non si può immaginare come progettazione estemporanea ed effimera nel tempo. Testare la validità delle metodologie proposte, rendere sistemiche le azioni di formazione rivolte ai docenti referenti delle singole istituzioni, migliorare le

procedure attuative per coinvolgere attivamente i partecipanti (scuole, docenti, alunni/studenti, imprese, istituzioni, stakeholders) rappresentano alcuni dei punti di forza del suddetto progetto.

Ettore Acerra

Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania

ettore.acerra1@istruzione.it

Ha svolto la sua esperienza professionale nei diversi profili di docente, Preside, Dirigente Scolastico e Dirigente tecnico. Ha coordinato il Servizio ispettivo nazionale e la Segreteria Tecnica degli esami di Stato, ricoprendo numerosi incarichi in commissioni e gruppi di lavoro di livello ministeriale. Ha quindi assunto l'incarico di Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale (USR) per la Liguria e dal 2022 dell'USR per la Campania.

BRICKS | TEMA

Progetto ORIENTAlife

la scuola orienta per la vita

a cura di:

Angela Orabona, Domenica Di Sorbo



Didattica orientativa, Formazione per il mercato del lavoro, Innovazione educativa

*"Ogni giorno, quello che scegli,
quello che pensi e quello che fai
è ciò che diventi."
Eraclito*

Finalità

Le attività di orientamento non possono essere ridotte al, pur fondamentale, sostegno informativo e psicologico da offrire all'alunno e allo studente in prossimità della conclusione di un ciclo di studi, perché il modo con cui egli sceglie in quel momento il suo futuro dipende in gran parte dal grado di attenzione personalizzata che ha ricevuto nel corso dell'intera carriera scolastica.

Si può quindi affermare che le attività di orientamento contribuiscono al corretto svolgimento del processo di crescita della personalità e della costruzione di un progetto di vita, nella misura in cui sono organicamente inserite in una didattica che si possa qualificare come orientativa.

La didattica orientativa è il mezzo per favorire lo sviluppo della persona, che si esplicita nella capacità di operare scelte realistiche e responsabili, tenendo conto in modo dinamico sia dei fattori personali sia delle caratteristiche della formazione terziaria accademica e non accademica e del mondo del lavoro.

Il docente può aiutare gli allievi con i mezzi e gli strumenti propri della scuola, fornendo informazioni corrette, facendo sperimentare percorsi decisionali, favorendo lo sviluppo dello spirito critico, aiutando a costruire un profilo professionale e attuando una precisa azione di decondizionamento nei confronti delle ideologie dominanti che impediscono la realizzazione del progetto di vita del giovane.

L'attività di formazione dedicata ai docenti intende offrire loro l'occasione di riflettere sulle problematiche connesse allo sviluppo vocazionale degli alunni e degli studenti e valorizzare la "dimensione orientativa" dell'insegnamento.

Un programma di educazione alle scelte e alla professionalità nella scuola vuole anche prefiggersi di far conoscere all'allievo le caratteristiche delle varie professioni per consentirgli di operare un confronto, con reciproco adattamento, tra l'immagine del lavoro e l'indagine di sé (in particolare i propri atteggiamenti e i propri interessi), allo scopo di pervenire ad una prima definizione dei passaggi da compiere per formulare, e quindi realizzare, il suo futuro progetto professionale.

Alcune caratteristiche della personalità dell'allievo devono essere ben note a lui e a chi ha il compito di aiutarlo nella scelta professionale o pre-professionale perché influiscono notevolmente nel successo e nella soddisfazione personale con cui si esercitano determinate professioni.

Articolazione del progetto

Il progetto propone un modello innovativo di rete tra i soggetti partner che si basa su una struttura leggera, flessibile, che procede secondo il criterio della ricerca-azione, cioè riformulando il percorso successivo sulla base dei bisogni e degli orientamenti emersi dal percorso svolto. Inoltre valorizza molto il momento dell'ascolto, del dialogo, della conoscenza reciproca.

Il progetto formativo si pone contemporaneamente come strumento per tutte e tre le tipologie di orientamento:

- orientamento nelle scuole secondarie del primo ciclo d'istruzione (servizi di orientamento per guidare i giovani nella scelta del percorso scolastico coerente con attitudini personali, motivazioni ed aspirazioni);
- orientamento *in itinere* nella scuola secondaria di secondo grado inteso come supporto, anche personalizzato, per aiutare i giovani a costruire consapevolmente il proprio progetto di vita professionale e il curriculum e a raggiungere titoli di studio e qualifiche professionali nei tempi;
- orientamento in uscita inteso come autovalutazione, valorizzazione e presa di coscienza delle competenze acquisite e della loro spendibilità nel mercato del lavoro al fine di supportare la scelta del percorso post diploma, evitando scelte poco consapevoli e inadeguate alle potenzialità del giovane, in modo da prevenire l'abbandono degli studi.

Il Progetto "ORIENTAlife – La scuola orienta per la vita" ha tra i suoi punti fondanti quello di:

1. Alimentare l'autostima e abbracciare l'individualità, favorire la crescita dell'autoconsapevolezza degli studenti e delle studentesse, promuovere l'acquisizione di un atteggiamento positivo e di una maggiore motivazione nei confronti del percorso scolastico, sviluppare abilità di autodeterminazione, riconoscere i talenti e le capacità di ognuno. Attraverso metodologie didattiche innovative, gli studenti sono incoraggiati a esplorare le proprie passioni, scoprire i punti di forza e sviluppare un'immagine positiva di sé.
2. Colmare il divario tra il mondo della scuola e il mondo del lavoro, creando forti partenariati con aziende locali, industrie, enti e istituzioni, ORIENTAlife offre agli studenti preziose opportunità per sviluppare le competenze richieste dal mondo del lavoro.
3. Promuovere attività di orientamento in sinergia con le famiglie. ORIENTAlife ne comprende il ruolo cruciale che svolgono nel successo di uno studente. Coinvolgendo attivamente genitori e tutori, ORIENTAlife favorisce un ambiente collaborativo in cui famiglie ed educatori lavorano insieme per sostenere il viaggio individuale di ogni studente.
4. Aprire una nuova sperimentazione nelle scuole e negli Atenei di attività didattiche di autovalutazione e recupero, finalizzate al miglioramento della preparazione degli studenti e delle studentesse relativamente alle conoscenze richieste all'ingresso dei corsi di laurea scientifici.
5. Ridurre il tasso d'abbandono, attraverso la promozione di strumenti e metodologie didattiche. ORIENTAlife funge da catalizzatore per l'innovazione e l'eccellenza nell'istruzione. Esplorando continuamente nuovi approcci e metodologie, ORIENTAlife si impegna a fornire agli studenti le esperienze di apprendimento più arricchenti ed efficaci possibili.

Si costruisce con i docenti un percorso che porti in aula le opportunità formative previste dalla normativa vigente: dagli leFP ai PCTO, dai percorsi di apprendistato agli ITS fino a varietà di proposte dei vari atenei campani. Una occasione per conoscere i trend del mercato del lavoro, le professionalità più richieste e le nuove figure imprenditoriali emergenti. L'Orientamento scolastico, pertanto, diventa un processo, un percorso nel quale da una parte, la persona viene facilitata ad approfondire conoscenza e consapevolezza di sé, delle proprie caratteristiche psicologiche, cognitive e di relazione, mentre dall'altra parte, le si rendono accessibili conoscenze e informazioni

Il progetto prevede:

1. l'implementazione di un percorso di ricerca-azione rivolto ai docenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado (Referente Orientamento, Referente PCTO e/o Funzione Strumentale, tutor orientamento e orientatori) della durata complessiva di 27 ore da svolte in presenza (incontri differenziati sui vari territori) sui temi sottoindicati:

- *Didattica orientativa;*
- *Didattica orientativa e PCTO;*
- *Progettazione e valutazione per competenze;*
- *Metodologie didattiche innovative (Gamification, Inquiry Based Learning, Tinkering, Debate, MLTV, IA, Service Learning,...);*

2. l'attivazione di un laboratorio di didattica orientativa per complessive 30 ore annue rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado + 2 percorsi didattici innovativi a scelta dell'istituzione scolastica tra quelli proposti;

3. l'attivazione di un laboratorio di didattica orientativa per complessive 30 ore annue rivolto agli alunni della scuola secondaria di secondo grado sui seguenti temi:

- *raccordo con il mondo del lavoro e delle professioni;*
- *raccordo con le Università e con la formazione terziaria non accademica;*
- *didattica orientativa e nuove tecnologie;*

4. l'attivazione di percorsi didattici innovativi e/o PCTO rivolti agli alunni della scuola secondaria di secondo grado nel numero max di 4 a scelta dell'istituzione scolastica tra quelli proposti.

Metodologie di ORIENTA*life*

I ragazzi prendono parte ad attività laboratoriali che dalla presentazione teorica approdano all'apprendimento per scoperta, ricerca- azione e didattica orientativa grazie a momenti di discussione, case-study, riflessione e produzione di materiali utili per la pianificazione degli apprendimenti. Metodologie innovative come la gamification affascinano gli studenti con lezioni in presenza, grazie agli interventi di formatori esperti dell'U.S.R. Campania. Il concetto di *serious game* promosso in primis da Huizinga, per cui "quello che accade nel gioco simulato è reale, per nulla apparente e illusorio"¹, trova nei ragazzi un positivo riscontro associato ad altre attività digitali centrate sulla realtà aumentata e sul metaverso che rendono altamente formative queste lezioni svolte in modalità di apprendimento collaborativo.

Con MateMusic@ si vogliono mostrare le importanti interconnessioni esistenti tra le due discipline, ma anche eliminare l'approccio didattico tradizionale che pone l'accento su un apprendimento mnemonico e utilizzare il carattere creativo della musica per superare lo *scoglio* della difficoltà in matematica. Si vuole realizzare una proposta di tipo costruttivista: gli allievi, con l'aiuto del docente facilitatore, imparano contenuti matematici con un approccio *musicale*, facendo osservare quanto nella musica siano insiti concetti matematici apparentemente distanti.

Ampio spazio viene dato al Debate, metodologia didattica dalle radici molto antiche ma anche moderno e innovativo sistema di insegnamento che ha fornito agli studenti il know-how necessario a dibattere e sostenere un'argomentazione, raccogliere informazioni, elaborarle ed esporle di fronte a una giuria e a un

¹ A. Maestri, P. Polsinelli, J. Sassoon, *Giochi da prendere sul serio: Gamification, storytelling e game design*. FrancoAngeli, 2018.

pubblico, come in un processo. Il Debate è un vero e proprio dibattito, una discussione formale, non libera, dettata da regole, con ruoli e tempi precisi con la presenza di una giuria, alla quale spetta il compito di decretare la squadra vincitrice ovvero quella che dimostra di conoscere e saper utilizzare meglio le "armi" del Debate.

Le scuole partecipanti a ORIENTAlife possono approfondire il *mondo* del Service Learning consentendo allo studente di apprendere (Learning) attraverso il servizio alla Comunità (Service), e quindi di imparare misurandosi con i problemi realmente presenti nel proprio contesto di vita. Il progetto consente un vero e proprio *allenamento* alla formazione di cittadini consapevoli e impegnati nella crescita della propria comunità.

Attraverso "Linea alla scuola: dalla penna alla tv", si realizza una redazione giornalistica e web radio/televisiva d'informazione su temi di educazione, formazione, costume, musica, ecc., progettata e coordinata da Fondazione Cultura e Innovazione in collaborazione con il *morning show* televisivo Mattina Live. Le università partner realizzano percorsi di orientamento, seminari e visiting.

Il percorso "Informatica e Telecomunicazioni" a cura di Sielte s.p.a. e Huawei Academy Italia ha come obiettivo quello di promuovere e realizzare attività formative spendibili nel mondo del lavoro con relative certificazioni.

Per i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO), formatori esperti Huawei e formatori esperti MBDA tengono corsi professionali, dedicando una sessione a "Masterclasses 5G" e a "Formazione AI". Inoltre, il modulo Informatica e Telecomunicazioni Sielte - Huawei Academy Italia prevede una successiva fase di orientamento e approfondimento sui possibili sbocchi occupazionali, con focus di approfondimento e tavoli *be to be*.

E' dedicato ampio spazio, da parte delle varie associazioni di categoria coinvolte nel progetto (Confindustria, Coldiretti, Confagricoltura, etc...), all'attivazione di percorsi per preparare i giovani all'imprenditorialità e al loro futuro lavorativo nei settori oggi più richiesti dal mondo del lavoro. Le classi partecipanti hanno costituito varie squadre, che si sono cimentate nella realizzazione e gestione di un modello di *business* in tutte le sue fasi, dal *concept* al prototipo del prodotto/servizio.

Competenze diverse, professionalità e stili lavorativi personalizzati, strumenti e metodologie rispondenti ai diversi ordini di scuola e ai vari indirizzi hanno creato una catena di buone pratiche mirate ad interessare i destinatari diretti del progetto (studenti e docenti) rendendo gli interventi parte della vita scolastica quotidiana.

Le scuole hanno avuto l'opportunità di scegliere il percorso più calzante in rapporto con il P.T.O.F., il R.A.V. e il Piano di Miglioramento. La selezione dei moduli a cui aderire, scaturita da decisioni collegiali, ha sposato, quindi la *vision* e la *mission* propria di ogni autonomia scolastica.

Percorso di ricerca - azione rivolto ai docenti

Al fine di orientare il processo di maturazione personale del giovane, il progetto intende illustrare ai docenti i fondamenti teorici - metodologici e gli strumenti operativi per

- Valutare il grado di maturità generale dei propri allievi nell'affrontare i problemi della vita quotidiana, in termini di:
 - *ancoraggio alla realtà vissuta*
 - *relazioni interpersonali di comprensione e di collaborazione*

- padronanza e sicurezza di sé nell'affrontare lo stress del lavoro e degli avvenimenti sociali
- coerenza d'azione e un sistema di valori personalmente vissuti.
- Riconoscere negli allievi la maturità professionale (intesa come capacità di formulare il proprio progetto professionale) in termini di:
 - capacità di scelta
 - conoscenza effettiva delle professioni e del mondo del lavoro
 - capacità di convogliare energie costruttive verso l'attuazione del piano professionale scelto
 - capacità di osservazione della realtà
 - disponibilità alla vita comunitaria
- Riconoscere e promuovere negli allievi l'immagine di sé, gli interessi, le abilità metacognitive, gli stili di pensiero
- Favorire lo sviluppo armonico del processo di maturità professionale
- Stimolare e sostenere negli allievi la motivazione alla ricerca e una competente disponibilità alla raccolta delle informazioni su di sé e sulle professioni
- Supportare gli allievi nella formulazione di una scelta di lavoro e di vita
- Supportare gli allievi nella realistica definizione dei propri progetti professionali

L'originalità del metodo, che in questa sede si propone, sta nella stimolazione delle *abilità mentali* che sottostanno ai *compiti* di sviluppo professionale e ne rendono possibile l'attuazione.

Mediante l'attivazione delle abilità mentali insite **nel pensiero divergente, convergente, valutativo e implicativo**, si promuove lo sviluppo del processo di maturazione della scelta professionale attraverso **le tappe della scoperta, dell'organizzazione, dell'analisi, della decisione, della verifica, della sperimentazione**.

Esse costituiscono le tre fasi del processo di maturazione personale:

1. SCOPERTA e ORGANIZZAZIONE
2. ANALISI e DECISIONE
3. VERIFICA e SPERIMENTAZIONE

Il percorso formativo per gli alunni e gli studenti

Il percorso di formazione dedicato agli alunni e agli studenti intende offrire loro la possibilità di sviluppare quelle abilità di base che consentiranno di autogestirsi nelle numerose e diverse scelte che dovranno effettuare nella vita sociale e lavorativa.

Per i soggetti in età evolutiva, l'orientamento rappresenta uno specifico impegno formativo alle scelte, quale parte integrante del processo educativo in vista del raggiungimento di una certa maturità professionale e dello sviluppo di attitudini, interessi e valori necessari per far fronte al cambiamento che avviene nel mondo dell'occupazione.

Ha come scopo generale quello di orientare gli allievi a partecipare "attivamente" ed "emotivamente" alle fasi del proprio sviluppo personale, rendendoli capaci di mobilitare le risorse cognitive e affettive necessarie per la realizzazione dei compiti evolutivi.

In particolare, il percorso sarà articolato in maniera tale da:

- favorire nei ragazzi e nelle ragazze la conoscenza di sé e la crescita personale
- rendere i ragazzi e le ragazze competenti ad assolvere il loro compito vocazionale

- fornire ai ragazzi e alle ragazze un adeguato supporto informativo per aiutarli nella scelta relativa alla scuola secondaria di secondo grado e nella scelta post-diploma

L'azione mira, attraverso la creazione di una rete di coordinamento tra scuole e soggetti pubblici e privati (imprese, enti istituzionali, associazioni di categoria, agenzie per il lavoro, CPI, Università, ITS), a pianificare attività che facciano acquisire ai giovani quelle competenze orientative che sono la chiave per il successo sia formativo che professionale. Nell'ambito di tale azione diventa fondamentale il ruolo dei Centri per l'Impiego quale driver istituzionale privilegiato nella filiera dell'orientamento scolastico e professionale. L'intervento dei CPI nell'ambito del Progetto si propone di conseguire i seguenti obiettivi per gli studenti:

- far conoscere che cos'è un Centro per l'impiego
- identificare quali servizi del centro per l'impiego siano utili per le proprie esigenze
- far conoscere quali servizi del Centro per l'impiego siano utili per un neodiplomato in cerca di opportunità lavorative
- accrescere la conoscenza del mercato del lavoro e capacità di approcciare ad una prima occupazione in coerenza con i propri obiettivi professionali
- facilitare l'accompagnamento al lavoro

Affiancare lo studente, in tutte le fasi preparatorie all'ingresso nel mercato del lavoro (stesura cv, ricerca attiva, conduzione colloquio di lavoro, gestione dell'inserimento lavorativo), significa educare le nuove generazioni ad un approccio attivo, consapevole e propositivo al mercato del lavoro, alimentando la fiducia verso le istituzioni ed i servizi pubblici rappresentati dal sistema dei Centri per l'Impiego.

L'obiettivo principale dell'azione orientativa dedicata agli allievi è quello di **promuovere un processo di maturazione** che porti il giovane ad autogestirsi nelle proprie decisioni, cioè a saper progettare, a decidere, e realizzare la scelta dell'attività professionale che in quel momento gli appare maggiormente conveniente per sé e per gli altri.

Gli obiettivi formativi del progetto si possono sintetizzare in quattro macro-obiettivi

Conoscere, Conoscersi, Progettare, Decidere

Conoscere è da intendere come un modo per utilizzare, ampliare, collegare le conoscenze, potenziare e scoprire le proprie abilità.

Conoscersi significa focalizzare la dimensione personale ed aiutare i ragazzi e le ragazze a passare da un'immagine confusa di sé ad una meglio definita. Il metodo è quello dell'autoriflessione (su di sé e sul lavoro personale)

Progettare significa allenare ad agire, proporre, comunicare, scegliere, riflettere su di sé tenendo conto delle risorse e dei limiti ambientali, nonché di quelli personali.

Decidere significa avere la consapevolezza che le persone e le situazioni cambiano, che la decisione può essere, se necessario, rivista dato che le dimensioni di un individuo sono molte: affetti, amicizie, interessi e non solo lavoro.

Essi saranno finalizzati allo sviluppo delle seguenti competenze:

- a) Conoscenza di sé e delle proprie risorse: attitudini, interessi e valori*
- b) Conoscenza della realtà sociale e del mercato del lavoro*
- c) Scoperta e sviluppo della progettualità personale e professionale*
- d) Maturazione della capacità decisionale.*

Gli studenti e le studentesse delle scuole secondarie di II grado, dopo aver seguito un'attività di orientamento progettata e realizzata in collaborazione con le università e/o con rappresentanti del mondo del lavoro e delle professioni, scelgono insieme ai docenti di classe, le **tematiche** da **approfondire**; i più motivati potranno seguire lezioni universitarie, effettuare tirocini e successivamente partecipare a gruppi di ricerca-azione producendo elaborati finali da presentare durante la manifestazione finale che conclude il percorso di ciascun anno scolastico.

Si prevedono anche, studenti "mentore" che presentano alle scuole i servizi e le strutture e raccontano la loro esperienza universitaria e/o lavorativa.

Angela Orabona

angela.orabona@istruzione.it

Orabona Angela componente gruppo di supporto all'autonomia delle istituzioni scolastiche ai sensi della legge 448/1998 presso USR per la Campania con il ruolo di Componente staff regionale di coordinamento delle attività di formazione e aggiornamento in servizio del personale della scuola nonché componente gruppo di lavoro regionale per le attività di orientamento progetto ORIENTAlife e cura i rapporti con gli enti locali, le Università e il mondo del lavoro e delle professioni. Ha ricoperto il ruolo di Coordinatore Delivery Unit Campania (USR per la Campania, Regione Campania, Confindustria Campania)-percorsi di supporto al riordino del secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e formazione. Ha svolto il ruolo di coordinatore del MIUR - Polo Qualità di Napoli istituito con D.M. 230 del 17/10/2000 per l'implementazione di percorsi di innovazione didattica-organizzativa rivolti al personale della scuola.

Domenica di Sorbo

disorbodomenica@gmail.com

Domenica di Sorbo, laureata, con il massimo dei voti, in matematica e in Pedagogia. In possesso del Perfezionamento post laurea in Didattica della Matematica e del Master in Psicopedagogia dell'Educazione della Formazione. Specialista in Metodologie Educative Docimologiche, vincitrice di concorso ordinario Matematica e Fisica e Scienze matematiche fisiche e naturali; abilitata Storia e Filosofia, Pedagogia e Scienze dell'Educazione; vincitrice concorso ordinario per la Dirigenza Scolastica, Dirigente Tecnico comma 5 bis. Presidente Mathesis, presidente nucleo di valutazione Conservatorio Benevento, docente strategie e organizzazione della scuola e di matematica e musica in corsi universitari. Coordina progetti nazionali, è membro di numerose commissioni a livello nazionale. Relatrice in corsi di formazione per Esami di Stato, Orientamento, STEAM, Didattica della matematica, Astronomia, MateMusic@. Autrice di articoli scientifici e di didattica della matematica.

BRICKS | TEMA

Dai banchi di scuola al mercato del lavoro: ORIENTA*life* per una nuova generazione di professionisti

a cura di:

Caterina Babino



Istruzione; Imprese; Innovazione;

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania ha implementato il Progetto *ORIENTA//ife* - La scuola orienta per la vita, rivolto alle scuole secondarie di primo e secondo grado, in partenariato con la Regione Campania, Sviluppo Lavoro Italia, INAIL Campania e Confindustria Campania, secondo le linee guida attualmente in vigore (D.M. 328 del 22/12/2022), con l'intento di favorire la crescita dell'autostima degli studenti e delle studentesse e per far loro acquisire competenze scientifiche meglio rispondenti alle sfide della società contemporanea e alle attese del mondo del lavoro.

Nello specifico in questo articolo verranno presentati alcuni dei percorsi formativi realizzati nella scuola secondaria di primo e secondo grado intesi come supporto, anche personalizzato, per aiutare i giovani a costruire consapevolmente il proprio progetto di vita professionale.

A tale scopo sono state coinvolte le Associazioni di categoria che operano sul territorio regionale, perché attraverso la conoscenza diretta e lo sviluppo delle nuove professionalità, oggi richieste dal mercato del lavoro, si possano orientare consapevolmente le scelte future degli studenti in materia di domanda e offerta del lavoro, offrendo una fotografia del contesto economico aziendale territoriale, con laboratori centrati su compiti di ricognizione diretta della conoscenza dei fabbisogni di campioni di imprese. Per cui di seguito verranno illustrati i percorsi che le aziende e le associazioni di imprese hanno realizzato nelle scuole secondarie di primo e secondo grado della Campania aderenti al Progetto *ORIENTA//ife*, al fine di supportare la costruzione del futuro dei nostri giovani attraverso l'uso di strumenti e metodologie didattiche innovative. La forza di "*ORIENTA//ife*" è proprio mostrare le peculiarità del nostro territorio campano e rendere edotti gli studenti che potranno costruire il loro futuro lavorativo senza essere costretti a lasciare il loro territorio.

"*ORIENTA//ife*" comprendendo che il settore agroalimentare è oggi sempre più rivalutato, essendo uno dei pilastri dell'economia italiana, ha inteso potenziare la diffusione dell'importanza del suddetto comparto coinvolgendo CONFAGRICOLTURA CAMPANIA che con il laboratorio "*PAC4YOUng - Lo sviluppo dell'agricoltura parte dalla scuola*" ha inteso presentare la Politica Agricola Comune (PAC), facendo comprendere agli studenti che questa è la politica più longeva dell'UE perché mira a fornire cibo accessibile, sicuro e di alta qualità al maggior numero di persone, garantire un tenore di vita equo agli agricoltori, preservare le risorse naturali e l'ambiente. La nuova PAC per il periodo 2023-2027 si basa su 10 obiettivi principali che rappresentano i fari per l'attuazione di un sistema basato su buone pratiche agricole, tra cui innovazione e conoscenza. L'attuale situazione politico-economica, caratterizzata da forte incertezza, ha gettato nuova luce sul ruolo dell'agricoltura nel garantire la sicurezza alimentare, ma permangono ancora diverse lacune nella comprensione del reale impatto che l'agricoltura e le politiche che la sostengono hanno sulla società nel suo complesso. L'obiettivo è stato la presentazione di un'agricoltura competitiva e all'avanguardia facendo comprendere agli studenti che questa richiede competenze specialistiche sempre più avanzate, visione strategica e capacità di fare impresa. Puntare sulla formazione dei giovani è dunque vitale per un settore chiamato a fronteggiare le complesse sfide climatico-ambientali della contemporaneità e rispondere agli obiettivi assunti anche con il PNRR. L'obiettivo è stato di favorire la conoscenza del settore dell'agroalimentare attraverso la diffusione di dati e informazioni relative al settore e fornire agli studenti delle occasioni di formazione e orientamento sui servizi offerti da CONFAGRICOLTURA CAMPANIA a sostegno dell'imprenditorialità in agricoltura. Più nel dettaglio la collaborazione si è sostanziata nel coinvolgimento diretto degli studenti delle classi quarte e quinte degli Istituti Tecnici Agrari nelle attività organizzate da CONFAGRICOLTURA CAMPANIA, anche durante eventi dedicati, attraverso l'attivazione di percorsi di orientamento e giornate formative, nonché mediante l'organizzazione di *study visit* presso aziende agricole.

Nel progetto ORIENTAlife è stato previsto anche il coinvolgimento di COLDIRETTI CAMPANIA con il laboratorio "Radici per il futuro" che ha presentato agli studenti il settore agroalimentare con le relative molteplici professioni a esso collegate, offrendo un percorso educativo e laboratoriale che combini teoria e pratica. Gli studenti, attraverso varie metodologie innovative, hanno potuto avvicinarsi e simulare la creazione di un'impresa green che, partendo dalle "radici", possa creare nuove realtà, usufruendo delle nuove tecnologie e salvaguardando l'etica della sostenibilità ambientale e sociale. Gli studenti attraverso metodologie come il *cooperative learning* sono partiti dall'analisi dei bisogni formativi dei loro territori per poi conoscere la formazione specialistica del settore agricolo, alimentare e forestale degli Enti territoriali e delle PMI operanti nelle zone rurali, per potenziare la valorizzazione dei prodotti locali.

Un'altra realtà importantissima che è stata sottoposta all'attenzione degli studenti nell'ambito del progetto ORIENTAlife è stata FEDERGROUP che rappresenta un'azienda leader in Italia nella gestione della ristorazione in hotel, con importanti brand e gestisce ristoranti e Hotel situati in tutta Italia e che nell'ambito del progetto "ORIENTAlife" ha promosso un percorso formativo rivolto agli studenti delle classi terze e quarte del comparto alberghiero per i profili dedicati al turismo, all'enogastronomia e all'ospitalità, offrendo loro un'ampia panoramica del settore, incontrando direttamente professionisti di grande esperienza e dando la possibilità agli allievi di accedere alla esclusiva Academy Fedegroup Ho.Re.Camp che permette di frequentare un percorso di formazione di alta specializzazione post diploma con accesso diretto a contratti di lavoro nelle sedi Fedegroup e di vari altri Partner, per intraprendere un percorso altamente professionalizzante.

Attraverso il progetto ORIENTAlife gli studenti hanno conosciuto le realtà delle Cooperative come CONFCOOPERATIVE CULTURA TURISMO SPORT che con il progetto "FARE ECO TRA I BANCHI" hanno realizzato un modulo di orientamento prevedendo laboratori su temi di identificazione di una cooperativa, sulla conoscenza delle risorse territoriali, fino ad arrivare insieme agli studenti, organizzati secondo la metodologia del *cooperative learning*, alla simulazione della costituzione di una vera e propria cooperativa, tenendo presente in particolare la valorizzazione delle risorse del territorio in chiave turistico-culturale e per l'individuazione delle risorse umane da coinvolgere nei processi di innovazione e valorizzazione. Il tutto è stato progettato e svolto durante quattro incontri di tre ore che hanno visto coinvolte le classi quarte delle scuole secondarie di secondo grado, affinché la "cultura della coesione" partendo dalla sinergia tra cultura e territorio arrivi a coinvolgere anche l'artigianato e l'enogastronomia quali attrattori di turismo volto alla creazione di attività lavorative territoriali.

Un'altra proficua collaborazione nell'ambito del progetto ORIENTAlife è stata quella con il CNA Campania Nord che, con il progetto "@rti e mestieri: un cuore antico per i lavori del futuro", ha messo in campo progettualità per le scuole secondarie di primo e secondo grado, attivando laboratori che hanno mirato a sviluppare competenze specifiche nel settore del "saper fare", perché oggi il lavoro dell'artigiano non è solo custodire acriticamente le attività del passato ma è un continuo rinnovarsi nel tempo e accettare la sfida delle tecnologie. Dunque, dare un nuovo valore alle competenze artigiane attraverso la tecnologia è stato utile per attivare dinamiche di crescita originali e per la valorizzazione della tradizione artigiana e dei territori. Gli studenti hanno potuto comprendere che l'artigianato Campano presenta una realtà composita molto ricca, costituita da svariati settori produttivi nei quali spiccano qualità professionali, creatività, originalità, innovazione e che si è sempre distinto per l'elaborazione di nuove forme e proposte originali basati sulla creatività e cultura.

La funzione educativa del progetto ha trovato riscontro nell'esigenza di costruire percorsi incentrati sulla personalità degli studenti, protagonisti e non fruitori passivi dell'intervento; ha, inoltre, consentito loro di conoscere e realizzare concretamente i vari cicli di produzione prevalentemente nei settori: artigianato artistico tradizionale (ceramica, oreficeria, intarsio, arte presepiale), sistema moda (pelletteria, sartoria artigianale con particolare riferimento alla grande tradizione di Napoli), mondo delle tecnologie 5.0 come: manifattura additiva e sottrattiva, realtà aumentata, IoT, intelligenza artificiale. Gli obiettivi sono stati: promuovere la tutela e la diffusione dei mestieri d'arte; favorire l'accesso dei giovani all'alto artigianato; intraprendere un percorso formativo che possa portare all'incontro tra imprese artigiane e giovani; l'inclusione sociale e lo sviluppo personale. Inoltre, l'idea di promuovere percorsi di avvicinamento agli antichi mestieri nasce dalla percezione di una scarsa conoscenza, da parte dei giovani, del lavoro artigianale, e del valore storico e culturale che esso ha nel territorio Campano e nel mondo. Si è inteso offrire ai giovani la possibilità di apprendere strumenti e tecniche specifiche e di sviluppare competenze manuali, che possano in futuro, essere realmente utilizzate per entrare nel mondo del lavoro. Valorizzare il "fare con le proprie mani" ha portato i discenti a scoprire il lavoro, la cura che vi è dietro agli oggetti artigiani, apprezzandoli diversamente rispetto alla produzione industriale. L'obiettivo del percorso è stato quello di trasferire competenze strategiche utili per comprendere la cultura e la manualità artigiana, tramite la conoscenza di un'arte preziosa e antica, quale quella della ceramica, tipica delle città sannite di Cerreto Sannita e San Lorenzello, delle porcellane di Capodimonte, per diffondere l'importanza del "fare" e soprattutto del "Made in Campania". Altro laboratorio è stato quello di oreficeria, per far conoscere ai giovani la storia e la cultura dell'arte orafa, oltre che fornire loro un approccio alle competenze necessarie per la creazione di gioielli. Non ultimo il laboratorio di tarsia lignea, per trasferire agli studenti la conoscenza di un'arte antica propria del territorio di Sorrento: l'intarsio. Senza dimenticare il percorso di sartoria artigianale/tessuto/pelletteria durante il quale è stato approfondito lo studio delle antiche tecniche di tessitura e di alta pelletteria. Infine, il Percorso arte presepiale napoletana, composto da corsi pratici (scenografia, scultura e pittura, miniatura, sartoria) e teorici (storia dell'arte presepiale, teoria e tecnica degli strumenti) dai maestri artigiani di San Gregorio Armeno. Tutto ciò ha fatto scoprire antichi sapori e mestieri, non conosciuti dagli studenti e grandemente apprezzati.

Le attività formative dell'USR Campania, attraverso il progetto *ORIENTA/ife*, hanno mostrato agli studenti quanto sia fondamentale il ruolo oggi svolto dalle CAMERE di COMMERCIO, in quanto all'interno della riconfigurazione delle competenze loro attribuite dalla riforma legislativa introdotta dal D. L. 219/2016 si inquadrano i Servizi di Formazione e Orientamento al Lavoro e alle Professioni, a partire dalla tenuta e gestione del registro nazionale per l'ex Alternanza scuola/lavoro oggi PCTO, che si sostanziano in un complesso di azioni finalizzate a facilitare l'inserimento di giovani studenti in percorsi di alternanza presso le imprese, la certificazione delle competenze, la partecipazione degli istituti scolastici al Premio Storie di Alternanza ed altre iniziative nel campo. Nell'ambito di *ORIENTA/ife* è stato proposto alle scuole secondarie di secondo grado il progetto formativo "Creazione di impresa" che si è prefisso come obiettivo la divulgazione tra la popolazione scolastica, per meglio indirizzare gli studenti verso una scelta universitaria, professionale (ITS) o imprenditoriale successiva al diploma di scuola superiore, delle informazioni statistiche in loro possesso, partendo dalla presentazione e illustrazione delle piattaforme: - Sistema Informativo Excelsior - ExcelsiorOrienta - Orientagame. - Servizio Nuove Imprese (SNI) per poi incontrare gli studenti del triennio presso le sedi scolastiche o delle stesse camere di commercio per meglio far avvicinare gli studenti a queste realtà.

ORIENTAlife ha altresì identificato nel perimetro delle Associazioni di imprese la CONFARTIGIANATO per la realizzazione di un percorso "L'Intelligenza Artigiana tra Tradizione e Tecnologia" per l'Orientamento verso il Futuro, seguendo l'Esperienza Imprenditoriale nell'Artigianato 4.0 con l'obiettivo di scoprire come la tecnologia stia rivoluzionando il mondo dell'artigianato attraverso l'uso di strumenti digitali come la stampa 3D, la lavorazione laser, e le tecniche di progettazione assistita da computer. Va ricordato che negli ultimi anni, l'artigianato ha vissuto una notevole trasformazione, da un lato, ha mantenuto viva la tradizione dei mestieri e delle tecniche manuali che rappresentano il cuore dell'economia locale e del patrimonio culturale; dall'altro, l'evoluzione tecnologica e la crescente attenzione verso prodotti di qualità, sostenibili e personalizzati, hanno aperto nuove opportunità per i giovani che desiderano intraprendere carriere nell'artigianato. Questo percorso si è proposto di avvicinare gli studenti delle classi quarte e quinte delle scuole secondarie di secondo grado alla realtà dell'artigianato moderno, offrendo loro una visione completa di come l'artigianato non solo preservi l'eredità del passato, ma rappresenti anche un settore dinamico, in crescita e in grado di creare nuove figure professionali innovative. Partendo da una panoramica generale del settore dell'artigianato, esplorandone la storia, l'evoluzione e le prospettive future si è passati ad inquadrarne il ruolo nella società moderna salvaguardando la sostenibilità, l'unicità e la qualità.

ORIENTAlife ha poi coinvolto CONFINDUSTRIA CAMPANIA che è la principale associazione di rappresentanza delle imprese manifatturiere e di servizi in Italia, cui aderiscono volontariamente oltre 150 mila imprese di dimensioni piccole, medie e grandi. La *mission* dell'associazione è favorire l'affermazione dell'impresa quale motore della crescita economica, sociale e civile del Paese. In questo senso, definisce percorsi comuni e condivide, nel rispetto degli ambiti di autonomia e influenza, obiettivi e iniziative con il mondo dell'economia e della finanza, delle Istituzioni nazionali, europee e internazionali, della PA, delle Parti Sociali, della cultura e della ricerca, della scienza e della tecnologia, della politica, dell'informazione e della società civile. La realtà di Confindustria Campania è stata dunque declinata nelle varie sedi territoriali che si sono attivate per realizzare i progetti nella proprio territorio di pertinenza, a partire da Confindustria Avellino, che ha attivato il progetto "lo Comprensivo" basato sulla collaborazione tra imprese e scuole, per aumentare la consapevolezza degli studenti verso se stessi e il proprio territorio, per contribuire all'orientamento post diploma, potenziando la partecipazione attiva delle imprese nel processo informativo ed educativo, offrendo agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado opportunità di stage e tirocini. Gli imprenditori si sono messi in gioco, raccontando la storia della nascita delle proprie aziende, con l'accurata descrizione dell'organizzazione e della produzione, individuando con gli studenti le *soft skills* e le *hard skills*, fino a far comprendere che il fallimento è un'opportunità di crescita. Tale progetto ha stimolato la vivacità di interazione tra gli studenti, attraverso la metodologia del *problem solving* e la risposta alla competizione, fino alla simulazione del lancio di un prodotto frutto di una soluzione aziendale, con la produzione finale di un docu-film.

Confindustria Caserta ha attivato una collaborazione tra il Gruppo Giovani Imprenditori e ORIENTAlife, organizzando un percorso per l'orientamento degli studenti, declinato in chiave "imprenditoriale", per sensibilizzare i giovani studenti alla cultura di impresa. Gli incontri nelle scuole sono stati in numero di 3 della durata di 3 ore ciascuno, con la successiva visita presso un'azienda associata a conclusione del percorso. I giovani imprenditori hanno orientato gli studenti sul come ideare una *start up*, fare una ricerca di mercato, realizzare un *business plan*, valutare la fattibilità finanziaria con la relativa analisi degli strumenti finanziari a supporto, definire una strategia di *marketing*, sviluppare e testare il prototipo del prodotto/servizio, creare un *team* e capire le diverse personalità e i diversi stili comunicativi, elemento fondamentale per creare un ambiente di lavoro positivo, fino ad apprendere la procedura per registrare l'idea ed ottenere le licenze.

Confindustria Napoli ha implementato la sinergia tra il mondo dell'impresa, la scuola e le istituzioni, per promuovere lo sviluppo delle realtà locali. Questo ambizioso obiettivo ha visto la partecipazione di molti imprenditori che hanno dato vita a varie progettazioni per collegare il mondo dell'istruzione e quello del lavoro, fornendo ai giovani le competenze necessarie per affrontare le sfide del mercato occupazionale. Le iniziative previste hanno compreso visite aziendali, incontri con esperti del settore, testimonianze di imprenditori e attività laboratoriali nelle scuole e successivamente nei contesti produttivi reali. Le imprese locali hanno collaborato con le scuole secondarie di primo e secondo grado, contribuendo a orientare gli studenti verso i mestieri del futuro e a migliorare le loro prospettive di occupabilità. Tali progettazioni mirano a rafforzare il legame tra scuola e territorio, favorendo non solo l'inserimento lavorativo dei giovani, ma anche un rilancio economico e culturale del comprensorio vesuviano.

Confindustria Salerno, nell'ambito di *ORIENTAlife*, ha posto in essere il progetto "Verso un futuro sostenibile: i cambiamenti virtuosi in azienda, tra buone pratiche e nuovi profili professionali", in cui è stato illustrato agli studenti delle classi quinte delle scuole secondarie di secondo grado quanto le aziende hanno la responsabilità di rispondere alle sfide poste dalle problematiche ambientali, sociali ed economiche, sviluppando strategie e iniziative per il raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU. Nel percorso proposto, gli studenti hanno esaminato il significato attuale di sostenibilità, approfondendo competenze e strumenti per il perseguimento degli obiettivi previsti. Il progetto, della durata di 16 ore, ha previsto lezioni tenute da imprenditori e tecnici d'azienda e visite aziendali per osservare le buone pratiche in materia di sostenibilità introdotte dalle aziende del territorio.

ORIENTAlife ha poi identificato i CONSULENTI del LAVORO per sviluppare le tematiche ESG (Ambiente Sociale Governance) che con il laboratorio "Generazione Legalità- GenI", hanno mostrato di essere gli intermediari primari nella gestione dei rapporti di lavoro, facendosi promotori di valori di legalità e onestà che dovrebbero permeare lavoratori, professionisti e imprese, con conseguenze positive sull'intera società. Tali laboratori sono stati attivati nelle classi quarte e quinte delle scuole secondarie di secondo grado e, dopo aver illustrato agli studenti le diverse tipologie di lavoro, dal subordinato all'autonomo al parasubordinato etc. collegandoli alle varie tutele previdenziali, hanno stimolato negli studenti il dibattito sui temi del lavoro etico e sicuro per concludere con la creazione di un videogame dove i discenti hanno affrontato diverse sfide per il contrasto della criminalità del mondo del lavoro.

In conclusione, la conoscenza diretta delle realtà aziendali e cooperative del territorio e di chi le gestisce sicuramente è servito e servirà da volano per le scelte di studio e lavorative degli studenti, per scoprire mondi a loro vicini e pur sconosciuti, in cui la loro creatività potrà essere grandemente apprezzata e valorizzata negli anni a venire.

Caterina Babino

caterina.babino@gmail.com

Caterina Babino, docente di italiano e latino, laureata con lode in Lettere Moderne e in Pedagogia presso l'Università di Salerno, dove ha conseguito anche il Dottorato di Ricerca in Filosofia, Scienze e Cultura dell'Età Tardo Antica Medievale, Umanistica e in Histoire des Théories Linguistiques con l'Université Paris-Diderot. Docente a contratto di Letteratura Latina all'UNISA, ha conseguito Master e Corsi di Perfezionamento universitari in Metodologie Didattiche innovative, Docimologia, Tecnologie della Comunicazione formativa, Gestione scolastica e Metodologia CLIL. Attualmente è utilizzata ai sensi dell'art. 1, c. 65, legge 107/2015, Progetti Nazionali e/o Regionali presso l'USR Campania, sede UAT X Salerno, ed è membro del gruppo di lavoro di ORIENTAlife e Referente provinciale per la Consulta degli Studenti di Salerno

BRICKS | TEMA

AGENDA 2030

Cambiamento climatico

a cura di:

Patrizia Filippone



Ambiente, Sostenibilità. Impegno

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'Onu. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo sviluppo sostenibile (Sustainable Development Goals, SDGs) in un grande programma d'azione per un totale di 169 'target' o traguardi.

L'avvio ufficiale degli Obiettivi per lo sviluppo sostenibile ha coinciso con l'inizio del 2016, guidando il mondo sulla strada da percorrere nell'arco dei prossimi 15 anni: i Paesi, infatti, si sono impegnati a raggiungerli entro il 2030.

L'obiettivo è quello di aiutare le persone a comprendere il proprio ruolo nel futuro del pianeta come individui, come squadra e, soprattutto, come cittadini globali responsabili. Nell'ambito del progetto *ORIENTA**life* molta considerazione ha avuto il Goal 13 "Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze".

Il cambiamento climatico interessa i Paesi di tutti i continenti. Le persone stanno sperimentando gli impatti significativi del cambiamento climatico, quali ad esempio il mutamento delle condizioni meteorologiche, l'innalzamento del livello del mare e altri fenomeni meteorologici ancora più estremi. Le emissioni di gas a effetto serra, derivanti dalle attività umane, sono la forza trainante del cambiamento climatico e attualmente sono al loro livello più alto nella storia. Se non si prendono provvedimenti, si prevede che la temperatura media della superficie terrestre aumenterà nel corso del XXI secolo di 3 °C.

È necessario che le generazioni più giovani svolgano un ruolo chiave nella costruzione di un futuro più luminoso e il percorso di "Didattica Orientativa" grazie alle molteplici attività che propone nelle scuole aderenti al progetto **ORIENTA***life*, offre proprio tale opportunità. Infatti, varie sono le attività che vengono proposte alle studentesse e agli studenti attraverso nuove metodologie didattiche coinvolgendoli direttamente nel processo di apprendimento, incoraggiando la partecipazione, la riflessione e l'interazione, essi infatti, invece di limitarsi a ricevere passivamente informazioni, sono attivamente coinvolti in attività pratiche, discussioni, risoluzione di problemi e progetti collaborativi.

Una delle tante attività sui cambiamenti climatici ha visto l'utilizzo della piattaforma "Nearpod", usata per proporre una lezione basata su una delle routine di pensiero sviluppate all'interno del modello M.L.T.V. (Making Learning and Thinking Visible), vale a dire quella designata come THINK, PAIR, SHARE, che incoraggia gli alunni a pensare a qualcosa, come un problema, una domanda, un argomento, ad articolare il proprio pensiero e a condividerlo con un compagno: questo li stimola non solo all'ascolto dell'altro ma anche alla visione di più punti di vista e prospettive oltre la propria. L'attività inizia con la visualizzazione di video sui cambiamenti climatici, prosegue con un memory test al fine di consolidare la memoria visiva in quanto consiste nell'abbinare le immagini con i simboli uguali nel minor numero di mosse e prosegue poi con delle pagine di lavagne collaborative sulle quali gli studenti dovranno, attraverso dei post, esprimere le loro riflessioni/proposte a riguardo.



Figura 1 - Acqua, elemento indispensabile

Un altro argomento proposto ha riguardato le fonti di energie rinnovabili e non rinnovabili attraverso la piattaforma Class Dojo, una webapp che trasforma la classe in una grande community attraverso i meccanismi del gioco, attribuendo premi e penalità, proprio come in un videogioco, dove è possibile incentivare i comportamenti positivi degli studenti, finalizzati allo sviluppo del pensiero creativo e che contiene un servizio di messaggistica istantanea, con possibilità di scattare e caricare foto o video delle attività che si stanno svolgendo. Infatti, la prima attività inserita in piattaforma, ha riguardato la visualizzazione di video inerenti le fonti di energie rinnovabili e non rinnovabili, modificati grazie all'estensione edpuzzle nei quali sono state inserite delle domande a cui bisognava necessariamente rispondere per far proseguire il video e anche per mantenere alto il livello di attenzione degli studenti.

Per rendere l'apprendimento più coinvolgente e interattivo, sono stati proposti dei test, sempre inerente alle energie rinnovabili e non rinnovabili, con la piattaforma on line Wordwall, che permette agli insegnanti e agli educatori di creare facilmente attività didattiche interattive, giochi e quiz, con i quali gli studenti non solo si sono divertiti moltissimo, ma si sono misurati tra loro a chi otteneva il miglior punteggio,

Gli studenti, attraverso l'educazione, la consapevolezza e azioni concrete, possono essere protagonisti del cambiamento globale, contribuendo al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030. Con il loro impegno, possono influenzare positivamente la società e costruire un futuro più sostenibile.

Il cambiamento inizia da noi stessi

Dobbiamo assicurarci di essere ben informati sulle cause e sulle possibili soluzioni ai problemi del mondo. Solo a questo punto possiamo iniziare a svolgere piccoli gesti positivi nella nostra vita quotidiana: dal parlare in modo costruttivo con la nostra famiglia, con i nostri amici e con la nostra comunità, all'organizzarci per richiedere ai governi di ascoltare la voce di noi cittadini.



Figura 2 - Energia eolica

Patrizia Filippone

patrizia.filippone@scuola.istruzione.it

Patrizia Filippone, laureata in Materie Letterarie presso, ha maturato competenze nell'ambito umanistico-letterario. Ha lavorato presso diversi istituti scolastici secondari di secondo grado come insegnante di Italiano e Storia e attualmente è docente utilizzata presso l'Ufficio Scolastico Regionale della Campania dove da due anni partecipa in modo attivo al progetto ORIENTAlife. Molte e significative sono state le esperienze lavorative sia come formatrice esperta che come tutor sui temi di cittadinanza globale e diritti delle persone.

In merito alla formazione professionale è in possesso di Master sia di primo che di secondo livello sulle dinamiche relazionali e formazione metodologica, sulle nuove tecnologie per l'informazione e la comunicazione, sull'uso del mobile per l'apprendimento e sull'educazione civica con particolare riguardo alla conoscenza della Costituzione.

.

BRICKS | TEMA

ORIENTA/ife: la statistica come strumento per orientare il futuro

a cura di:

Bianca Sannino



Orientamento; ISTAT; Analisi

L'orientamento scolastico è un elemento cruciale del sistema educativo italiano, rappresentando uno strumento essenziale per supportare gli studenti nel compiere scelte consapevoli riguardo al proprio futuro formativo e professionale. Tra le iniziative più rilevanti in questo ambito spicca il progetto **“ORIENTA/ife, la scuola orienta per la vita”**, promosso dall'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania e dalla Regione Campania.

Grazie alla collaborazione con enti di ricerca, università e organizzazioni del terzo settore, il progetto ha introdotto un modello di orientamento più connesso ai contesti concreti di formazione e lavoro, offrendo agli studenti un'esperienza pratica e mirata.

In particolare, si distingue per il suo approccio innovativo e scientifico il progetto realizzato in collaborazione con l'ISTAT (Istituto Nazionale di Statistica), che ha saputo coniugare l'analisi dei dati con un focus educativo e culturale. Questa iniziativa ha messo al centro l'utilizzo della statistica come strumento per comprendere il mondo contemporaneo, sviluppando negli studenti competenze critiche e analitiche fondamentali per affrontare le sfide del futuro.

L'importanza della statistica nell'orientamento scolastico

Un aspetto centrale di **“ORIENTA/ife, la scuola orienta per la vita”** è stato l'uso innovativo della **statistica** come strumento educativo e di ricerca, al servizio dello sviluppo dei talenti e della capacità di analisi critica. Questa iniziativa ha dimostrato come la statistica, spesso percepita come una disciplina puramente tecnica, possa diventare un mezzo per stimolare la curiosità, la riflessione e l'autonomia decisionale degli studenti. La statistica non solo è stata presentata come una disciplina matematica, ma è stata anche utilizzata per affrontare temi concreti legati alla vita quotidiana dei ragazzi. Attraverso la collaborazione con l'ISTAT, gli studenti hanno avuto l'opportunità di immergersi in analisi statistiche applicate alla realtà, scoprendo come i dati possano essere interpretati per trarre significati utili.

I progetti promossi hanno posto l'accento sulla **trasversalità** della statistica, capace di integrarsi in diversi contesti educativi e disciplinari, mostrando agli studenti come **analizzare criticamente** dati e fenomeni della realtà quotidiana; **sviluppare competenze trasversali**, come il pensiero logico, la capacità di sintesi e la presentazione efficace dei risultati; **scoprire e valorizzare talenti individuali**, favorendo un apprendimento basato sull'indagine e sull'esplorazione autonoma.

I progetti hanno avuto come obiettivo primario quello di promuovere l'interesse per la ricerca scientifica e l'analisi dei dati come approccio per comprendere il mondo; rendere accessibili strumenti complessi, come tabelle, grafici e misure di sintesi, trasformandoli in strumenti di comprensione pratica; orientare gli studenti verso il futuro attraverso l'interpretazione di fenomeni attuali, supportandoli nello sviluppo di competenze utili per la vita personale e professionale.

Attraverso **ORIENTA/ife**, la statistica è stata proposta non solo come materia di studio, ma come una lente attraverso cui guardare il mondo con occhio analitico e critico, aiutando gli studenti a conoscere meglio se stessi e i propri talenti; comprendere la complessità dei fenomeni sociali, culturali e tecnologici; acquisire strumenti per affrontare le sfide del futuro con consapevolezza e spirito critico. L'approccio adottato ha evidenziato come la combinazione di rigore scientifico e tematiche vicine agli interessi dei giovani possa favorire un apprendimento più profondo e significativo.

Le scuole partecipanti hanno lavorato su progetti che seguivano un processo ben strutturato, comprendente:

1. **Definizione di un problema o ipotesi:** Gli studenti sono stati guidati nella scelta di temi rilevanti per loro, come aspetti sociali, economici o culturali.

2. **Raccolta dei dati:** Attraverso esperimenti o studi mirati, sono stati raccolti dati significativi.
3. **Analisi e interpretazione:** Gli studenti hanno utilizzato strumenti statistici per organizzare e analizzare i dati, individuando pattern e tendenze.
4. **Presentazione dei risultati:** L'elaborazione dei risultati ha permesso loro di affinare capacità comunicative e critiche.

Questo approccio ha offerto inoltre una duplice opportunità:

- **Avvicinare gli studenti alla matematica:** Disciplina spesso percepita come ostica, ma resa accessibile e concreta attraverso la statistica.
- **Sviluppare uno spirito critico e analitico:** Gli studenti hanno imparato a osservare il mondo con una prospettiva basata sui dati, fondamentale in un'era dominata dall'informazione.

In definitiva, ORIENTAlife, attraverso il coinvolgimento dell'ISTAT, ha dimostrato come la Statistica possa essere un ponte tra l'apprendimento teorico e la comprensione pratica del mondo, rendendo il processo di orientamento scolastico concreto e mirato, valorizzando l'importanza della statistica come strumento educativo, formativo e critico per i giovani.

Le attività proposte nelle annualità **2022/23** e **2023/24** hanno reso tangibile l'obiettivo di avvicinare gli studenti al mondo dei dati, mostrando come la statistica possa trasformare numeri apparentemente enigmatici in informazioni utili e significative.

I progetti proposti

Due percorsi distintivi sono stati attivati per scuole di diverso grado:

1. **Noi ragazzi digitali** (Scuole secondarie di II grado): Ha approfondito il tema dell'utilizzo dei dispositivi digitali nella vita quotidiana dei ragazzi, un argomento vicino agli interessi e alle esperienze personali degli studenti.
2. **Giornalisti per un giorno** (Scuole secondarie di I grado): Ha introdotto i giovani al **Data Journalism**, ovvero l'analisi e l'interpretazione dei dati attraverso un approccio interattivo e critico alla lettura delle notizie.

La metodologia adottata

Entrambi i progetti hanno seguito una struttura articolata in tre fasi principali:

Fase 1: Raccolta dei dati

- Creazione e compilazione di un questionario online.
- Generazione di un *dataset*, con dati grezzi pronti per l'analisi.

Fase 2: Analisi ed elaborazione

- Lavoro sul *dataset* assegnato, includendo:
 - **Creazione di tabelle di frequenza** utilizzando Excel.
 - Calcolo di misure di sintesi (media, mediana, moda, ecc.).
 - Scelta del grafico più appropriato per rappresentare i dati in modo chiaro e leggibile.

Fase 3: Presentazione dei risultati

- Aggregazione dei risultati e loro commento critico.

- Creazione di **infografiche** accattivanti che combinano rappresentazioni visive e interpretazioni dei dati.
- Presentazione finale dei risultati durante eventi pubblici, come le manifestazioni a Palazzo Reale di Napoli.

L'iniziativa ha mirato a far acquisire agli studenti competenze fondamentali di statistica, quali:

- **Raccolta e analisi dei dati:** Per interpretare fenomeni reali con un approccio scientifico.
- **Rappresentazione visiva:** Grafici e diagrammi come strumenti per sintetizzare informazioni complesse.
- **Lettura critica:** Saper decodificare i dati per orientarsi meglio nelle scelte future e comprendere il mondo circostante.

Per l'anno scolastico **2024/25**, gli obiettivi prefissati saranno ulteriormente ampliati attraverso nuove proposte, tra cui l'approfondimento di un tema introdotto quest'anno: **stereotipi di genere, immagine sociale della violenza e approccio alle discipline STEM**.

La disparità di genere continua a rappresentare una questione cruciale, che richiede un'attenta riflessione da parte di ragazze e ragazzi. Il percorso didattico proposto offre ai docenti un'occasione unica per coinvolgere gli studenti su una tematica complessa, stimolando curiosità, riflessioni personali e dialoghi costruttivi. L'esperienza non solo ha l'obiettivo di rafforzare le competenze statistiche e STEM, ma ha anche quello di sensibilizzare i giovani su tematiche sociali di grande rilievo, favorendo lo sviluppo del pensiero critico e di una maggiore consapevolezza delle dinamiche di genere. Per il prossimo anno scolastico, queste attività verranno ulteriormente arricchite con nuove metodologie e progetti, consolidando l'importanza dell'analisi statistica come strumento educativo e di crescita personale.

Le attività hanno reso la statistica più accessibile e concreta, trasformandola da materia astratta a strumento pratico e vicino alla realtà. In particolare, i temi trattati, come l'uso dei dispositivi digitali, hanno stimolato l'interesse dei ragazzi, consentendo loro di analizzare il proprio vissuto con strumenti scientifici.

La presenza di modalità **online e in presenza** ha inoltre garantito la massima partecipazione, coinvolgendo oltre **40 scuole** della regione Campania. Questo ha reso **ORIENTAlife** un modello virtuoso per l'orientamento scolastico, capace di coniugare innovazione, educazione e partecipazione comunitaria.

Bianca Sannino

bianca.sannino@scuola.istruzione.it

Laureata in Filosofia presso l'Università di Napoli "Federico II" e in Relazioni internazionali presso l'Università di Napoli "L'Orientale" ha insegnato nelle scuole di I e II grado. Si è occupata come docente presso le istituzioni scolastiche di PCTO e Orientamento e ha svolto incarico come tutor dei docenti neoassunti. Attualmente utilizzata presso l'Ufficio Scolastico Regionale per Campania, ricopre il ruolo di Referente regionale per la prevenzione e lotta al Bullismo e Cyberbullismo ed è membro del gruppo di lavoro per la Formazione dei docenti neoassunti, del Tirocinio diretto e del gruppo ORIENTAlife.

BRICKS | TEMA

ORIENTAlife & Apprendimento Cooperativo

a cura di:

Maria Rosaria Esposito



Orientamento, Apprendimento cooperativo, Competenzesociali

Il cooperative learning è una delle metodologie più efficaci tra quelle utilizzate nell'ambito dei vari percorsi di orientamento previsti dal progetto "ORIENTA*life* – la scuola orienta per la vita" in quanto favorisce in ciascun studente lo sviluppo e la consapevolezza delle proprie potenzialità e attitudini.

Il docente, attraverso il coinvolgimento attivo degli studenti, stimola i processi di apprendimento e il riconoscimento dei propri punti di forza e di debolezza, favorendo una libera espressione di sé.

Invece di consegnare solo conoscenze, il laboratorio cooperativo offre la possibilità di ricercare, scoprire, immaginare, inventare, in un entusiasmante incontro con il sapere. Da questa scelta metodologica, quindi, scaturisce l'attenzione allo sviluppo di un atteggiamento critico e propositivo.

Imparare a collaborare e fare ricerca con i compagni promuove gradualmente la consapevolezza di sé stessi e della realtà, partendo da esperienze problematiche significative. In questo contesto formativo il docente riveste un ruolo di facilitatore/regolatore del processo di apprendimento e orientatore, poiché propone situazioni sfidanti ai gruppi cooperativi, che per risolvere situazioni complesse, scoprono e valorizzano risorse di cui non erano coscienti.

In questa prospettiva la didattica diventa orientativa perché guida i ragazzi nel difficile processo di scoperta della propria personalità e di comprensione del sé, in un'ottica di formazione continua (*lifelong learning*).

Diversi sono i modelli di apprendimento cooperativo, come il *Jigsaw* di Elliot che propone una tecnica di ricomposizione a più fasi dei gruppi a puzzle (ossia condivisione-distribuzione per un mosaico ad incastri). Dopo la ripartizione dei membri della classe in gruppi, si assegna ad ogni componente il gruppo un tema specifico, si formano coppie monotematiche da gruppi diversi (che affrontano la consegna) e si fa seguire la ricomposizione in nuove coppie (dove ognuno dei due espone l'elaborazione precedentemente svolta), quindi ognuno rientra nel proprio gruppo (per uno scambio e approfondimento), alla fine si svolge insieme una verifica sugli esiti.

Nella dialettica tra i gruppi il docente facilitatore interviene per stimolare le competenze operative, comunicative e autoriflessive degli studenti, che nel contesto collaborativo mettono alla prova abilità, attitudini, interessi e aspirazioni.

Il supporto tecnologico, come sostengono Johnson e Johnson, può potenziare la cooperazione tra studenti e spronare gli alunni a confrontarsi con sé stessi e con gli altri, in una costruttiva interazione che esclude le dinamiche di prevalenza di un soggetto sugli altri, e incentiva la collaborazione tra i componenti, ai quali spettano compiti distinti ma mutuamente funzionali.

L' apprendimento cooperativo, quindi, favorisce la formazione di persone più consapevoli della propria individualità e delle proprie capacità di lavorare in team, in modo produttivo e motivante. Si tratta di un «metodo di insegnamento-apprendimento la cui variabile significativa è la cooperazione tra gli studenti» (Comoglio e Cardoso, 1996).

Durante gli incontri di didattica orientativa ai docenti e agli studenti delle scuole secondarie di primo grado aderenti al progetto ORIENTA*life* sono stati proposti laboratori con l'uso di strutture cooperative facilmente applicabili e replicabili.

A tal fine è stata utilizzata la piattaforma collaborativa NEARPOD per evidenziare come l'applicazione del cooperative learning, supportato dalle tecnologie opportunamente programmate dal docente, possa influenzare positivamente i tempi e gli spazi dell'apprendimento.

La preparazione dei materiali, da parte del docente infatti, permette di personalizzare la didattica e contribuisce a creare un ambiente dinamico e motivante, a patto che vengano rispettati i criteri nell'organizzazione del gruppo e nella condivisione dei principi di cooperazione.

È necessario far precedere l'attività laboratoriale da una parte introduttiva, in cui si spiegano agli studenti le caratteristiche del gruppo cooperativo. L'organizzazione adottata prevede una fase preliminare, nella quale si compongono i gruppi eterogenei di quattro studenti, con ruoli specifici, che aiutano a raggiungere più facilmente gli obiettivi programmati poiché ciascuno ha un proprio compito. Si distinguono ruoli:

- a) gestionali (controllore che attribuisce il turno di parola e gestisce i tempi);
- b) di funzionamento (guida che ricorda le istruzioni e fornisce suggerimenti),
- c) di apprendimento (verbalizzatore che fa ricerche, elabora, approfondisce);
- d) di stimolo (facilitatore che favorisce la partecipazione di chi è in difficoltà, sintetizza e valuta).

Attraverso l'utilizzo della metodologia didattica *"Making Learning and Thinking Visible"* ed una strategia collaborativa si intendono valorizzare e potenziare le competenze riflessive di ciascun alunno. In uno dei laboratori proposti è stata usata la thinking routine *"Prima pensavo...ora penso"* per riflettere su come e perché è cambiato il pensiero dopo aver riflettuto su un tema con i compagni di classe.

In questa attività l'apprendimento cooperativo si utilizza per:

- insegnare a collaborare per uno scopo;
- responsabilizzare ognuno a partecipare portando il proprio contributo;
- allenare alcune abilità sociali e orientative.



Figura 1-Presentazione del lavoro alla classe

Il docente avvia l'attività con la visione di un filmato alla LIM usando la piattaforma NEARPOD, che in contemporanea lo trasmette ai computer di ciascun gruppo. Dopo la visione, sullo schermo compaiono alcune domande e gli studenti devono rispondere, previo confronto di idee. Successivamente sullo schermo compare un testo e poi un video, sui quali ogni gruppo discute e trascrive le nuove conclusioni a cui è giunto in seguito al confronto con testi, video e dibattito. Infine, il docente chiede a ciascun gruppo di verbalizzare cosa hanno scritto e di spiegare ai loro compagni perché hanno cambiato idea.

Per favorire la massima partecipazione, si è utilizzata la simultaneità fornita dalla piattaforma NEARPOD, uno strumento di classe interattiva, con la quale il team di ORIENTAlife ha creato numerose esperienze di apprendimento coinvolgenti, poiché favorisce la collaborazione e offre la possibilità di raccogliere le risposte degli studenti in tempo reale, in modo da fornire un feedback immediato.

La lavagna collaborativa di NEARPOD, infatti, permette la condivisione delle idee di tutti gli studenti, che durante l'attività possono confrontarsi e individuare collegamenti e relazioni sulle tematiche affrontate. In tal modo si promuovono in ciascun ragazzo abilità e atteggiamenti indispensabili per sviluppare le competenze di autocontrollo e di cittadinanza, necessarie per gestire i momenti cruciali evolutivi e le scelte di studio e, in prospettiva, di lavoro.



Figura 2 - Lavoro cooperativo di studio - ricerca con MLTV su piattaforma collaborativa NEARPOD

In un'epoca di grandi opportunità e cambiamenti tecnologici, il progetto *ORIENTA/life* propone un modello di orientamento che possa preparare gli studenti ad adattarsi a cambiamenti continui. Le scelte pedagogiche, metodologiche e didattiche applicate all'orientamento si configurano, dunque, come un campo dinamico che richiede un approccio flessibile e continuamente aggiornato, incentrato sulle esigenze e potenzialità degli studenti e investe la totalità della persona, che matura e cresce in un contesto familiare e in una comunità strutturata.

L'orientamento costituisce un supporto di fondamentale importanza per aiutare i ragazzi a conoscere meglio sé stessi e ad affrontare in maniera consapevole e attiva il proprio futuro. L'apprendimento cooperativo va modulato in relazione ai bisogni reali dello studente e contribuisce ad allenare le capacità di autoregolazione emotiva, perché durante le attività ciascun studente sperimenta molteplici aspetti quali, ad esempio, la messa in gioco di sé, l'aiuto reciproco, il senso di autoefficacia. Il laboratorio cooperativo, dunque, non è solo uno strumento didattico ma soprattutto una tecnica di vita che fornisce la possibilità, a ciascuno, di confrontarsi con le proprie capacità e con le proprie potenzialità, con le proprie fragilità e con quelle dei compagni. Ecco, dunque, un orientamento che offre agli studenti una cassetta degli attrezzi per navigare in una realtà complessa, esercitando e preparando ad affrontare le sfide del futuro con consapevolezza, competenze decisionali e risolutive.

Il cooperative learning garantisce non solo la conoscenza, ma le capacità di applicarla in contesti reali, per risolvere situazioni-problema, con metodo, come nel caso del ciclo di apprendimento esperienziale sperimentato dal professor Trinchero.

Un esempio del metodo RIZA è stato inserito all'interno del percorso formazione docenti di *ORIENTA/life*, il nucleo tematico è incentrato sui temi dell'educazione finanziaria (Decreto n. 183 del 7 settembre 2024) e

sulla simulazione di una situazione problematica che richiede un'applicazione pratica delle conoscenze acquisite, dei dati da ricercare e la selezione dei contenuti da parte dei gruppi di studio.

Se i saperi si trasmettono, le competenze si costruiscono. Per riuscirci è necessario creare specifiche situazioni-problema che spingano gli studenti a fornire una risposta adeguata ad una difficoltà mai vista prima in quella forma. In questo caso si verifica l'integrazione con altre metodologie didattiche, come il *problem solving* o il *learning by doing*, potenziati dall'interattività e dalla collaborazione con il gruppo dei pari. Si promuove, inoltre, la discussione delle ipotesi dei vari gruppi e la soluzione dei problemi.

L'apprendimento collaborativo, infatti, richiede un ruolo responsabile e attivo degli studenti nelle ricerche individuali e di gruppo. L'integrazione delle tecnologie può rivelarsi un utile supporto nella gestione della discussione, per il dibattito in classe e permette un maggior protagonismo degli studenti.

Questa idea di formazione considera lo studente un ricercatore attivo e consapevole nel processo di graduale maturazione delle capacità di auto-orientamento. L'interazione costruttiva, l'ascolto e l'aiuto reciproco offrono l'opportunità di ampliare il proprio repertorio di competenze trasversali quali, ad esempio, le modalità relazionali nei contesti sociali, lo spirito di iniziativa, le strategie di apprendimento e di auto-modifica del comportamento. Tutte le discipline possono contribuire ad aiutare l'alunno a conoscersi e auto-valutarsi.

Nel gruppo cooperativo il docente implementa le attività dedicate allo sviluppo delle competenze trasversali, concordando con gli studenti su come stabilire obiettivi realizzabili, pianificando i tempi e monitorando i progressi. Per esplicitare la valutazione delle competenze risultanti da un apprendimento cooperativo si può utilizzare anche una piattaforma collaborativa, nella quale inserire le rubriche di valutazione condivise.

Gli alunni, in questo modo, si sentono coinvolti direttamente nella verifica del loro apprendimento, sia nella preparazione delle prove, sia nel correggere aspetti specifici rilevati dai questionari di autovalutazione individuale e collettiva. Gli studenti riflettono insieme al docente sui punti di forza e di debolezza emersi dalle loro esperienze per tenerli in considerazione nelle loro scelte future. Questo approccio critico valorizza le diversità di contributo di ciascuno e arricchisce vicendevolmente.

Maria Rosaria Esposito

mariarosaria.esposito3@scuola.istruzione.it

Docente utilizzata ai sensi dell'art.1, comma 65, legge 107/2015 presso USR Campania, ufficio III. Fa parte del gruppo "Formazione dei docenti neoassunti"; della Commissione "Benessere, Ambiente e Salute" e del gruppo di progetto ORIENTAlife, che promuove la didattica orientativa e l'innovazione metodologica per docenti e studenti delle scuole secondarie. Laureata in pedagogia, ha maturato un'esperienza professionale dalla seconda metà degli anni Ottanta ad oggi nella scuola, dove sin dall'inizio, ha fatto parte dello staff dirigenziale e del Comitato di Valutazione. Dal 2000 al 2022 ha ricoperto prima la funzione obiettivo e poi la funzione strumentale, per l'arricchimento dell'offerta formativa. Nucleo di interesse è l'educazione, in un dialogo costante tra scuola ed opportunità formative offerte da enti pubblici e del privato organizzato.

BRICKS | TEMA

La Metodologia MLTV al Cuore del Progetto

a cura di:
Cristian Mascia



MLTV, Sostenibilità, Routine

Il progetto *ORIENTA/life* rappresenta una pietra miliare nell'innovazione educativa, dimostrando come un approccio didattico olistico e inclusivo possa rispondere alle esigenze delle nuove generazioni. Basandosi sulla metodologia MLTV (Make Learning and Thinking Visible), *ORIENTA/life* non solo forma gli studenti, ma offre ai docenti strumenti concreti per migliorare le proprie pratiche, favorendo l'acquisizione di competenze trasversali, sociali e creative. Questa sinergia tra insegnanti e alunni, che si svolge nelle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado, rappresenta un esempio virtuoso di didattica orientativa che guarda al futuro.

Un Progetto per Tutti: Docenti e Studenti in Crescita Reciproca

ORIENTA/life si distingue per il suo duplice focus:

1. Formare gli insegnanti sulle metodologie didattiche innovative, offrendo strumenti pratici e strategie di insegnamento personalizzate.
2. Coinvolgere gli studenti in attività significative, capaci di stimolare la riflessione individuale e il lavoro di gruppo, promuovendo una comprensione profonda dei temi trattati.

L'obiettivo centrale del progetto è creare un ambiente di apprendimento dinamico e inclusivo, dove ogni partecipante possa esplorare le proprie potenzialità. I docenti, inizialmente formati dai tutor di *ORIENTA/life*, portano poi in classe le tecniche apprese, lavorando a stretto contatto con gli alunni e favorendo un clima di apprendimento attivo e collaborativo.

La metodologia MLTV è il cuore pulsante di *ORIENTA/life*, offrendo un approccio didattico che:

- Rende visibili i processi di pensiero degli studenti attraverso routine cognitive strutturate.
- Promuove la documentazione visiva come mezzo per rafforzare la comprensione e la memoria.
- Integra il lavoro collaborativo con attività riflessive e pratiche.

Le thinking routines adottate, come il Think-Pair-Share, il 3-2-1 Bridge e le 4C (Comunicazione, Collaborazione, Creatività, Pensiero Critico), aiutano a scandire le attività in modo chiaro, mantenendo alta la motivazione degli studenti.

Routine di Pensiero: La Struttura del Ragionamento

Una delle innovazioni più significative del progetto è l'impiego delle routine di pensiero, che trasformano l'apprendimento in un processo visibile e consapevole. Queste strategie guidano gli studenti nell'analisi, nella sintesi e nella valutazione delle informazioni, facilitando la connessione tra conoscenze pregresse e nuovi concetti.

Un Esempio: 3-2-1 Bridge

Questa routine prevede tre passaggi fondamentali:

1. Tre parole chiave relative al tema trattato.
2. Due domande che stimolino la curiosità o la riflessione.
3. Una metafora o immagine che sintetizzi il concetto.

Nel contesto di *ORIENTA/life*, questa routine è stata applicata, ad esempio, durante attività legate alla sostenibilità ambientale. Gli studenti hanno individuato parole come "cura", "ambiente" e "futuro", formulato

domande come "Quali azioni concrete posso intraprendere per aiutare il pianeta?" e creato metafore come "La Terra è come un giardino da proteggere".

Integrazione del Metodo MLTV con Altre Metodologie Didattiche: Esperienze nelle Classi

Nel corso degli interventi nelle classi, il progetto ORIENTAlife ha applicato la metodologia MLTV (Make Learning and Thinking Visible) in sinergia con altre metodologie didattiche innovative, per garantire un'esperienza formativa completa e inclusiva. Questa integrazione ha permesso di affrontare temi complessi e trasversali, con attività che hanno stimolato negli studenti riflessione, creatività e coinvolgimento attivo.

Temi Trasversali e Sinergia Metodologica

Durante il progetto, abbiamo sviluppato attività che combinavano il metodo MLTV con altre metodologie, rafforzando così il potenziale educativo di ogni intervento. Le principali aree tematiche e metodologiche sono state:

1. Didattica Orientativa: Esplorare se stessi

- Attività svolte: Attraverso mappe visive e brainstorming guidati, gli studenti hanno potuto riflettere su:
 - Le loro attitudini.
 - Gli obiettivi futuri.
 - Le possibili connessioni tra interessi personali e scelte educative/professionali.
- Integrazione metodologica:
 - Con l'MLTV, le mappe concettuali hanno reso visibili i percorsi di pensiero degli studenti.
 - L'approccio narrativo ha dato loro la possibilità di raccontare le proprie aspirazioni in modo creativo e personale, valorizzando la dimensione individuale.

2. Storytelling: Raccontare e Riflettere

- Attività svolte: Gli studenti hanno costruito storie personali o collettive basate su esperienze significative.
 - Esempio: Creare un racconto illustrato sul tema dell'inclusione.
- Integrazione metodologica:
 - L'MLTV è stato utilizzato per rappresentare graficamente le sequenze narrative, utilizzando strumenti come storyboard e diari visivi.
 - La metodologia dello storytelling, combinata con l'analisi visiva, ha aiutato gli studenti a riflettere sulle loro esperienze e su quelle altrui, migliorando empatia e comprensione.

3. Sostenibilità Ambientale e Sociale: Agire per il Futuro

- Attività svolte: I ragazzi hanno realizzato poster digitali e infografiche su:
 - Azioni concrete per ridurre l'impatto ambientale.
 - Soluzioni innovative per problemi sociali e ambientali.
- Integrazione metodologica:
 - L'MLTV ha fornito un quadro visivo per collegare i problemi globali alle azioni locali, facilitando il processo di analisi e soluzione.
 - L'approccio STEAM ha contribuito con strumenti tecnici e creativi per rappresentare e simulare soluzioni pratiche.

4. Orientamento Narrativo: Raccontare il Proprio Percorso

- Attività svolte: I diari visivi e le autobiografie grafiche hanno permesso agli studenti di documentare i loro progressi e riflettere sui propri obiettivi.
- Integrazione metodologica:
 - L'MLTV ha reso possibile una rappresentazione concreta e visiva dei pensieri e delle emozioni degli studenti.
 - L'approccio narrativo ha dato un valore emozionale e simbolico al percorso, trasformandolo in un'esperienza personale arricchente.

5. STEAM: Imparare Facendo

- Attività svolte: I progetti pratici includevano la creazione di modelli tridimensionali di ecosistemi sostenibili e la simulazione di esperimenti scientifici.
- Integrazione metodologica:
 - L'MLTV ha documentato i processi di apprendimento con diagrammi e rappresentazioni visive, migliorando la comprensione delle relazioni causa-effetto.
 - L'approccio STEAM ha fornito un contesto multidisciplinare per applicare conoscenze teoriche in modo pratico, creativo e collaborativo.

L'MLTV si è rivelato un elemento chiave per integrare e rafforzare le altre metodologie, grazie a tre caratteristiche fondamentali:

1. **Visibilità del Pensiero:** Le rappresentazioni visive hanno dato forma ai processi mentali degli studenti, permettendo loro di identificare collegamenti e sviluppare una comprensione più approfondita.
2. **Centralità dello Studente:** Ogni metodologia ha valorizzato il protagonismo degli studenti, favorendo il lavoro di gruppo, il confronto e la personalizzazione.
3. **Documentazione del Percorso:** La registrazione visiva delle attività ha permesso una riflessione continua, sia per gli studenti che per i docenti.

Esempio di Attività Multimetodologica

Tema: Sostenibilità ambientale.

Obiettivo: Sensibilizzare gli studenti sulle azioni quotidiane per proteggere il pianeta.

Attività:

- **Think-Pair-Share (MLTV):** Gli studenti hanno riflettuto individualmente su azioni sostenibili, confrontandosi poi in piccoli gruppi.
- **Storytelling:** Ogni gruppo ha creato una breve storia illustrata su un'azione concreta per ridurre l'inquinamento.
- **Poster STEAM:** Utilizzando strumenti digitali come Canva, i gruppi hanno realizzato poster che integravano dati scientifici e illustrazioni creative.

L'integrazione della metodologia MLTV con altre strategie didattiche ha permesso di massimizzare l'efficacia del progetto *ORIENTA//ife*, creando attività ricche di significato e coinvolgimento. Gli studenti hanno avuto l'opportunità di esplorare, riflettere e agire, sviluppando competenze utili sia per il loro percorso scolastico sia per affrontare le sfide della vita.

Un Impatto Tangibile: Risultati del Progetto

Per gli Studenti

- Miglioramento delle competenze trasversali: Il lavoro di gruppo e le attività collaborative sviluppano capacità di comunicazione, empatia e pensiero critico.
- Aumento della motivazione: Le lezioni interattive e pratiche stimolano curiosità e partecipazione attiva.
- Consapevolezza metacognitiva: La riflessione sui propri processi di apprendimento rende gli studenti protagonisti del loro percorso educativo.

Per i Docenti

- Strumenti didattici innovativi: I formatori di ORIENTA*life* offrono risorse pratiche per rendere la didattica più inclusiva e dinamica.
- Maggiore flessibilità metodologica: I docenti imparano a personalizzare le lezioni in base alle esigenze della classe.
- Consolidamento delle competenze STEAM: Le attività interdisciplinari ampliano le possibilità di integrazione tra diverse materie.

Orienta*Life*: Un Modello di Educazione Sostenibile

ORIENTA*life* non è solo un progetto di orientamento, ma un vero e proprio laboratorio di cittadinanza attiva. Promuovendo la sostenibilità ambientale e sociale, il progetto stimola negli studenti una maggiore sensibilità verso i problemi globali, incoraggiandoli a trovare soluzioni creative e concrete.

Un esempio emblematico è la creazione di poster digitali su temi legati alla sostenibilità, dove gli studenti hanno avuto l'opportunità di coniugare ricerca, creatività e comunicazione visiva per trasmettere messaggi di impatto.

Oltre la Scuola, Verso il Futuro

Il progetto ORIENTA*life* rappresenta un paradigma di innovazione pedagogica, capace di ripensare la scuola come uno spazio di apprendimento attivo, inclusivo e proiettato verso le esigenze future della società. L'adozione della metodologia MLTV (Make Learning and Thinking Visible) e delle routine di pensiero ha permesso di creare un percorso educativo trasformativo, dove studenti e docenti hanno collaborato per sviluppare competenze che trascendono il semplice accumulo di conoscenze, concentrandosi invece su abilità pratiche e metacognitive fondamentali per la vita.

Grazie alla combinazione di strumenti visivi, pratiche riflessive e approcci cooperativi, ORIENTA*life* ha dimostrato come una didattica orientativa possa stimolare la consapevolezza individuale, il pensiero critico e la creatività. Tale progetto non solo risponde ai bisogni educativi del presente, ma anticipa le sfide di un mondo in rapida evoluzione, promuovendo l'adattabilità e la capacità di risoluzione dei problemi tra le giovani generazioni.

Investire in iniziative come ORIENTA*life* significa trasformare il sistema educativo in un laboratorio per la formazione di cittadini responsabili, innovativi e consapevoli. Questi percorsi non solo migliorano la qualità

dell'istruzione, ma contribuiscono a costruire una società in cui il sapere, la collaborazione e la sostenibilità diventano i cardini per affrontare con successo le complessità del futuro.

Cristian Mascia

cristian.mascia@scuola.istruzione.it

Laureato in Architettura e abilitato all'insegnamento nella scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado, è docente di ruolo dall'anno 2001. Ha sempre partecipato attivamente alla vita scolastica, svolgendo incarichi di tutoraggio, coordinamento, supporto, progettazione. Ha condotto gruppi laboratoriali di aspiranti docenti e ha svolto attività di formatore su tematiche afferenti all'area ordinamentale, specializzandosi in alcuni settori del curriculum scolastico e proponendosi come autore. Attualmente docente utilizzato presso l'Ufficio Scolastico Regionale per Campania.

BRICKS | TEMA

MateMusic@

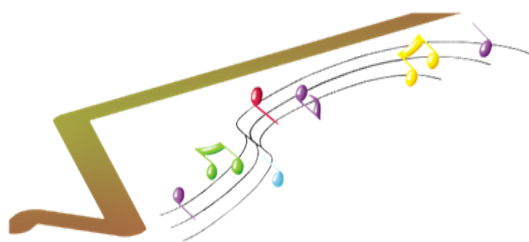
**La creatività nella musica e
nella matematica, una
perfetta simbiosi**

a cura di:

Claudio Patuto



MateMusic@, LinguaggiUniversali, Laboratorio, Interdisciplinarietà



Immaginate di poter ‘sentire’ un teorema matematico attraverso la musica o di scoprire che le frazioni non sono solo numeri su un foglio, ma melodie che prendono vita.

Questo è il cuore del Percorso *MateMusic@*, dove la matematica si fa musica e la musica diventa una potente chiave per comprendere concetti complessi.

Infatti, i due linguaggi universali: matematica e musica, appaiono a prima vista come appartenenti a mondi distanti e separati, ma condividono un’essenza comune caratterizzata da proporzioni, ritmo, armonia e una straordinaria ricchezza concettuale. Partendo da questa profonda connessione, nasce il Percorso *MateMusic@*, con l’obiettivo di superare l’approccio didattico tradizionale, spesso basato sull’apprendimento mnemonico, proponendo un approccio che sfrutta il fascino e il carattere coinvolgente della musica per avvicinare i giovani alla matematica.

MateMusic@ mostra come musica e matematica, lontane apparentemente, siano in realtà interconnesse e complementari, offrendo nuove modalità di apprendimento.

L’emozione di vedere una sequenza di numeri trasformarsi in una melodia è qualcosa che non solo facilita la comprensione matematica, ma stimola anche una curiosità che va oltre l’aula. Le alunne e gli alunni non sono più spettatori passivi: diventano creatori, esploratori di un mondo dove logica e creatività si fondono.

Concetti quali proporzione e ritmo, fondamentali in musica, trovano una corrispondenza diretta nelle frazioni matematiche, mentre la rappresentazione delle note sul pentagramma viene tradotta visivamente in punti su un sistema di assi cartesiani, rendendo la geometria più accessibile, tangibile e comprensibile.

Il Percorso si sviluppa su tre assi principali. Il primo riguarda la trasversalità delle due discipline, che, nella loro natura universale, trascendono le barriere culturali e temporali, parlando a chiunque attraverso logiche intrinseche che stimolano sia l’intelletto che le emozioni. Analizzare il legame tra matematica e musica diventa un’opportunità straordinaria per promuovere un approccio attivo e creativo all’apprendimento, trasformando l’astrattezza della matematica in un elemento che suscita curiosità, interesse e desiderio di scoperta.

Il secondo asse esplora la presenza di schemi, proporzioni e strutture che rappresentano la base sia della musica che della matematica. In ambito musicale, i rapporti matematici regolano la costruzione delle scale, l’armonia e il ritmo: fin dall’antichità, infatti, i pitagorici avevano scoperto che gli intervalli musicali sono determinati da rapporti numerici semplici, come il rapporto 2:1, che corrisponde all’ottava, o il rapporto 3:2, che genera una quinta.

Questi rapporti, lungi dall'essere mere astrazioni teoriche, si manifestano concretamente nel suono e nella percezione fisica degli intervalli, rappresentando un punto di contatto tra logica e sensorialità. Il terzo asse si concentra sul contributo della musica alla matematica, grazie alla sua straordinaria carica creativa. Numerosi matematici hanno tratto ispirazione dalle strutture musicali per esplorare concetti astratti, come avvenuto nella teoria dei numeri o nella geometria. Celebri esempi di questa connessione si ritrovano nelle opere di Johann Sebastian Bach, come il *Clavicembalo ben temperato*, il cui sistema di accordature rappresenta un'intersezione straordinaria tra le esigenze scientifiche e quelle artistiche.

In questa prospettiva, *MateMusic@* si propone di sviluppare nei giovani una maggiore consapevolezza di sé, delle proprie capacità e delle proprie passioni, utilizzando la combinazione di musica e matematica come terreno privilegiato per favorire lo sviluppo di competenze trasversali, coltivare la curiosità e costruire un futuro significativo. Attraverso l'esplorazione delle relazioni tra queste discipline, alunni/e possono immaginare percorsi di carriera innovativi, trasformando il proprio potenziale in realtà, grazie a un dialogo continuo tra creatività e razionalità, in grado di forgiare una visione innovativa del domani. Per rendere concreta questa filosofia, il percorso è stato implementato nelle scuole secondarie di primo grado della Campania attraverso un programma strutturato di incontri condotti da docenti esperti, con un approccio laboratoriale privilegiando attività pratiche e interattive. Il supporto di materiali multimediali appositamente preparati ha rappresentato un elemento centrale per stimolare la partecipazione e rendere l'apprendimento più coinvolgente. Tra le strategie adottate, un ruolo cruciale è stato svolto dal *peer tutoring*, trasformando alunne/i in 'insegnanti dei propri compagni', permettendo loro di consolidare le conoscenze acquisite e di condividerle in un ambiente collaborativo. Questo approccio non solo ha favorito la comprensione reciproca, ma ha creato un contesto di dialogo e partecipazione attiva, dove ogni alunna/o si è sentita/o parte integrante del processo di apprendimento.

Il percorso si è concluso con una fase altamente coinvolgente: la performance finale. Alunne/i sono state/i guidate/i nella creazione e nell'esecuzione di una melodia, non utilizzando il pentagramma tradizionale, bensì un sistema di assi cartesiani in cui i punti del piano corrispondevano alle note e quindi le alunne e gli alunni hanno 'suonato' la matematica.

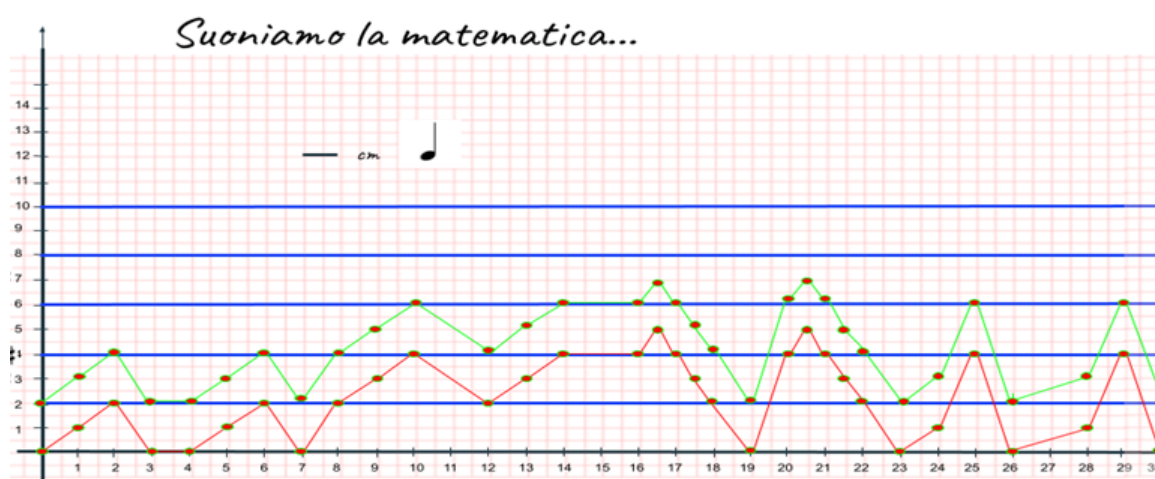


Figura 1 - *MateMusic@* nel Metaverso:

<https://www.spatial.io/s/MateMusicat-nel-Metaverso-62cf61b9a27a709b75b7a99?share=6789133713038597916>

Questa attività ha trasformato il linguaggio matematico in una forma espressiva, dimostrando come concetti complessi possano diventare strumenti per la creazione artistica e la comunicazione. In questo modo, il percorso **MateMusic@** non si è limitato a insegnare matematica e musica, ma è diventato un'opportunità per promuovere un approccio radicalmente nuovo all'apprendimento, fondato sulla creatività, sull'esplorazione e sull'innovazione. Le esperienze raccolte nel corso degli anni scolastici, che hanno coinvolto oltre 100 istituti campani e oltre 200 classi seconde e/o terze di scuola secondaria di primo grado, offrono una testimonianza straordinaria di come la didattica possa trasformarsi grazie all'unione di partecipazione e approcci educativi non convenzionali. Le alunne e gli alunni, spesso percepiti come distanti o intimoriti da materie scientifiche come la matematica, hanno dimostrato un coinvolgimento sorprendente, ribaltando i pregiudizi e gli stereotipi legati a questa disciplina.

Marco, uno degli alunni coinvolti, ha raccontato di come, grazie a **MateMusic@**, abbia finalmente visto la matematica come una disciplina viva, capace di esprimere emozioni attraverso le note. *'Non avrei mai pensato che i numeri potessero suonare così bene'* ha detto, sorpreso dalla connessione tra le due materie.

I risultati dello studio della matematica sono stati, quindi molto soddisfacenti perché i ragazzi e le ragazze hanno saputo 'interpretare' quei concetti matematici che senza questo percorso sembrano impossibili da comprendere con tanta facilità.

Le performance finali dei percorsi, hanno dimostrato che la matematica non è solo comprensibile, ma anche una forma di espressione che genera entusiasmo e orgoglio.

Le aule scolastiche, tradizionalmente associate a un apprendimento frontale e passivo, si sono trasformate in autentici laboratori creativi, dove l'immaginazione e la collaborazione hanno preso il posto delle lezioni convenzionali. La matematica, spesso percepita come rigida e astratta, è stata reinterpretata in modo dinamico, diventando un linguaggio per costruire, creare e raccontare storie. Questo approccio ha permesso ad alunne/i di scoprire connessioni inaspettate con altre discipline, come l'arte, la musica e la tecnologia, rendendo il processo di apprendimento non solo interdisciplinare ma anche profondamente stimolante.

Le performance hanno visto le ragazze e i ragazzi esibirsi in brani musicali basati su progressioni matematiche, creare rappresentazioni grafiche dei concetti studiati e ideare giochi didattici per spiegare in modo originale e divertente principi matematici complessi. Questi momenti non solo hanno evidenziato la loro capacità di comprendere e applicare la matematica, ma hanno anche rafforzato il loro senso di appartenenza e il loro orgoglio per i risultati raggiunti.

Uno degli aspetti più significativi del Percorso è stata la capacità di trasformare gli errori in opportunità di apprendimento, grazie all'utilizzo di metodologie quali il *problem solving* creativo, lo *storytelling* e il *cooperative learning*. Lavorando in gruppo, alunne/i hanno sviluppato una maggiore fiducia nelle proprie capacità, imparando a vedere la matematica non come un ostacolo insormontabile, ma come uno strumento utile per affrontare sfide reali e comunicare idee. Il cambiamento di prospettiva si è riflesso anche nell'approccio dei docenti, che hanno saputo reinterpretare il proprio ruolo, diventando facilitatori e guide capaci di stimolare il potenziale creativo delle alunne e degli alunni. Attraverso l'adozione di strategie didattiche innovative e l'integrazione di strumenti tecnologici, i docenti hanno reso l'apprendimento più vicino alle esigenze del mondo contemporaneo, costruendo percorsi educativi che parlano il linguaggio delle ragazze e dei ragazzi. Questo cambiamento non solo ha migliorato i risultati scolastici, ma ha anche favorito una crescita personale significativa per le ragazze e i ragazzi coinvolti.

In conclusione, questa esperienza rappresenta un modello di educazione che sa reinventarsi, mettendo al centro l'alunna/o e coinvolgendolo attivamente in un processo di apprendimento basato sulla scoperta e sulla creazione. Le aule sono diventate spazi di esplorazione e innovazione, dove la matematica, da disciplina temuta, si è trasformata in uno strumento per interpretare il mondo e raccontare sé stessi. Questo Percorso non è soltanto un esperimento educativo, ma una promessa: quella di una scuola capace di rinnovarsi, di parlare il linguaggio dei giovani e di accompagnarli nella scoperta del sapere con equilibrio tra leggerezza e profondità. **MateMusic@** dimostra che l'incontro tra discipline diverse può generare esperienze straordinarie, lasciando un segno indelebile nel percorso formativo e personale di ogni alunna/o.

Possiamo affermare che **MateMusic@** non è solo un percorso educativo: è una visione di una scuola che guarda al futuro, un luogo dove i giovani non solo apprendono, ma si appassionano, esplorano e creano. Se la matematica può diventare musica, allora ogni disciplina può trasformarsi in un'avventura, un'opportunità per reinventare il modo di imparare e crescere insieme.

Claudio Patuto

cpatuto@yahoo.it

Claudio Patuto diplomato, con il massimo dei voti, in Pianoforte Conservatorio Campobasso, in Didattica della Musica e Laureato in Specialistica in Discipline Musicali. Perfezionato in Fisarmonica Conservatorio S.Cecilia-Roma. Docente di Musica scuola secondaria di I grado, Concertista e Compositore. Svolge attività concertistica sia come solista che in formazioni con repertori dal classico al moderno. Ha inciso lavori discografici come La Gazza Ladra, Piano Romantico e Atmosfere Sonore. Referente USR Campania Percorsi MateMusic@ in ORIENTAlife, ideatore concorso nazionale MateMusic@: sinfonia di linguaggi. Relatore seminario Didacta-Italia Edizione-Bari. Formatore in corsi per docenti, sulla interdisciplinarietà attraverso la musica. Autore articoli: MatematicaMusica, un'integrazione armoniosa tra Numeri e Suoni rivista Realtà Sannita, Degustazioni sonore: la sinergia tra vino e musica in Calici del Territorio, pubblicato dall'Istituto Ferraris-Caserta.

BRICKS | TEMA

STEAM e innovazione digitale

a cura di:

Loredana Amelio



Steam; Creatività; Innovazione

Perché pensare STEAM"? Perché l'acronimo STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) è sempre più presente nel dibattito educativo e professionale? Per dare risposta a tali interrogativi credo sia importante riflettere su come il modo di studiare e di relazionarsi con la conoscenza sia cambiato radicalmente negli ultimi decenni. In passato, l'istruzione tendeva a concentrarsi su approcci più tradizionali e disciplinari: le materie scientifiche e tecniche erano spesso separate da quelle artistiche e umanistiche.

Le discipline umanistiche, come la filosofia, la letteratura e la storia, erano generalmente associate a valori culturali e intellettuali più elevati, ritenendo, altresì, che il loro studio contribuisse a sviluppare il pensiero critico, la capacità di analisi e la comprensione della condizione umana, competenze viste come fondamentali per formare cittadini informati e consapevoli, capaci di contribuire alla società in modo significativo. D'altro canto, l'istruzione tecnica era spesso percepita come più pratica e meno "nobile", perché focalizzata su abilità specifiche e applicazioni immediate.

Oggi una serie di fattori, come la crescente complessità delle sfide globali, il cambiamento climatico, la salute pubblica, il rapido avanzamento delle innovazioni tecnologiche che permeano ogni aspetto della nostra vita quotidiana, hanno reso evidente che le soluzioni richiedono un approccio multidisciplinare ed anche le competenze umanistiche, come la creatività, l'empatia e il pensiero critico, sono diventate essenziali per affrontare questi problemi in modo efficace.

Pensare STEAM ha contribuito, pertanto, a superare l'idea che l'istruzione tecnica fosse di un livello inferiore rispetto a quella umanistica e ad integrare il sapere umanistico con il sapere scientifico. Un cambiamento di percezione avvenuto grazie alla crescente consapevolezza del valore delle competenze tecniche e scientifiche nel risolvere problemi complessi e nel promuovere l'innovazione.

Le STEAM riconoscono, infatti, che le discipline tecniche e scientifiche non solo richiedono abilità analitiche, ma anche creatività e pensiero critico, che sono tradizionalmente associati alle scienze umane e all'arte (l'aggiunta della "A" da STEM a STEAM nasce, per l'appunto, dal riconoscimento dell'importanza dell'espressione creativa e del pensiero divergente). Questo approccio multidisciplinare ha messo in luce, pertanto, l'importanza di entrambe le aree di studio, dimostrando che le competenze tecniche possono essere altrettanto preziose e rilevanti nel contesto attuale. E se allunghiamo lo sguardo verso l'attuale mercato del lavoro è evidente come questo richieda sempre più professionisti che possano integrare conoscenze tecniche con capacità creative e comunicative, rendendo l'istruzione tecnica non solo valida, ma essenziale.

Alla luce di questo cambiamento di focus nel sistema educativo si inseriscono i percorsi formativi proposti nell'ambito del progetto "ORIENTA*life*: la scuola orienta per la vita", promosso dall'USR Campania, come il percorso di formazione "ICT Academy to school" realizzato da Sielte Huawei, uno dei partners del progetto, finalizzato all'approfondimento delle tematiche della nuova era digitale (5G, computing, switching e routing, cloud, IOT, intelligenza artificiale), attraverso laboratori che coinvolgono gli studenti in esperienze di apprendimento pratiche e stimolanti preparandoli alle nuove sfide della vita professionale nel settore delle ICT.

Questo percorso, svolto presso le scuole campane aderenti al progetto ORIENTA*life*, mira a colmare il gap di competenze digitali aiutando gli studenti a sviluppare le giuste competenze digitali e le aziende a trovare una forza lavoro adeguata a garantire una crescita sostenibile e una competitività a lungo termine.

Le attività, realizzate in orario curricolare, vengono articolate in diversi incontri in presenza e *focus* di approfondimento on line, durante i quali sono: approfondite le tematiche ICT Academy Huawei; illustrati i contenuti da svolgere; valutati i livelli di conoscenza del mondo della robotica mediante somministrazione di test; affrontati i nuovi strumenti delle assessment delle competenze digitali; svolte esercitazioni pratiche con strumentazioni adeguate, utilizzando metodologie didattiche innovative, quali il learning by doing, e il

cooperative learning, realizzati giochi di ruolo (role playing) per consentire ai beneficiari di mettersi nei panni dell'altro al fine di condividere strategie; stimulate forme di partecipazione con la costituzione di tavoli di confronto finale con esponenti Huawei. Ed ancora, sempre nell'ottica dello sviluppo delle competenze STEAM e delle azioni di accompagnamento e orientamento al mondo del lavoro che, nell'ambito del progetto *ORIENTAlife*, si inserisce un altro percorso formativo "LV8 - Missione futuro" - progetto didattico nazionale realizzato da Next-Level - finanziato e co-sviluppato con Fondazione Vodafone.

Le attività proposte, da Nex-Level, che prevedono l'utilizzo del learning game LV8, l'app gratuita di Fondazione Vodafone, uniscono orientamento e digitale in un percorso ludico ed educativo accompagnando gli studenti in un viaggio dell'*Orientaverso* e fornendo agli stessi la possibilità di acquisire, attraverso il videogioco, conoscenze digitali, certificate con Open Badge.

LV8 è una learning app che permette l'acquisizione di un mix di competenze digitali, in maniera totalmente gratuita per ogni utente. Nell'app sono presenti varie avventure di gioco sul tema del digitale che consentono di comprendere e rielaborare un argomento in diverse occasioni, garantendo un'esperienza di apprendimento continua. Gli studenti giocando e divertendosi ottengono certificazioni digitali (Open Badge) riconosciute dall'Unione Europea e inseribili nel proprio curriculum vitae. Il percorso formativo è articolato in diversi incontri, dove in modo progressivo gli studenti raggiungono i diversi livelli fino al conseguimento di 3 Open Badge, in linea con il quadro europeo DigComp 2.2. La progressione nell'app è garantita dal supporto costante di un facilitatore esterno durante lo svolgimento delle attività in classe. Gli studenti diventano i protagonisti di un mondo in cambiamento cui è dato loro contestualmente la possibilità di conoscerne le opportunità lavorative post-diploma.

Questo percorso consente, inoltre, ai docenti del consiglio di classe, ai fini del raggiungimento delle 30 ore di percorso PCTO/Orientamento, di guidare gli studenti in attività laboratoriali, già strutturate all'interno del kit didattico di Next Level, per mettere in pratica quanto appreso nell'applicazione, rispondendo a compiti di realtà.

Acquisizione di competenze digitali come strumento per costruire il proprio futuro, percorsi di orientamento e potenziamento delle competenze digitali, competenze digitali e mondo del lavoro: per un mondo sempre più tecnologico è necessario possedere il giusto linguaggio!

Loredana Amelio

loredana.amelio1@scuola.istruzione.it

Loredana Amelio, laureata con lode presso l'Università "Federico II" di Napoli, facoltà di architettura, docente di Tecnologie e Tecniche di rappresentazione grafica nella scuola secondaria di secondo grado. Ha maturato esperienza nella progettazione, coordinamento e gestione in particolare di progetti PNRR-PON- POR-FESR. Componente dello Staff della dirigenza come funzione strumentale "Orientamento e continuità", si è occupata di orientamento in ingresso, in itinere e in uscita rivolto all'orientamento universitario e al mondo del lavoro. Ha acquisito esperienze professionali come formatore in percorsi STEM nell'ambito delle azioni PNRR Scuola futura. Attualmente utilizzata presso l'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania, ricopre il ruolo di referente per il Project Management, Educazione ambientale, Bottone rosso dell'alternanza e membro del gruppo di lavoro del progetto ORIENTAlife.

BRICKS | TEMA

Orientamento narrativo e didattica orientativa: Un Viaggio di Crescita e Scoperta

a cura di:

Raffaela D'Angelo



narrazione; apprendimento esperienziale; consapevolezza

1. Perché l'orientamento narrativo nel progetto ORIENTA*life*

L'orientamento narrativo si configura come uno strumento potente e innovativo nella didattica orientativa, capace di coniugare la dimensione educativa con quella formativa. Attraverso questo metodo, ORIENTA*life* si distingue come progetto pionieristico, capace di integrare educazione e formazione, accompagnando studenti e docenti in un percorso di consapevolezza e scoperta di sé. Le narrazioni diventano strumenti per costruire percorsi personali e professionali significativi.

1.1 Cos'è l'orientamento narrativo?

L'orientamento narrativo si basa sull'idea che raccontare e raccontarsi siano attività fondamentali per dare senso alle esperienze, alle scelte e alle relazioni. Attraverso il racconto di storie personali o la riflessione su storie esemplari, si favorisce una consapevolezza più profonda di sé, delle proprie aspirazioni e delle possibilità offerte dal contesto. Non si tratta solo di comunicare esperienze, ma di esplorare il proprio mondo interiore e il proprio potenziale attraverso l'atto narrativo.

In una società sempre più complessa, in cui i giovani si trovano spesso spaesati di fronte a una molteplicità di opportunità e sfide, l'orientamento narrativo si rivela strategico perché permette di:

- collegare il passato, il presente e il futuro: aiuta studenti e docenti a riflettere sul proprio percorso, costruendo connessioni tra esperienze pregresse e prospettive future;
- sviluppare la consapevolezza di sé: esplorare desideri, talenti e valori personali attraverso il racconto aiuta a delineare un progetto di vita coerente;
- potenziare l'empatia e la relazione educativa: il dialogo narrativo rafforza il legame tra docenti e studenti, creando uno spazio di fiducia e ascolto reciproco.

ORIENTA*life* adotta questo approccio per valorizzare l'unicità di ogni studente, guidandolo nell'individuazione non solo delle proprie inclinazioni professionali, ma anche della propria identità e ruolo sociale.

Una peculiarità distintiva di ORIENTA*life* è l'integrazione dello stile narrativo con il metodo educativo MLTV (Making Learning Thinking Visible), che promuove lo sviluppo di competenze pratiche, problem solving e abilità relazionali. Questo rende l'apprendimento più dinamico, significativo e coinvolgente.

1.2 La narrazione come strumento didattico

L'approccio narrativo di ORIENTA*life* si fonda su tre principi essenziali:

1. Personalizzazione: ogni studente è protagonista della propria storia e viene stimolato a esplorare il proprio percorso in modo unico.
2. Motivazione intrinseca: raccontarsi permette di comprendere meglio le proprie passioni, alimentando l'entusiasmo per il futuro.
3. Apprendimento esperienziale: il racconto delle proprie esperienze e l'analisi delle storie altrui offrono un apprendimento più concreto e significativo.

Questo approccio pone i docenti al centro di un processo di facilitazione: il loro compito è guidare gli studenti nel dare voce alle loro storie, interpretarle e trarne indicazioni utili per orientarsi. Attraverso

laboratori e attività. ORIENTAlife forma i docenti a diventare facilitatori e mediatori di significati, capaci di aiutare gli studenti a interpretare le proprie storie e a trarne indicazioni per orientarsi nella vita.

2. Esempi di percorsi proposti ai docenti e studenti

Per rendere concreto l'orientamento narrativo, ORIENTAlife propone percorsi strutturati e dinamici, rivolti sia ai docenti che agli studenti. Questi percorsi si articolano in attività esperienziali, laboratori creativi e momenti di riflessione, tutti orientati a favorire la crescita personale e professionale dei partecipanti.

2.1 Laboratorio per i docenti

ORIENTAlife riconosce l'importanza di formare i docenti affinché diventino guide efficaci nell'orientamento narrativo. Il modo migliore per farlo è attraverso la simulazione di un'attività d'aula e l'accompagnamento sul campo nello sviluppo delle attività.

Le simulazioni rispondono alla seguente struttura organizzativa:

Obiettivo: fornire ai docenti gli strumenti teorici e pratici per integrare le tecniche narrative nella didattica e trasformare l'aula in uno spazio narrativo, dove ogni studente si senta accolto e valorizzato.

Metodo: l'approccio è laboratoriale, pratico ed interattivo, speculare a quello da mettere in pratica in aula con gli studenti

Attività: Presentazione del metodo narrativo e del suo intreccio con MLTV. Partecipazione attiva dei docenti in qualità di studenti ai percorsi creati sulla piattaforma Nearpod (illustrati nel paragrafo 2.2):

1. "Giocattoli: WHO AM I?"
2. "Uno sguardo al futuro"
3. "La Vita, il tempo, le Parole"

La simulazione fa sì che il laboratorio sia un confronto continuo per stimolare i docenti ad autovalutare le proprie capacità di ascolto attivo e di facilitazione del dialogo narrativo, per verificare disponibilità a investire tempo sul tema delle competenze trasversali, interesse all'utilizzo di strumenti digitali innovativi per facilitare la narrazione.

2.2 Laboratori per gli studenti

I percorsi di ORIENTAlife dedicati agli studenti sono pensati per stimolare l'introspezione, valorizzare le proprie potenzialità e proiettarsi verso il futuro. Ogni attività si basa su approcci narrativi e metodologie innovative, come il modello MLTV (Making Learning Thinking Visible), per rendere l'apprendimento coinvolgente e significativo. Inoltre tutte le attività sono strutturate in modo da prevedere una fase di riflessione individuale con confronto in plenaria ed una fase di rielaborazione e condivisione in gruppi di lavoro secondo la metodologia del cooperative learning: gruppi composti da max 5 ragazzi con diversi ruoli (guida, facilitatore, verbalizzatore, controllore tempo e prodotto finale)

Di seguito i laboratori principali:

Laboratorio di autobiografia "Giocattoli: WHO AM I?"

Obiettivo: Accompagnare gli studenti in un percorso di riflessione e consapevolezza delle proprie radici e potenzialità, partendo dagli oggetti-simbolo della propria infanzia: i giocattoli. Questi diventano metafore per comprendere il proprio percorso di vita, le aspirazioni e le esperienze.

Metodo: Il laboratorio combina l'orientamento narrativo e la routine di pensiero "WHO AM I?", secondo il modello MLTV, per aiutare gli studenti a esplorare la propria identità attraverso i ricordi legati ai giocattoli. L'attività incoraggia la riflessione su passato, presente e futuro.

Descrizione Attività:

❖ Fase 1: Brainstorming Iniziale

Il docente introduce il tema e crea un clima di curiosità e ascolto attivo. Gli studenti riflettono su cosa hanno imparato dai loro giocattoli dell'infanzia, condividendo rapidamente le proprie impressioni.

❖ Fase 2: Ascolto Attivo e Condivisione

Visione del videoclip "Giocattoli" del rapper Rancore, che utilizza i giocattoli come metafora per esplorare illusioni, sogni e crescita.

Durante la visione, il video viene interrotto in tre punti chiave, per permettere agli studenti di rispondere alle seguenti domande:

- *Quali erano i giocattoli della tua infanzia e cosa rappresentavano?*
- *Quali sono i tuoi "giocattoli" attuali e cosa simboleggiano nella tua vita di oggi?*
- *Che fine hanno fatto i tuoi giocattoli d'infanzia?*
- *Cosa rappresentano ora?* Le risposte vengono condivise e discusse in plenaria.

❖ Fase 3: Contestualizzazione

Il docente, valorizzando i contributi degli studenti, illustra il significato del laboratorio: partire dalle proprie radici e dal valore simbolico dei giocattoli per riflettere su sé stessi. Gli studenti sono invitati a immedesimarsi in un giocattolo, spiegandone il significato.

❖ Fase 4: Autovalutazione, Rielaborazione e Condivisione

Attraverso quattro dashboard condivise, gli studenti riflettono su:

1- *Una passione che li motiva e un sogno per il futuro.*

2- *Una propria abilità o talento.*

3- *Una paura che li spaventa.*

4- *Una fragilità e una persona che li sostiene.*

Queste riflessioni stimolano consapevolezza e introspezione, un aspetto in cui si può migliorare.

❖ Fase 5: Lavori di Gruppo (Cooperative Learning)

Gli studenti lavorano in gruppi (massimo 5 persone con ruoli distinti) per sintetizzare il senso del percorso vissuto, creando uno slogan, una canzone o un'immagine rappresentativa.

Laboratorio di storie per ispirare "Uno sguardo al futuro"

Obiettivo: aiutare gli studenti a immaginare il proprio futuro professionale attraverso la narrazione.

Metodo: Il laboratorio utilizza la routine di pensiero "Il futuro: Cosa sogno, Dubbi e certezze" del modello MLTV, per favorire la proiezione di sé nel futuro, ispirandosi a esperienze e storie altrui.

Descrizione attività:

❖ Fase 1: Brainstorming iniziale

Presentazione del tema e per creare un clima di curiosità e ascolto attivo, si chiede ai ragazzi di esprimere cosa immaginano per il loro futuro prossimo e nel lungo periodo.

❖ Fase 2: Ascolto attivo e condivisione

Questa fase è articolata in tre attività:

La prima propone la proiezione del video clip "Sogna ragazzo, sogna", di Vecchioni e Alfa, una canzone che invita a sognare e a non perdere mai la speranza, anche di fronte alle difficoltà. Il testo trasmette un messaggio di incoraggiamento, sottolineando l'importanza dei sogni e delle aspirazioni nella vita. Il video si ferma in corrispondenza di tre punti chiave per consentire agli studenti di esprimersi su quali sono i propri sogni, a cosa serve sognare e di chi/cosa sono innamorati.

La seconda attività focalizza l'attenzione su quali sono i dubbi degli studenti sul futuro e cosa li disorienta. Il confronto avviene con una dashboard condivisa che facilita lo scambio e la condivisione in tempo reale.

La terza attività è introdotta da un breve video in cui i giovani intervistati rispondono alla domanda "cosa ti aspetti dal futuro lavoro?". Anche in questo caso con una dashboard condivisa si anima un terzo breve confronto sul senso del futuro.

❖ Fase 3: Contestualizzazione

Il docente, valorizzando i contributi espressi dai ragazzi, illustra il senso della lezione, soffermandosi sull'importanza di partire dalle proprie passioni, attitudini ed interessi per sognare il futuro. A tal fine si utilizza la narrazione come metodologia per favorire l'auto rispecchiamento e la proiezione di sé nel futuro. Con l'attività "Futuro in arrivo" si invitano gli studenti a provare a sognare con Sara e Giovanni, due ragazzi tredicenni che, dopo un percorso di orientamento, devono effettuare delle scelte per il futuro.

❖ Fase 4: Rielaborazione e condivisione

Per favorire il processo di rispecchiamento nelle storie presentate, gli studenti vengono invitati a riflettere sui seguenti temi:

1. Il futuro in arrivo di Sara e Giovanni, due ragazzi della mia età
2. Immaginiamo le loro scelte per il futuro
3. Discutiamo sulle differenze di scelte di Sara e Giovanni
4. Discutiamo sulle nostre scelte metodologia per favorire l'auto rispecchiamento e la proiezione di sé nel futuro. Con l'attività "Futuro in arrivo" si invitano gli studenti a provare a sognare con Sara e Giovanni, due ragazzi tredicenni che, dopo un percorso di orientamento, devono effettuare delle scelte per il futuro.

In questa fase il processo riflessivo è individuale

❖ Fase 5 Lavori di gruppo (cooperative learning)

Gli studenti vengono divisi in gruppi per condividere pensieri e riflessioni maturate grazie al percorso di didattica orientativa e scegliere una serie di definizioni, azioni, iniziative che connotano i sogni e la visione del proprio futuro.

Laboratorio per orientarsi nelle scelte "La Vita, il tempo, le Parole"

Obiettivo: Aiutare gli studenti a identificare le proprie priorità e a prendere decisioni consapevoli.

Metodo: Il laboratorio utilizza la routine di pensiero "Vita, Tempo, Parole" del modello MLTV, per aiutare gli studenti a guardarsi dentro, riconoscere le fragilità e trasformarle in elementi distintivi della propria esistenza.

Attività:

❖ Fase 1: Brainstorming iniziale

Presentazione del tema e per creare un clima di curiosità e ascolto attivo, si chiede ai ragazzi di esprimersi velocemente perché è importante confrontarsi sulla dimensione della vita, del tempo, delle parole.

❖ Fase 2: Ascolto attivo e condivisione

Si propone la proiezione del video-clip del rapper Alfa "Tempo al Tempo" dove si parla di temi come la crescita personale, l'importanza di avere pazienza e di affrontare le sfide della vita con determinazione. Il video si ferma in corrispondenza di punti chiave per consentire agli studenti di esprimersi su cosa evocano le scene e se ci si rispecchia, su cosa "di noi" facciamo fatica a mostrare agli altri. Grazie alla dashboard condivisa, scaturiscono brevi ed efficaci confronti.

❖ Fase 3: Contestualizzazione

Il docente, valorizzando i contributi espressi dai ragazzi, illustra il senso della lezione, soffermandosi soprattutto sull'importanza del saper scegliere e sapersi orientare nell'orizzonte della vita.

❖ Fase 4: Rielaborazione e condivisione

Viene proposto un secondo video che invita a riflettere su chi vogliamo essere e propone un cambio di prospettiva: dal sé all'altro, da chi sono a chi vorrei essere. Al termine si apre una dashboard condivisa con l'invito a individuare una parola che rappresenta il nostro modo di essere, così come fatto dai protagonisti del video. Questa è la parte più importante dell'attività: dai significati delle parole emerse il docente crea i gruppi di lavoro.

❖ Fase 5: Lavori di gruppi (cooperative learning)

Gli studenti vengono divisi in gruppi e invitati a sviluppare un vocabolario essenziale (max 10 parole) per il FUTURO, soffermandosi sull'importanza di dare un nome e un significato alle proprie idee, idealità perché queste possano generare consapevolezza, identità, orizzonti di vita.

Conclusioni

L'orientamento narrativo rappresenta una delle chiavi più innovative ed efficaci della didattica orientativa promossa da ORIENTA*life*. Attraverso la narrazione, studenti e docenti possono non solo acquisire consapevolezza di sé, ma anche costruire una visione del futuro più chiara e motivante. I percorsi offerti da ORIENTA*life* dimostrano che raccontarsi non è solo un modo per conoscersi meglio, ma anche per orientarsi in un mondo in continua evoluzione. Con il supporto di una metodologia narrativa strutturata, ORIENTA*life* trasforma l'orientamento in un'esperienza significativa e coinvolgente, capace di lasciare un segno profondo nella vita di chi vi partecipa. La narrazione, dunque, non è solo una tecnica, ma un autentico strumento di trasformazione personale e sociale.

Raffaela D'Angelo

raffaela.dangelo4@scuola.istruzione.it

*Docente utilizzato dall'USR Campania, ai sensi della L.107/2015, per la realizzazione dei progetti nazionali a.s.2024/25, formatore didattica orientativa nel Progetto ORIENTA*life*, Ambasciatore Erasmus+ EDA per INDIRE, consulente senior come progettista, formatore, coordinatore di progetti e percorsi formativi. Laureata in Scienze Politiche, con diversi Master in materia di Management, Diritto ed Economia dell'UE, Metodologie e Didattiche Innovative. Collabora con Edizioni Rosso Fisso per pubblicazioni su metodologie dei processi formativi, strumenti di animazione socio-culturale, orientamento e bilancio di competenze per il reinserimento sociale di categorie svantaggiate, il lavoro di rete per promuovere welfare generativi.*

BRICKS | TEMA

Didattica orientativa: cittadinanza digitale e ombre del web

a cura di:

Antonella D'Agostino



Digitalizzazione; Opportunità; Innovazione

Il presente contributo intende condividere le attività, i metodi e i risultati del progetto *ORIENTA/life* in merito all'integrazione tra orientamento e cittadinanza digitale che rappresenta uno dei pilastri della didattica orientativa; essa mira a fornire agli studenti strumenti pratici e teorici per esplorare opportunità formative e lavorative, gestire la propria identità digitale e partecipare attivamente alla società con una maggiore consapevolezza civica.

ORIENTA/life, in questa prospettiva, si configura come un progetto all'avanguardia, capace di trasformare il momento dell'orientamento da semplice tappa burocratica a un'opportunità formativa completa, ricca di stimoli e di prospettive per il futuro.

Le attività di orientamento realizzate dal team *ORIENTA/life*, sono finalizzate a portare a riflettere gli studenti su come la loro "identità digitale" possa influenzare le opportunità future. Infatti, non si può ignorare che l'avvento della tecnologia digitale abbia trasformato radicalmente il nostro modo di comunicare, apprendere e partecipare alla vita sociale. In questo contesto, emerge la necessità di sviluppare una competenza cruciale, la cittadinanza digitale, che deve consentire ad ogni individuo di interagire in modo positivo e critico con il mondo digitale.

L'intervento di didattica orientativa che intendo presentare, parte dal presupposto che i nostri studenti e le nostre studentesse, nativi digitali, pur utilizzando le tecnologie informatiche quotidianamente, non sempre ne fanno un uso consapevole e responsabile.

In quest'ottica, è chiaro come la scuola sia chiamata a promuovere non solo l'acquisizione delle competenze digitali, ma anche una riflessione critica sui valori che devono guidare l'utilizzo della tecnologia.

Essere cittadini digitali significa, non solo saper utilizzare la rete riconoscendone le opportunità, ma anche le insidie.

Alla luce delle premesse, il progetto *ORIENTA/life*, rappresenta un modello di didattica innovativa, non solo nel contesto scolastico ma anche nella dimensione sociale.

ORIENTA/life sfrutta le potenzialità delle tecnologie digitali per rendere le attività orientative più dinamiche e accessibili. Piattaforme online, simulazioni virtuali e strumenti di analisi aiutano gli studenti a esplorare diverse opzioni formative in modo interattivo e personalizzato.

L'approccio del progetto *ORIENTA/life* e il relativo intervento dei docenti in classe, mirano a guidare gli studenti alla scoperta delle proprie potenzialità, a scegliere consapevolmente il proprio percorso formativo. Le attività di didattica orientativa sono finalizzate a trasformare l'orientamento in un'esperienza attiva. Le lezioni proposte, infatti, non si limitano a trasmettere mere nozioni, ma puntano a sviluppare competenze trasversali supportando gli studenti a prendere decisioni autonome ed informate.

L'attività di didattica orientativa inizia con l'esplorazione delle passioni, dei talenti e degli interessi degli studenti, aiutandoli a riflettere su ciò che desiderano fare nel futuro, ragionando in modo critico.

Strumenti digitali ed interattivi come *Interland* e *Nearpod* nelle attività si rivelano preziosi supporti per docenti e studenti, offrendo un approccio innovativo e coinvolgente con l'enorme vantaggio di riuscire a personalizzare la didattica.

La classe viene organizzata in contesti laboratoriali con l'utilizzo di computer o tablet per rendere veloce e agevole la somministrazione delle attività attraverso link.

La metodologia proposta agli studenti ha inizio dalla contestualizzazione del tema da affrontare: la cittadinanza digitale e le insidie del web. A supporto, si propone l'utilizzo della piattaforma educativa *Interland* che è in grado di accompagnare alla scoperta del mondo digitale e delle sue trappole.

Interland, ideato da Google, si inserisce all'interno del programma "Vivi Internet, al meglio" ed è un progetto promosso da Safer Internet Centre-Generazioni Connesse che si occupa di sensibilizzare all'uso consapevole di internet; vede, inoltre, la collaborazione di Altroconsumo per le proposte rivolte ai genitori ed ha uno spazio dedicato ai docenti sviluppato in collaborazione con Fondazione Mondo Digitale.

Interland propone diverse sfide interattive, ognuna delle quali ha un obiettivo educativo specifico, volto a promuovere comportamenti online positivi.

Prima di presentare le attività, si propone una breve discussione introduttiva attraverso domande-stimolo.

Successivamente si chiede alla classe di collegarsi alla piattaforma e si invitano gli studenti a scegliere una delle attività disponibili. La piattaforma offre la possibilità di scegliere tra quattro territori diversi, creati per aiutare i ragazzi ad acquisire le abilità necessarie per essere bravi cittadini digitali. Ogni territorio presenta un'ambientazione diversa e sfide specifiche che i fruitori devono affrontare per progredire.

- Il primo territorio è il "Fiume della realtà", un luogo in cui il confine tra realtà e finzione si confonde. Qui si devono affrontare hacker e phisher, imparando a riconoscere le trappole del web e a proteggere la propria privacy online. Questo territorio è particolarmente importante perché in esso s'impara a riconoscere e a evitare i pericoli del web.
- Il secondo territorio è il "Regno cortese", dove l'atmosfera di ogni luogo è sempre contagiosa, nel bene o nel male. In questo territorio, gli studenti imparano l'importanza della gentilezza nell'interazione con gli altri internauti e come questa possa bloccare gli atteggiamenti negativi sul web e riportare la pace. Questo territorio insegna ai ragazzi come la gentilezza e la rispettosa interazione con gli altri siano fondamentali per una comunità, sia essa digitale che reale, sana e armoniosa.
- Il terzo territorio è la "Torre del tesoro", dove s'impara a mantenere al sicuro i tesori più preziosi, le informazioni personali. Qui, si devono affrontare bulli che cercano di ottenere informazioni sensibili attraverso trucchi e inganni. In questo territorio, i ragazzi comprendono l'importanza di proteggere le proprie informazioni personali e di non condividerle con persone estranee.
- Il quarto territorio è il "Mondo responsabile" nel quale ci si incontra e si parla con altri residenti ed è fondamentale prestare attenzione a ciò che si decide di condividere e con chi. Le informazioni si diffondono rapidamente e, anche tra le persone che si conoscono, potrebbe esserci qualcuno che le divulga indiscriminatamente.

Anche questa proposta didattica, come tutte quelle realizzate nell'ambito del progetto *ORIENTA//ife*, si rivela particolarmente efficace perché traduce concetti complessi in esperienze coinvolgenti, aiuta i ragazzi a interiorizzare comportamenti corretti in un ambiente virtuale protetto.

La fase finale dell'attività favorirà una riflessione critica su eventuali difficoltà incontrate durante le sfide e analizzerà i messaggi chiave sottesi alle attività proposte.

La didattica orientativa si avvale, inoltre, di *Nearpod*, una piattaforma che permette al docente di interagire con gli studenti che, attraverso un codice, si uniscono alla classe virtuale. *Nearpod* è utile per:

1. creare lezioni multimediali e interattive con quiz, video, sondaggi, strumenti per disegnare con la possibilità di condividere la risorsa sui principali social network o mediante link diretto;
2. assegnare compiti che è possibile monitorare e condividere in tempo reale con l'opportunità di fornire immediati feedback.

Grazie a *Nearpod*, i docenti possono affrontare temi come:

- la sicurezza informatica, attraverso simulazioni di attacchi phishing o test sull'uso delle password;
- la netiquette, promuovendo un comportamento rispettoso e responsabile nei contesti online;
- l'alfabetizzazione mediatica, aiutando gli studenti a riconoscere le fake news e valutare criticamente le informazioni.

L'approccio personalizzato di *Nearpod* favorisce l'acquisizione delle competenze di cittadinanza digitale in modo efficace e coinvolgente.

Il team di *ORIENTA//ife* prevede attività finalizzate a far comprendere agli studenti che, sebbene si considerino esperti del mondo digitale, spesso le loro competenze si limitano all'uso dei social media, senza conoscenze specifiche in materia di sicurezza informatica e tutela della privacy.

Nel caso specifico, le attività progettate con *Nearpod* vedono gli studenti coinvolti in risposte a domande che spaziano dal concetto di competenze digitali al significato di termini come "account", "URL" e "browser", fino ad approfondire aspetti più vicini ai ragazzi, come il modo in cui utilizzano lo smartphone e il numero di ore che vi dedicano quotidianamente.

La metodologia utilizzata durante la didattica orientativa, nell'ottica della cittadinanza digitale, prevede una costruttiva interazione docente/studente grazie all'uso di lavagne collaborative, quiz, risposte aperte che *Nearpod* permette di utilizzare.

A tal proposito si comprende l'utilità dell'uso delle tecnologie nella didattica: esse richiedono competenze logiche, computazionali, tecnologiche, operative, semantiche ed interpretative e la capacità di rinvenire, comprendere, descrivere, utilizzare e produrre contenuti compositi e organizzati. Tutto ciò consente allo studente di trasformarsi da fruitore passivo in consumatore critico e favorisce lo sviluppo di ulteriori competenze trasversali spendibili in un futuro lavorativo.

In un'epoca in cui la tecnologia permea ogni aspetto della nostra vita, è essenziale che i nostri giovani siano preparati ad affrontare le sfide della rete navigando le complessità perché la cittadinanza digitale non è solo una competenza tecnica, ma un insieme di valori e responsabilità.

La scuola, attraverso un'educazione integrata e l'uso di strumenti innovativi come *Interland* e *Nearpod*, può svolgere un ruolo determinante in questo percorso.

Solo così si potrà dare vita ad una generazione di cittadini digitali consapevoli, in grado di affrontare le sfide del mondo virtuale e di trasformarle in opportunità senza cadere nelle sue ombre.

Il successo del progetto ORIENTAlife dimostra l'importanza di una didattica orientativa strutturata e partecipativa. Questo modello rappresenta un esempio virtuoso, replicabile in tutti i contesti scolastici, per sostenere i giovani nel costruire il proprio futuro con consapevolezza e sicurezza.

Antonella D'Agostino

antonella.dagostino1@scuola.istruzione.it

Docente di Scuola primaria, attualmente utilizzata ai sensi dell'art.1, comma 65, legge 107/2015 presso l'Ufficio Scolastico Regionale di Napoli. Ha conseguito la Laurea in Scienze dell'Educazione, un master in Psicopedagogia scolastica e un diploma biennale di specializzazione in Metodologie didattiche di Insegnamento e Apprendimento. Ha svolto vari incarichi di funzione strumentale, occupando posizioni di responsabilità all'interno dello Staff di Dirigenza, oltre a ricoprire il ruolo di responsabile di plesso e a gestire incarichi legati all'inclusione e all'orientamento scolastico. Ha sviluppato competenze nella gestione delle classi, nella pianificazione didattica e nell'implementazione di metodologie innovative per l'insegnamento. Nutre una forte passione per la lettura e i viaggi, esperienze che contribuiscono ad ampliare la sua crescita personale e professionale.

BRICKS | TEMA

A lezione di IA!

L'intelligenza artificiale nella didattica

a cura di:

Antonio Abbondandolo



Personalizzazione, Rivoluzione, Innovazione.

Siamo nell'epoca della classe 4.0, di ambienti di apprendimento rivoluzionari in cui le nuove tecnologie sono determinanti, alla semplice lavagna con gessetti si preferisce lo schermo digitale su cui scrivere con l'effetto touch! Ambienti immersivi e virtuali, setting di aule innovative e modificabili così da stimolare l'apprendimento attivo e la collaborazione degli studenti.

In una realtà scolastica così trasformata, evoluta e al passo con i tempi non poteva non mancare lei, l'ormai nota IA, un software paragonabile ad una macchina che simula l'essere umano nel mostrare capacità di ragionamento, apprendimento, pianificazione e creatività. Ha fatto il suo ingresso nel mondo scolastico sotto forma di una importante e oramai insostituibile risorsa sia per gli insegnanti che per gli studenti, creando opportunità di didattica e di apprendimento personalizzato al contempo, facilitando l'esecuzione dei compiti, attraverso la coniugazione ricerca vocale e risposta digitale!

L'IA, infatti, ha tutto il potenziale per rivoluzionare il nostro modo di vivere, dai semplici robot alle auto che guidano da sole, che operano scelte al posto nostro fino ad arrivare a scuola, innovando il modo in cui insegniamo e apprendiamo. A spiegarlo è ORIENTA*life*, nell'ambito del progetto sull'uso dell'IA nella didattica orientativa finalizzato alla formazione dei docenti. L'assunto da cui è partito il progetto di formazione è stato il DigComp 2.2, il quadro delle competenze digitali del cittadino, in cui emergono le conoscenze, le abilità e le attitudini che supportano il cittadino all'uso delle tecnologie digitali, come l'IA che fa il suo ingresso con le 21 competenze, tra cui emerge il saper riconoscere il deepfake, ovvero la confusione tra virtuale e reale, o la disinformazione o addirittura la difficoltà nel saper identificare una comunicazione reale da un agente conversazionale. Di fronte al caos di informazione il progetto forma il docente, sulla base del DigComEdu con le 21 sottocompetenze, a saper usare le risorse digitali e a favorire la promozione delle competenze digitali negli studenti attraverso la conoscenza di applicazioni e software che integrano l'IA come Canva e Prezi, per la realizzazione di presentazioni coinvolgenti e originali, ChatGPT e Jasper.ai, che consentono di generare testi, codici, traduzioni e ricerche una vera rivoluzione!

ORIENTA*life* nel suo progetto pluriennale con i suoi esperti intende supportare la didattica e il docente in generale in questa delicata fase digitale che vede la scuola protagonista nella trasmissione di competenze digitali che siano al passo con i tempi e rivolti al futuro con l'obiettivo di formare gli studenti per affrontare e utilizzare l'IA sia nel lavoro che nella quotidianità. È a questo punto che ORIENTA*life* propone casi specifici: myheritage che consente di animare personaggi di vario calibro, perplexity.ai che trova le risposte a richieste di qualsiasi genere, ed altri software che sono in grado di effettuare ricerche di approfondimento in tempi brevi; sì perché l'IA non ha bisogno di "tempi umani" per pensare. Dietro ad una semplice digitalizzazione, persino vocale per chi lo voglia, ricerca informazioni e nel giro di pochissimo tempo formula la sua risposta, ben articolata e funzionale a quanto richiesto. Molteplici piattaforme di apprendimento online, giochi educativi o sistemi di tutoraggio intelligenti fanno dell'IA un prezioso compagno di studio o di lavoro, della cui valenza non si può dubitare! Sotto la spinta del progresso tecnologico e digitale che stiamo vivendo, il mondo circostante e la scuola sono divenuti sì più complessi e articolati, ma al tempo stesso più semplici da affrontare. Basti pensare al focus della didattica rivolto ad attività che mirano a formare e a potenziare le capacità degli studenti di conoscere se stessi, l'ambiente in cui vivono, i mutamenti culturali e socio-economici, le offerte formative, così che possano essere protagonisti di un personale progetto di vita e partecipare allo studio in modo attivo e responsabile nasce così l'orientamento alla vita, su cui verte il progetto ORIENTA*life*. Tuttavia, dietro ad ogni rivoluzione ci sono sempre conseguenze non del tutto prevedibili: l'intelligenza artificiale, per quanto si sforzi di sembrare umana non lo è! Scende in campo, a questo punto, la componente etica dell'IA: sembrano essere umani a cui chiedere informazioni, a cui chiedere di risolvere un problema ma non lo sono! Ai robot, alle macchine capaci di guidare da sole, ai

programmi con cui è possibile interloquire manca lo spessore etico: l'IA non sa effettuare scelte giuste sotto il profilo etico, come ad esempio nel caso della macchina che sceglie di investire un pedone!

L'IA ha la capacità di scegliere tra cosa è giusto e cosa non lo è? Quali sono le possibili sfide? Responsabilità e trasparenza o manipolazione e inganno! Tra i rischi inaccettabili emergono il controllo e la manipolazione del comportamento, per cui la responsabilità del docente diventa centrale. Le implicazioni che si celano dietro l'uso inconsapevole di una tale tecnologia, destinata a stravolgere la vita quotidiana con strumenti pervasivi che possono anche nuocere agli studenti che ne fanno un uso inconsapevole, induce a formare i docenti così che siano in grado di guidare gli studenti alla comprensione dei diritti umani, della privacy dei dati e della sicurezza.

L'IA infatti limita la capacità di problem solving perché opera delle risoluzioni al posto nostro, ci illude sul confine tra il reale e il virtuale spingendoci a prendere per vero quanto non lo è. Bene, il docente in quest'era digitale ha un arduo compito: allearsi all'IA per arricchire la didattica, supportare lo sviluppo cognitivo degli studenti nel modo più inclusivo, personalizzato e interattivo possibile; tuttavia, deve avere cura di demarcare il confine tra bene e male, tra reale e virtuale, quindi tra l'uomo e l'IA. Di fronte ad una simile esigenza il progetto ORIENTA/life supporta il docente promuovendo percorsi di formazione tali da rispondere alle reali esigenze che emergono dall'utilizzo del digitale e dell'IA.

Antonio Abbondandolo

antonioabb16@gmail.com

Antonio Abbondandolo è un docente laureato in Ingegneria elettronica ed insegna da anni nella scuola secondaria di secondo grado. Attualmente, grazie all'art. 1 comma 65, legge n. 107/2015, è impegnato nella realizzazione di progetti nazionali presso l'USR Campania, nella sede dell'UAT di Avellino, supportando le scuole nell'ambito dell'Orientamento e del PCTO. Per ORIENTA/life sta curando la formazione di alunni e docenti attraverso metodologie didattiche innovative. Ha progettato ambienti di apprendimento stimolanti, in vista delle nuove sfide tecnologiche, come la realtà aumentata, la robotica e l'intelligenza artificiale. Le sue competenze disciplinari sono non solo frutto del percorso universitario, ma anche delle esperienze lavorative condotte negli anni, dalla progettazione di sistemi di elettronica di potenza alla configurazione di apparati per le telecomunicazioni.

BRICKS | TEMA

Escape Room e apprendimento ludico

a cura di:

Giovannina Gnarra



Creatività, Innovazione, Azione

Nel progetto *ORIENTA/ife* uno degli strumenti di apprendimento che si è rivelato utile per una didattica orientativa innovativa è stato rappresentato dall'Escape Room, un gioco di gruppo nel quale i partecipanti, cercando indizi, risolvendo enigmi o portando a termine compiti, all'interno di uno o più ambienti, devono raggiungere un obiettivo specifico (di solito fuggire dalla stanza), in un determinato lasso di tempo.

Nell'ambito delle attività presentate nelle scuole, grazie al percorso di didattica orientativa, sono state realizzate tre esempi di escape room: una costruita con i Moduli Google, le altre due realizzate con la piattaforma didattica THINGLINK.

L'attività è risultata altamente inclusiva per la teoria delle intelligenze multiple: poiché non si tratta solo di logica ma anche di intuizione, spazialità e attenzione ai particolari, dove ognuno può offrire un diverso approccio al superamento delle sfide. Sono stati trattati argomenti di geografia, di arte, di matematica e di lingua inglese. Gli enigmi e le sfide della E.R. hanno riguardato la storia e l'architettura del Palazzo reale di Napoli. L'obiettivo della lezione è stato quello di coinvolgere gli studenti in un'esperienza di apprendimento attiva e coinvolgente, attraverso la metodologia della gamification. L'escape room ha stimolato la curiosità, la collaborazione e la creatività degli studenti, in un contesto ludico e stimolante. La lezione è iniziata con una breve introduzione alla storia e all'architettura del Palazzo Reale di Napoli. Successivamente, gli studenti sono stati divisi in squadre e sono stati collegati alla piattaforma ThingLink.

All'interno della piattaforma, gli studenti hanno dovuto risolvere gli enigmi e le sfide per avanzare nel luogo virtuale e ciò ha permesso di ottenere le informazioni necessarie per uscire dalla stanza virtuale. Essi inizialmente hanno manifestato perplessità e hanno posto domande, il mio ruolo di insegnante, durante l'attività, è stato quello di introdurre e monitorare l'andamento, distribuendo i compiti tra gli alunni e provvedendo a dare indizi o ad aiutare gli studenti a risolvere gli enigmi. L'esperienza di gioco ha fornito, agli studenti la possibilità di immedesimarsi e di rivivere in prima persona la fuga, assaporando, allo stesso tempo, il meccanismo dell'ER. Sono entrati nel Palazzo Reale di Napoli hanno apprezzato lo scalone d'onore del Palazzo e hanno immaginato virtualmente eventi storici legati al Palazzo Reale di Napoli .

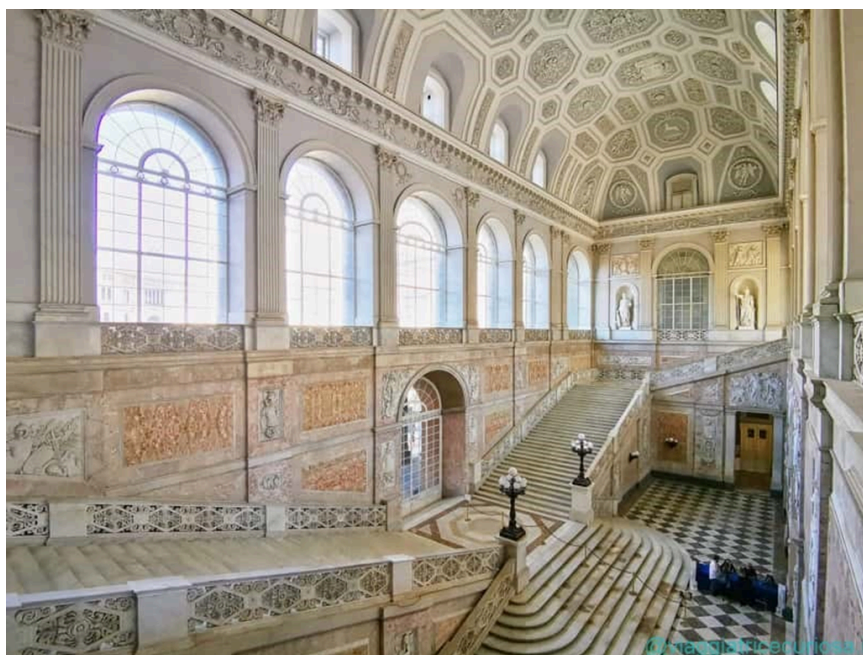


Figura 1 - Scalone d'onore palazzo Reale di Napoli

Ha consentito agli studenti di acquisire conoscenze non attraverso una semplice trasmissione passiva dei contenuti ma per mezzo di una didattica esperienziale, infatti nella manifestazione finale ORIENTAlife - LA SCUOLA ORIENTA PER LA VITA, nel mese di maggio gli studenti sono stati entusiasti di visitare Palazzo di Napoli con la consapevolezza di essere stati già in quel luogo virtualmente. Gli studenti che hanno partecipato all'attività, hanno espresso un alto livello di soddisfazione, evidenziando l'utilità del percorso per la loro crescita personale e professionale. Alla fine dell'attività ludica, il debriefing ha consentito una discussione dei temi trattati e un approfondimento degli stessi. Ogni allievo ha portato un contributo al proprio gruppo, mostrando voglia di mettersi in gioco e vincendo la paura di sbagliare. Gli studenti hanno dimostrato di sapersi comportare in maniera idonea e hanno trascorso tutti i momenti come un vero gruppo classe. Le conoscenze, le abilità e le competenze hanno visto un'applicazione in cui la componente divertimento ha giocato un ruolo fondamentale.

Un aspetto molto importante, è stato che molti allievi hanno più volte espresso la loro felicità nel dover creare un prodotto che li vedeva coinvolti dall'inizio alla fine e ciò ha permesso di creare un clima di fiducia, in quanto probabilmente si sentivano valorizzati e presi in considerazione. Tutto ciò ha contribuito a migliorare la qualità delle ore di lezione: forse perché gli allievi si sentivano maggiormente a proprio agio e, forse, perché si erano resi conto che lavorando in un determinato modo le cose sarebbero state più belle e meno complicate.

ORIENTAlife si distingue per un approccio olistico all'orientamento, che non si limita a fornire informazioni sulle diverse opzioni disponibili, ma accompagna gli studenti in un percorso di autoconsapevolezza e scoperta dei propri talenti e interessi. Il progetto, che si sviluppa su un triennio scolastico e consta di diverse tipologie di attività laboratoriali, si pone una finalità formativa per docenti ed allievi in una didattica orientativa permanente, trasversale, inclusiva, tale da promuovere nei nostri giovani la cultura della scelta attraverso la creatività, che trasforma il comune principio di resilienza in un altro, attinente al mondo della fisica, molto più adatto ai nuovi stimoli: la duttilità. In effetti, oggi, la scuola deve essere sempre pronta ad accogliere le sfide di una realtà che esige la centralità della cultura dell'accoglienza e della sostenibilità, che educa istruendo, che prepara a darsi le risposte giuste, consentendo ai ragazzi di essere in grado di pianificare e gestire il proprio apprendimento, di fare le esperienze scolastiche in coerenza con i propri obiettivi di vita, in rapporto alle proprie competenze e ai propri interessi.

Per questo motivo l'asse dell'orientamento viene pensato ed articolato su più dimensioni: non solo orientamento per scelte relative all'ambito scolastico (orientamento informativo), ma soprattutto "un orientamento alla vita" (orientamento formativo).

Giovannina Gnarra

giovannina.gnarra@scuola.istruzione.it

Giovannina Gnarra è una docente attualmente utilizzata ai sensi dell'art.1, comma 65, legge 107/2015 presso l'USR Campania - Ambito Territoriale Caserta. Laureata in Scienze Pedagogiche, ha dedicato la sua carriera all'insegnamento e alla progettazione della didattica innovativa, ha lavorato in diverse istituzioni scolastiche, svolgendo incarichi di responsabilità all'interno dello staff dirigenziale. Appassionata di formazione continua, ha frequentato corsi su tecnologie digitali applicate alla didattica, ampliando le sue competenze in ambienti di apprendimento virtuale. Collabora attivamente per promuovere progetti educativi sul territorio, con particolare attenzione all'inclusione sociale e alla sostenibilità. È riconosciuta per la sua dedizione, capacità organizzativa e attitudine al lavoro in squadra. Il suo obiettivo è contribuire a un'educazione di qualità, innovativa e accessibile a tutti.

BRICKS | TEMA

Il Debate, attività proposte per la formazione in aula nell'ambito del progetto ORIENTAlife

a cura di:

Atalia Del Bene



Pensare non stanca; Debate; Le parole sono importanti

Introduzione

Nell'ambito del progetto "ORIENTAlife - la scuola orienta per la vita" sono state proposte nella formazione rivolta agli studenti e agli alunni, rispettivamente della scuola secondaria di secondo grado e della scuola secondaria di primo grado, attività di Debate dedicate a topic e mozioni, con l'obiettivo di guidare i giovani studenti nel processo di ricerca e selezione delle fonti al fine di sviluppare le competenze di *public speaking* e di educazione all'ascolto, per imparare ad autovalutarsi, migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima, stimolare la mente ed evitare di irrigidirsi sulle proprie opinioni personali, con la finalità di sviluppare un pensiero critico e contribuire a un incremento significativo delle competenze.

Il Debate, oggi più che mai diffuso nelle scuole italiane, è una metodologia didattica attiva (in quanto rende gli studenti protagonisti di una esperienza di apprendimento) e innovativa con una forte valenza

educativa e formativa; basato su un confronto tra posizioni opposte di negazione o approvazione di una proposizione (mozione), non ammette una terza soluzione in piena coerenza con il principio del *tertium non datur* (come nella logica proposizionale in matematica) ed è strutturato da regole ben precise che garantiscono lo svolgimento del contraddittorio in condizioni di assoluta parità.

Struttura del dibattito



Figura 1 - Struttura del Debate

La struttura del dibattito prevede due squadre rispettivamente composte da quattro membri (denominati *speaker* o *debater*), schierati o pro la mozione o contro la mozione, che si alternano in quattro interventi nella seguente modalità quadripartita:

1. intervento di apertura a cura del primo speaker della squadra pro (che approva la proposizione-mozione proposta); lo speaker enuncia la tesi e anticipa la linea argomentativa della propria squadra.
2. intervento di apertura a cura del primo speaker della squadra contro (che nega la proposizione-mozione proposta); lo speaker contesta la tesi e anticipa la linea argomentativa della propria squadra.
3. intervento di costruzione a cura del secondo speaker della squadra pro (che approva la proposizione-mozione proposta); lo speaker illustra i punti di forza della linea argomentativa della propria squadra.

4. intervento di costruzione a cura del secondo speaker della squadra contro (che nega la proposizione-mozione proposta); lo speaker illustra i punti di forza della linea argomentativa della propria squadra.
5. intervento di decostruzione a cura del terzo speaker della squadra pro (che approva la proposizione-mozione proposta); lo speaker evidenzia i punti di debolezza della linea argomentativa della squadra avversaria.
6. intervento di decostruzione a cura del terzo speaker della squadra contro (che nega la proposizione-mozione proposta); lo speaker evidenzia i punti di debolezza della linea argomentativa della squadra avversaria.
7. intervento di ricostruzione a cura del quarto speaker della squadra pro (che approva la proposizione-mozione proposta); lo speaker riassume i punti principali della linea argomentativa della propria squadra, ricapitola e conclude.
8. intervento di ricostruzione a cura del quarto speaker della squadra contro (che nega la proposizione-mozione proposta); lo speaker riassume i punti principali della linea argomentativa della propria squadra, ricapitola e conclude.

Giuria



Figura 2 Esempio di giuria

A conclusione del dibattimento, una giuria costituita da un numero dispari di studenti-giurati valuta per ciascuna squadra: i contenuti (qualità della confutazione), la competenza linguistica (correttezza lessicale, coerenza e coesione del discorso) e lo stile comunicativo (postura, tono della voce, gestualità, capacità di coinvolgimento e persuasione) mentre il docente, in qualità di supervisore dell'attività, valuta la ricerca, la partecipazione attiva e il lavoro di ciascun *debater*.

Tale premessa rappresenta il canovaccio sul quale sviluppare il Debate, prima di passare di seguito ad illustrare i laboratori-dibattimenti proposti nell'ambito della formazione docenti del progetto *ORIENTA*life, dedicati al recupero del ruolo della dimostrazione in matematica attraverso la struttura del Debate.

"Il ruolo del Debate in matematica. Esempi di mozioni proposte nell'ambito del progetto *ORIENTA*life"



Figura 3 Il Debate in matematica

I laboratori-dibattimenti, proposti nell'ambito del progetto ORIENTAlife, hanno lo scopo di offrire ai docenti di matematica strumenti utili per sviluppare negli studenti quelle competenze metacognitive atte a potenziare le abilità di argomentazione e di confutazione utili a perseguire gli obiettivi e le finalità dell'orientamento formativo.

Il rinforzo delle competenze metacognitive ha difatti numerose implicazioni didattiche e formative in quanto *"...insegnare strategie metacognitive all'allievo può orientarlo efficacemente nelle operazioni di formulazione e verifica di ipotesi sul significato del testo...migliorandone le performance di fronte a casi reali concreti"*, come sostenuto e precisato nel saggio "Un percorso formativo alla comprensione del testo matematico" dai pedagogisti Roberto Trincherò e Susanna Piacenza, oltre a favorire lo sviluppo di una maggiore consapevolezza delle proprie capacità.

Le mozioni di ambito matematico possono essere di più tipologie (citando *verbatim* Matteo Giangrande e Amedeo Matteucci):

- storia della Matematica;
- problemi di realtà o problemi metacognitivi (geometrici con più risoluzioni: analisi comparativa, spiegazione migliore);
- problemi metacognitivi sulla ricerca di errori nella risoluzione (errore peggiore);
- problemi scolastici con soluzioni che usano diversi registri linguistici e cognitivi (analisi comparativa).

Quella scelta per i nostri laboratori-dibattimenti del progetto ORIENTAlife, che è utile ad approcciare lo studio della geometria senza però voler perseguire la finalità di pervenire ad un sistema globale di assiomi ma facendo sì che gli alunni prendano dimestichezza con il metodo ipotetico deduttivo cominciando ad abituarsi a dimostrare proprietà di figure geometriche, **attiene all'analisi comparativa tra problemi, quesiti geometrici e/o teoremi con più risoluzioni e dimostrazioni.**

Modalità di svolgimento del laboratorio-dibattimento

Prima fase. Il docente consegna alla classe, qualche giorno prima dello svolgimento della sfida dibattimentale, la mozione (**"Questa squadra sostiene che la dimostrazione A del Teorema di geometria enunciato sia migliore della dimostrazione B"**) e il foglio con le due distinte dimostrazioni (A e B) del Teorema; divide la classe in gruppi di 4/5 allievi e assegna un ruolo a ciascun studente all'interno di ogni gruppo (guida, facilitatore, controllore 1, controllore 2 e verbalizzatore).

Gli studenti, riuniti in gruppo secondo le modalità dell'apprendimento cooperativo, ricercano, valutano e ponderano i punti di forza e di debolezza della posizione pro la mozione e i punti di forza e di debolezza

della posizione contro la mozione. In questa fase il ruolo dell'insegnante è particolarmente delicato, soprattutto quando deve incoraggiare e motivare all'attività di ricerca e interagire con i vari gruppi senza che i suoi interventi orientino in modo determinante l'attività degli studenti. Conclusa l'attività di ricerca, si condividono in aula le scoperte fatte.

Seconda fase. I componenti delle squadre, che si sfidano nel dibattito, vengono individuati dal docente il giorno della gara e le squadre, quella che dibatte per il pro e quella che dibatte per il contro, vengono estratte a sorte.

Prima di iniziare il dibattito ogni squadra ha a disposizione dieci minuti per ri-analizzare le due dimostrazioni. È consentito l'uso della Lim, della riga e della squadra. In questa fase gli speakers devono ragionare sui punti di forza della loro linea argomentativa e pensare a una strategia di attacco su quella avversaria. Di fatto, quindi, compiono un ragionamento di meta-cognizione matematica su entrambe le dimostrazioni (A e B) che dovrebbe far attivare le loro abilità e competenze nella disciplina.

Terza fase. Si passa allo svolgimento del Debate vero e proprio. Gli speakers si alternano nei loro interventi, ognuno ha a disposizione cinque minuti, il primo per inquadrare didatticamente la mozione, il secondo per presentare i punti di forza della propria affermazione o negazione, il terzo per "attaccare" la linea della squadra avversaria, il quarto per ricapitolare e concludere.

Primo laboratorio-dibattimento (proposto per il primo biennio della scuola secondaria di secondo grado)

Mozione 1

"Questa squadra sostiene che la dimostrazione del Teorema di Pitagora effettuata utilizzando il Primo Teorema di Euclide sia migliore della dimostrazione di Garfield"

Secondo laboratorio-dibattimento (proposto per il primo e per il secondo biennio della scuola secondaria di secondo grado)

Mozione 2

"Questa squadra sostiene che la dimostrazione di Steiner del Teorema *"Se due bisettrici di un triangolo sono uguali allora il triangolo è isoscele"* sia migliore della dimostrazione di Lehmus"

[dimostrazioni tratte dall'articolo "Riflessioni su un teorema di Steiner" di Antonino Giambò]

Terzo laboratorio-dibattimento (proposto per il primo biennio della scuola secondaria di secondo grado)

Mozione 3

"Questa squadra sostiene che la dimostrazione del Secondo Criterio di congruenza dei triangoli effettuata utilizzando la *reductio ad absurdum* sia migliore della dimostrazione effettuata utilizzando la traslazione e la sovrapposibilità"

Quarto laboratorio-dibattimento (proposto per la classe quinta della scuola secondaria di secondo grado)

Mozione 4

"Questa squadra sostiene che la risoluzione del quesito geometrico *"Date tre rette parallele a , b e c , esiste sempre un triangolo equilatero i cui vertici appartengono ciascuno a una delle tre rette?"* effettuata con l'ausilio del software Geogebra sia migliore della risoluzione trovata per via analitica"

[il quesito è tratto dal test di ammissione alla Scuola Normale Superiore (Anno accademico 1967- 1968) e ancora oggi suscita interesse per la varietà di approcci risolutivi]

Il dibattito sulle mozioni suddette serve a svelare ai nostri studenti che non sempre la dimostrazione migliore o più bella (in senso "matematico") è quella più breve e con meno ostacoli alla comprensione; spesso accade che *"un'argomentazione inattesa e magnificamente intricata con elementi logici che si incastrano in modo preciso in una dimostrazione possono colpire come quando si osserva una forma d'arte o si ascolta un brano musicale"* [C. Adams, 2014]

Conclusioni

Le attività proposte con il Debate matematico nell'ambito della formazione docenti del progetto "ORIENTAlife - la scuola orienta per la vita", ruotano intorno al nucleo trasversale di Argomentare, Congetturare e Dimostrare e mirano a far comprendere le strutture portanti dei procedimenti argomentativi e dimostrativi e a far acquisire la padronanza delle tecniche dimostrative e del linguaggio logico-formale.

Il Debate matematico costituisce, inoltre, non solo una buona pratica per recuperare l'importanza della dimostrazione matematica e per il potenziamento delle competenze interne alla disciplina, ma anche **un utilissimo strumento per quegli obiettivi trasversali che contribuiscono a sviluppare negli studenti quel senso critico necessario a formare cittadini responsabili e consapevoli**, quest'ultimo in piena coerenza con le finalità del progetto ORIENTAlife, di approfondimento della conoscenza e della consapevolezza di sé, delle proprie caratteristiche psicologiche, cognitive e di relazione.

Atalia Del Bene

atalia.delbene@scuola.istruzione.it

Atalia Del Bene, laureata con lode in matematica presso l'Università Federico II, professore di Matematica e Fisica, è attualmente utilizzata ai sensi dell'art. 1, c. 65, legge 107/2015 presso l'Ufficio III per le politiche formative dell'USR per la Campania. È stata vicepresidente dell'I.I.S.S. 'F. Caracciolo – G. da Procida' e nel triennio 2018-2020 Consigliere nazionale della 'Mathesis', per la quale ha diretto la Scuola invernale 2018, la Scuola estiva 2018 e simposi in collaborazione con la Fondazione Premio Napoli, il DISES dell'Università Federico II e l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Collabora con la rivista Matmedia e con l'Espresso napoletano. È peer review del 'Periodico di Matematiche'. Collabora attualmente per i progetti ORIENTAlife e Matematic@...mente dell'USR Campania e si occupa di discipline STEM, parità di genere, progetti, protocolli e bandi nell'area scientifica e giuridica.

BRICKS | TEMA

Il Serious game nella Didattica Orientativa

a cura di:
Ida Caruccio



Gamification, Orientamento, Competenze

All'interno dei pacchetti di formazione dei docenti e degli studenti che seguono il percorso ORIENTAlife sono state inserite delle attività che utilizzano come metodologia la gamification. Con la gamification si portano elementi di gioco in contesti non ludici per motivare e coinvolgere. I serious game sono giochi progettati per scopi che vanno oltre il semplice intrattenimento e sono impiegati in settori che afferiscono all'educazione, alla formazione o alla sensibilizzazione su determinati temi. Il nostro focus sarà l'applicazione di questo strumento come metodologia idonea a supportare nelle scuole il percorso di orientamento, formazione e apprendimento degli studenti della scuola secondaria di primo grado. Nel progetto ORIENTAlife, nel modulo di didattica orientativa, il serious game emerge come strumento innovativo per guidare gli studenti nel processo di scoperta di sé stessi, delle proprie capacità e interessi nonché delle opportunità formative e professionali (figura 1).



Figura 1 - Fonte: Materiali di didattica orientativa del Progetto ORIENTAlife

Tra le varie attività preparate con l'utilizzo di questa metodologia si è scelto di presentare il laboratorio che utilizza l'ORIENTAGAME della piattaforma EXCELSIORIENTA per realizzare un percorso di didattica orientativa che metta ORIENTAGAME in atto quanto previsto dalle Linee Guida sull'Orientamento e sull'Educazione Civica valorizzando le funzioni della piattaforma UNICA. Si parte dall'importanza e dal significato dell'orientamento alle scelte di vita per avviare percorsi di riflessione e autovalutazione del sé. L'idea è proporre materiali e strumenti che si interfacciano con le diverse aree previste dall'e-portfolio.

Realizzata da Unioncamere per aiutare alunni e studenti a conoscere ed orientarsi nel mondo del lavoro, la piattaforma EXCELSIORIENTA (<https://excelsiorienta.unioncamere.it>) aiuta a scegliere il percorso di studi appropriato che incroci le proprie attitudini con le esigenze delle imprese. Il portale EXCELSIORIENTA si rivolge ai seguenti utenti: alunni e alunne della scuola secondaria di primo grado; studenti e studentesse della scuola secondaria di secondo grado; genitori e insegnanti che sono chiamati a guidare i più giovani aiutandoli ad accrescere la loro consapevolezza sui percorsi formativi e professionali a loro disposizione.

La prima fase dell'attività laboratoriale si sofferma sull'analisi dell'interfaccia grafica con cui si apre la piattaforma (figura 2)



Figura 2 - Fonte: <https://excelsiorienta.unioncamere.it/>

Si invitano gli alunni ad esprimere le proprie idee sull'immagine che vedono e sul significato degli elementi prevalenti.

Dopo una prima condivisione sulla valenza dell'attività si passa al link <https://excelsiorienta.unioncamere.it/orienta-game>, che apre un serious game di autovalutazione attraverso cui scoprire i propri punti di forza, riconoscere le proprie passioni e identificare le motivazioni che spingono ad agire e a mettersi in gioco.

L'attività si presenta come step di inizio per approfondire la conoscenza di sé stessi e riflettere su come orientare le scelte verso il futuro.

Il serious game individuato per il laboratorio rispetta i criteri della privacy, non prevede l'inserimento di dati sensibili e parte con la scelta di un avatar da parte dell'alunno o dello studento. Si può giocare da qualsiasi device con connessione ad internet.

È richiesto l'inserimento di un nick name, dell'età, del genere, dell'ordine di scuola frequentato. Queste informazioni, non essendo associate ad alcun dato personale, consentono la non identificabilità di chi gioca.

Dopo aver svolto queste procedure preliminari si spiega agli studenti che il gioco si divide in tre livelli che rispecchiano le aree di indagine di ORIENTAGAME. Alla fine del gioco, dopo aver completato le risposte di ogni livello, lo studente avrà accesso ad un "auto-identikit" della propria "personalità lavorativa". Si avvisano gli alunni che il gioco si può ripetere più volte, è anzi opportuno farlo, in quanto le attività di ORIENTA/ife, aiutano ad indirizzare e a modificare le scelte scolastiche e personali future e, giocando nuovamente, si possono rilevare i cambiamenti intercorsi tra l'inizio la fine dei laboratori.

Si parte con il primo livello del gioco che si intitola "Motivazioni e Aspirazioni". Questo livello ha l'obiettivo generale di aiutare gli studenti a riflettere sui propri interessi e valori in relazione al loro futuro formativo e/o professionale. Per ogni domanda si offre una scala Likert di preferenze su quattro livelli da "non mi interessa per nulla" a "mi interessa molto". Il risultato principale di questa sezione consiste nel fornire all'alunno un'indicazione sulle attitudini e sulle scuole che si potrebbero scegliere maggiormente, in linea con le risposte date. La lettura delle risposte è associata ad un grafico cartesiano che evidenzia le aree più rispondenti agli interessi dell'alunno. Inoltre, il livello uno del gioco induce, attraverso il supporto del formatore e dell'insegnante, a riflettere sui punti di partenza del singolo in prospettiva futura (figura 3).

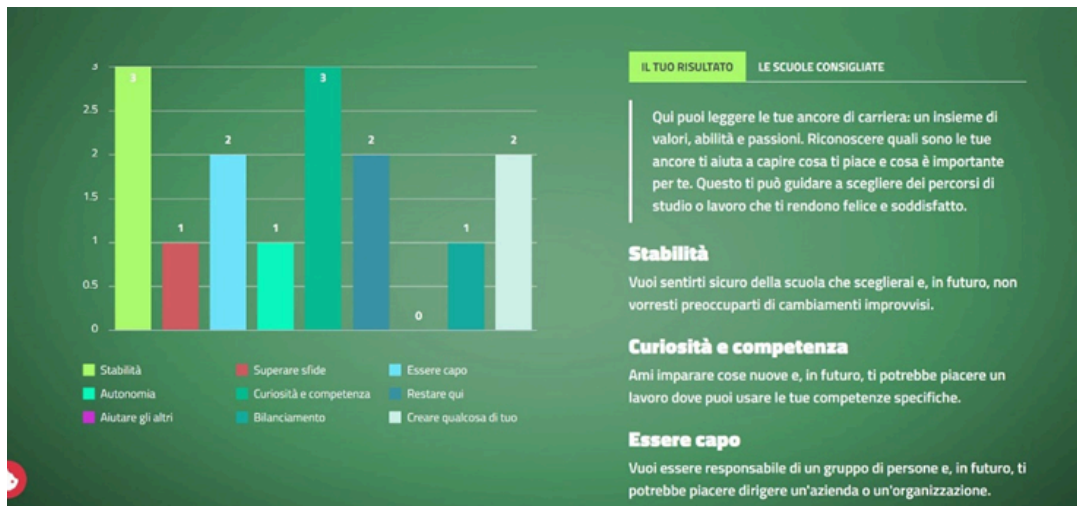


Figura 3 - Fonte: <https://orientagame.unioncamere.it/EOMedieLivello1/f3472b84-e181-44eb-b939-3b8649ba20ef/FinalResults>

Da questa fase scaturisce una conversazione collettiva in cui gli alunni riflettono ad alta voce e con i compagni sui valori importanti che caratterizzano la propria visione futura e che servono a definire il proprio percorso di vita. Si rivela utile e necessario il collegamento con la piattaforma Unica per offrire risposte agli studenti più indecisi, per approfondire le notizie sui vari indirizzi di studio, per fugare dubbi ed incertezze sulla scelta della scuola secondaria di secondo grado. Dopo un'approfondita analisi dei risultati del primo livello, si passa al secondo che si basa sulle "competenze".

Questa sezione presenta alcune domande che consentono, con lo stesso criterio di scelta fra 4 opzioni, di comprendere le proprie competenze distribuendole su due macro aree: quella teorico- concettuale e quella pratico- tecnica. Partendo dall'analisi del grafico a torta presente alla fine del livello gli alunni verificano l'inclinazione del proprio approccio allo studio. Il grafico presenta un commento che descrive l'approccio prevalente e indica come scegliere la scuola successiva in base alla propria modalità di apprendimento (figura 4).

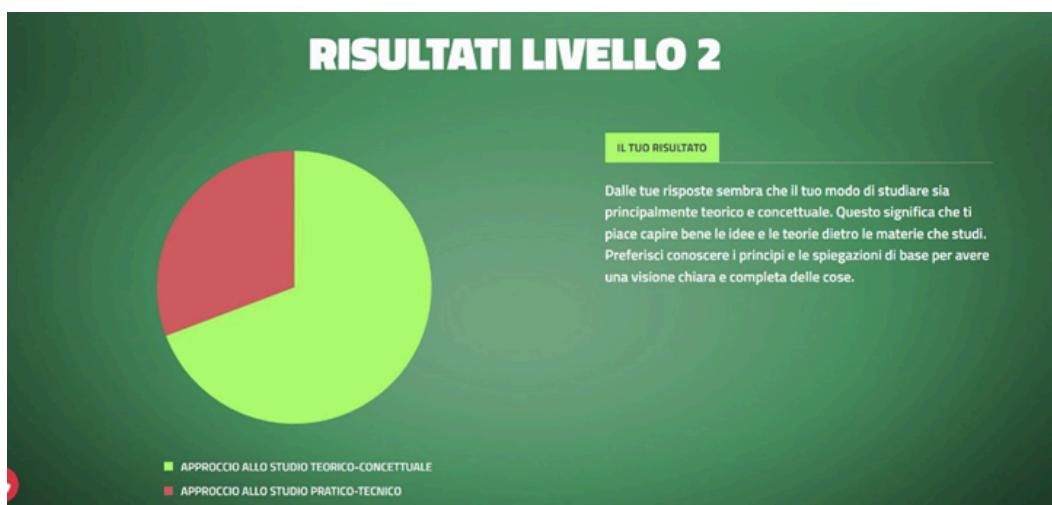


Figura 4 - Fonte: <https://orientagame.unioncamere.it/EOMedieLivello2/f3472b84-e181-44eb-b939-3b8649ba20ef/FinalResults>

Questo livello si concentra sulla valutazione delle competenze chiave europee, facendo riferimento ai seguenti quadri europei: DigComp, LifeComp, EntreComp e GreenComp.

La discussione sui risultati del secondo livello aumenta la consapevolezza del proprio livello di competenza permettendo un orientamento personalizzato e guidando l'alunno ad una scelta più consapevole e adatta alle proprie necessità e aspirazioni future.

Il terzo livello si basa sull'importanza della rete sociale come supporto alla scelta della scuola secondaria di secondo grado. Lo studente è invitato a confrontarsi con diverse domande che fanno riflettere sul comportamento che si adotta in relazione a determinati input. Sostanzialmente questa sezione evidenzia il grado di networking dell'alunno e il suo peso nella determinazione dell'orientamento. Per ogni scenario, lo studente indica il comportamento che pensa sia più adatto al proprio modo di essere.

La sezione offre dei consigli su come orientarsi nelle situazioni "cerniera", quei momenti cruciali della vita del singolo che incidono sul futuro di tutta la società. Molto interessanti sono le valutazioni collettive che emergono dalla discussione in cui gli alunni affermano il proprio grado di autonomia decisionale o il bisogno di supporto dalle figure di riferimento. In generale, il livello consente un focus sull'importanza dell'ascolto attivo (figura 5).

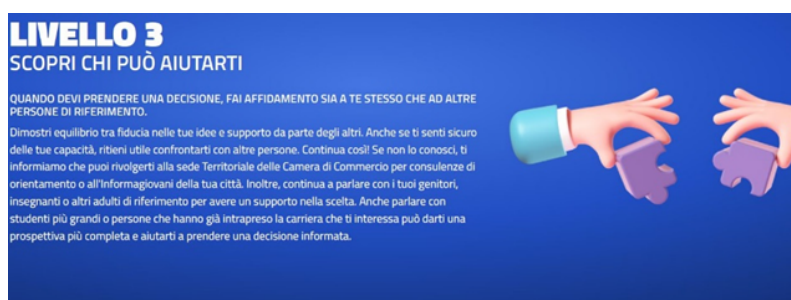


Figura 5 - Fonte: <https://excelsiorienta.unioncamere.it/orientagame/>

Al completamento dei tre livelli, l'alunno stampa un report in pdf dettagliato che può consultare più volte e che gli permette di monitorare le differenze a mano a mano che segue il percorso di ORIENTA*life*. Un'analisi sui punti di forza e sulle aree di miglioramento diventa uno strumento utile di confronto con la classe e con i docenti per favorire un dialogo arricchente che consenta a tutti gli attori coinvolti di aiutare consapevolmente i ragazzi nelle scelte future (figura 6).

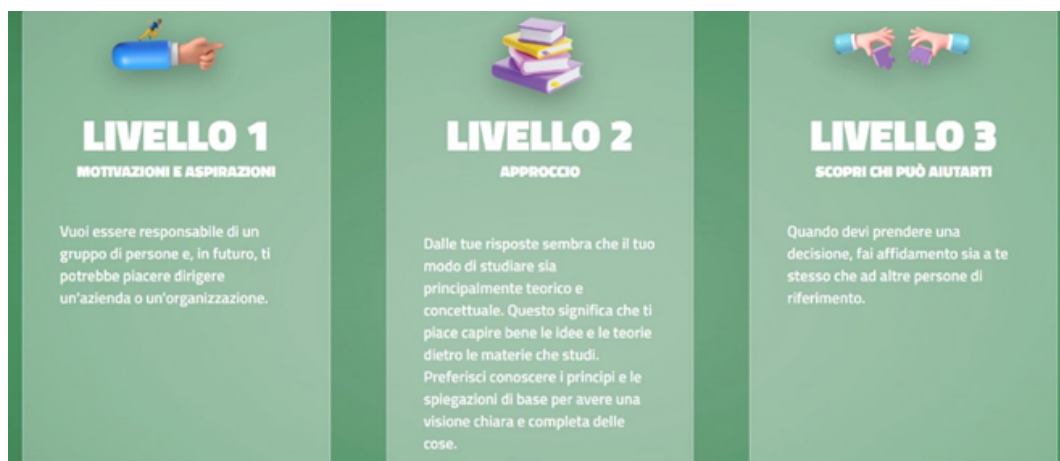


Figura 6 - Fonte: <https://orientagame.unioncamere.it/EOMedieiLivello3/65e58908-d429-436a-9b1b-43878b596365/FinalResults>

Negli incontri di didattica orientativa del progetto ORIENTAlife, l'ORIENTAGAME offre, in sintesi, un'esperienza immersiva ludica, coinvolgente, appassionante. Gli alunni a cui è stato proposto hanno dato un feedback positivo all'attività per la modalità innovativa che coniuga la conoscenza del sé con le prospettive future in un'ottica di condivisione.

Anche i docenti hanno sottolineato la pregnanza dell'attività per arricchire la didattica orientativa oltre che la possibilità di accesso a dati aggiornati sul mercato del lavoro da integrare nei percorsi scolastici e alla facile consultazione di pagine ufficiali del MIM.

L'attività con il serious game rappresenta un efficace punto di incontro tra didattica orientativa e innovazione tecnologica che il progetto ORIENTAlife sostiene. Grazie all'integrazione con dati reali e al formato ludico, quest'attività rende il processo di orientamento più dinamico e mirato, favorendo la formazione all'orientamento per intraprendere percorsi educativi in grado di sostenere efficacemente gli studenti in una fase di transizione delicata quale si presenta l'iscrizione alla scuola secondaria di secondo grado. La metodologia del serious game si rivela uno strumento utile per proseguire ed implementare la formazione laboratoriale di ORIENTAlife con uno scenario di partenza che mette lo studente al centro del percorso formativo, sociale ed educativo.

Ida Caruccio

ida.caruccio@scuola.istruzione.it

Caruccio Ida è Ph.D. presso l'Università Telematica Pegaso nel XXXIV ciclo di dottorato dal titolo "Il benessere lavorativo della persona tra diritto, educazione e sviluppo sociale". Laureata con lode in Scienze Pedagogiche, con Master sulla formazione e sul ruolo della dirigenza scolastica, ha esperienze pluriennali come cultore della materia in Pedagogia Sperimentale, insegnante di scuola primaria, tutor, formatore, progettista. È valutatore Erasmus+ presso INDIRE. Ha pubblicato monografie e articoli scientifici con focus sulla scuola, sull'innovazione e sulle competenze. Attualmente è docente utilizzata sui Progetti Nazionali, comma 65, L.107/15, presso l'USR per la Campania, inserita nel gruppo regionale per l'inclusione e nel funzionigramma del progetto ORIENTAlife.

BRICKS | TEMA

Gamification in classe: quando il gioco diventa orientativo

a cura di:

Rosa Viscardi



Orientamento, Cittadinanza attiva, Apprendimento cooperativo

Il rapido processo di digitalizzazione, la realtà così mutevole e dinamica, la competizione fra le imprese a livello globale hanno posto in primo piano l'esigenza di rispondere in modo concreto alle richieste sempre più pressanti di nuove figure professionali, al passo o addirittura precursori dei tempi. Dal cloud architect al data scientist, dal cyber security analyst al chief information officer, dall'e-commerce manager al project manager, innumerevoli sono i "mestieri" emergenti. Da questo macro-quadro economico e dalle nuove logiche del mercato del lavoro, affiora in modo evidente l'esigenza di ottenere risposte dal mondo della scuola sia in termini di innovazione nelle pratiche didattiche che di orientamento degli alunni e degli studenti ad acquisire nuove consapevolezze e nuove competenze, così come evidenziato dal *Decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 22 dicembre 2022, n. 328, concernente l'adozione delle Linee guida per l'orientamento*. Proprio i cambiamenti così repentini, che hanno trovato impreparati i sistemi formativi, hanno creato "disorientamento" nei giovani discenti, che a volte non si sono sentiti sufficientemente guidati, supportati e sostenuti nella lunga fase della loro crescita. Orientarsi, per i nostri ragazzi, non implica solo favorire il passaggio da un ordine scolastico all'altro, ma vuol dire acquisire la consapevolezza del sé e dell'altro, del contesto in cui si vive e con cui si interagisce, essere in grado di decidere dove dirigersi, con quali strumenti e per quale scopo. Questo processo porta alla conquista della piena conoscenza e coscienza di sé e delle proprie potenzialità. Per Orientarsi è necessario riconoscere i valori della società in cui si vive, i propri interessi, le proprie motivazioni, le proprie attitudini e capacità.

È su questo substrato che il team del progetto "ORIENTAlife, la scuola orienta per la vita" ha organizzato parte delle azioni formative per i docenti e delle attività di Didattica Orientativa, destinate agli alunni della scuola secondaria di primo grado e agli studenti del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Rendere l'alunno, lo studente, protagonista del proprio percorso, partecipe delle azioni orientative, senza rischiare di allontanarlo ancor di più per il timore di affrontare sfide troppo importanti, è forse la parte più complessa delle nostre azioni.

Se cambiamento deve esserci, esso non può che partire dalla base, cioè dalla formazione dei docenti, dalla riprogettazione delle azioni didattiche e dal ripensamento dell'intero concetto di orientamento, che deve entrare a far parte della quotidianità delle azioni della scuola contemporanea.

Questa sfida è stata raccolta da ORIENTAlife. Abbiamo studiato a lungo le proposte provenienti da psicologi e pedagogisti, le nuove metodologie didattiche, i sistemi scolastici europei più all'avanguardia, le piattaforme didattiche più adeguate a sostenere la nostra proposta di Orientamento. L'idea di fondo è stata quella di trovare un sistema innovativo, che potesse affrontare le sfide dell'orientamento coniugando attività che facilitassero la riflessione, l'adozione di comportamenti corretti, l'acquisizione di un buon livello di autostima e della consapevolezza delle proprie capacità e competenze, l'adozione di modelli comportamentali adeguati alle diverse occasioni.

L'attenzione si è soffermata sul gioco, sul nuovo modo di introdurre il gioco nelle attività scolastiche, in particolare sulla *Gamification*.

In che modo la *Gamification* può favorire l'orientamento?

Secondo Karl Kapp «La *Gamification* è l'utilizzo delle meccaniche ludiche del gioco, delle estetiche del gioco e del pensiero ludico per **motivare** l'azione delle persone, promuovere l'apprendimento e la risoluzione dei problemi».

L'obiettivo della *Gamification* è quello di rendere le attività più divertenti e coinvolgenti, migliorando così la motivazione e la partecipazione degli alunni e degli studenti, stesso obiettivo cui mira l'orientamento. Il filo conduttore è molto chiaro: se gli studenti si divertono, si otterranno risultati migliori in termini sia di apprendimento sia di crescita personale e sociale, sia di scelte future.



Figura 1 - Agenda 2030

Nella nostra proposta di didattica orientativa, un esempio di *Gamification* è costituito dalle attività dedicate all'Agenda 2030, allo sviluppo sostenibile ed economico, all'approfondimento sul concetto di cittadino europeo, in pratica all'Educazione civica. L'attività dal titolo "L'Agenda 2030, un nuovo mondo", propone agli allievi un gioco sui temi dei 17 GOALS, offrendo l'opportunità di riflettere sulle propria routine quotidiana, sul proprio pensiero, sulle proprie convinzioni e il proprio *modus operandi*, alla ricerca della costruzione di una cittadinanza attiva. L'attività risulta essere pluristrutturata, alternando momenti di riflessione, comunicazione e gioco. Essa prevede un primo momento di lettura e approfondimento; attraverso il brain storming si legge uno degli obiettivi e si chiede agli alunni di riportare un esempio o un'esperienza diretta che possa essere significativa del Goal scelto. I ragazzi dovranno confrontarsi soprattutto sulla finalità dell'azione e sui comportamenti da assumere come cittadini. In un secondo momento di riflessione, alternando fasi di problem posing e problem solving, si porrà alla classe la risoluzione di un problema autentico e gli studenti, lavorando in piccoli gruppi (apprendimento cooperativo), dovranno elaborare tre proposte da esporre alla classe. Dopo aver ascoltato i commenti di tutti i gruppi, saranno segnate alla lavagna le buone proposte e quelle da rivedere, condividendone le motivazioni con tutti gli alunni. Nella terza fase si giunge alla *Gamification*, il gioco vero e proprio, sia in modo analogico che digitale, con funzione di consolidamento delle azioni intraprese. In pratica, la struttura, ripresa e rielaborata dalla piattaforma GO-GOALS, è quella del gioco dell'oca, con un tabellone nel quale sono disseminate domande sui 17 Goals.



Figura 2 - Quiz a risposta multipla

Si divide la classe in cinque gruppi, si lancia il dado, si raggiungono le caselle avanzando secondo la cifra indicata, quando si sosta sulla casella colorata, è necessario rispondere ad una domanda sull'obiettivo raffigurato. Se si risponde in modo esatto, si può ancora tirare il dado, altrimenti ci si ferma. Vince chi raggiunge prima il traguardo. L'intento è chiaro, migliorando il clima dell'ambiente di apprendimento, accresce il piacere di imparare. Da un punto di vista orientativo, si cerca di sviluppare il ragionamento e la creatività; l'idea stessa di adeguare il proprio comportamento per salvaguardare la vita della Terra e dei suoi abitanti, siano essi animali o vegetali, fa sì che si sviluppi nell'adolescente l'idea che, progettare per ricevere i frutti futuri, non sia lontana dalla capacità di orientare sé stessi oggi, per diventare domani cittadini adulti responsabili. I ragazzi, che vivono *hic et nunc*, devono imparare a pensare, ideare e orientare il proprio futuro. Al termine, si passa alla sfida del gioco sulla piattaforma online Wardwall, dove sono stati predisposti due game, uno che prevede l'abbinamento "definizione – obiettivo", l'altro con quesiti di rinforzo e riflessione sull'assunzione di comportamenti corretti.

La seconda attività, legata alla prima nella finalità di diventare cittadini responsabili rispettosi delle regole, è stata definita "Siamo tutti cittadini europei", corredata di gioco su curiosità e notizie sugli Stati dell'Unione Europea.

Anche in questo gioco affianca la *Gamification* il *cooperative learning*, che aiuta alunne e alunni a responsabilizzarsi, assumendo ognuno un ruolo in un gruppo di studio (*guida, verbalizzatore, facilitatore, controllore*) e, al tempo stesso, invoglia a conoscere, chiedere, dialogare, incuriosirsi, porre questioni e risolverle insieme.

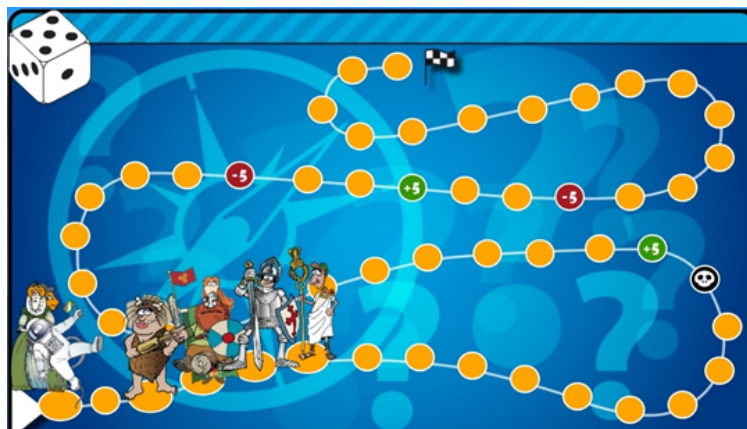


Figura 3 - Siamo tutti cittadini europei

Nella progettazione delle due attività sono stati inseriti alcuni elementi base:

- Missione: prima di tutto è importante stabilire la finalità, cosa lo studente dovrà essere in grado di fare, su cosa dovrà riflettere e quali comportamenti dovrà interiorizzare.
- Livelli da superare: ogni fase, fatta di sfide e missioni, deve corrispondere a degli obiettivi specifici.
- Punteggi e premi: ad ogni traguardo raggiunto si devono prevedere elementi premiali, badge e bonus immediati, da conquistare in itinere e nella fase finale.
- Traguardi a tempo: l'efficacia e l'efficienza del lavoro svolto dallo studente vengono misurate anche attraverso la velocità delle azioni.
- Comportamenti socio-relazionali: le sfide e le prove, singole e di gruppo, devono far sviluppare un determinato comportamento, fra cui accettare gli interessi, valutarli e farli diventare punto di forza.
- Classifiche: al termine delle prove si stila una graduatoria, un podio di vincitori, per stimolare con una ricompensa emotiva l'impegno profuso e favorire una competizione corretta.

Questa metodologia può essere utilizzata, oltre che per "Orientare", anche per incentivare l'apprendimento sia di una disciplina specifica, sia per attività transdisciplinari, sia per progettare una macro-azione di gruppo.

Attenzione, la *Gamification* non è un gioco! Può essere strumento di verifica, di recupero, di consolidamento o potenziamento, e può essere adoperata in tutti i gradi scolastici. Numerose le piattaforme didattiche digitali reperibili gratuitamente online, ma la sfida più stimolante per un docente è sicuramente costruire tutta l'azione con strumenti pratici e quotidiani (si pensi alla caccia al tesoro o al gioco dell'oca), su piattaforme gratuite e disponibili.

Altro strumento di *Gamification* utilizzato dal gruppo ORIENTA*life* è l'applicazione *Kahoot*.

È forse la più usata al momento nella scuola italiana, ma solo per verifiche disciplinari in itinere, mai adoperata in senso orientativo. Come fare? È necessario porre le domande giuste, quelle che inducono alla riflessione, in ordine crescente, che possano portare via via al ripensamento del *modus operandi* di ciascuno. Gli studenti, attraverso il successo o l'errore, sono costretti a ripensare alle proprie azioni e ad interiorizzarle come efficaci o inefficaci, così da ricalibrare il proprio apprendimento e il proprio comportamento.

Il comune denominatore delle tre piattaforme utilizzate è che lo strumento orientativo è il gioco, un'attività continua e durevole nel tempo, un rinforzo positivo delle nostre capacità, che ci accompagna lungo tutto l'arco della nostra vita, così come le azioni del progetto "ORIENTAlife" auspicano.

Non teme il vento il marinaio che sa orientare le vele

(G. Alvaro – *Dizionarietto. Per bambini che vogliono crescere e adulti in cerca d'identità* – 2017).

Rosa Viscardi

rosa.viscardi1@istruzione.it

Rosa Viscardi, laureata in Lettere Classiche, 110/110 cum laude, presso l'Università degli Studi di Salerno, docente di Materie letterarie e Latino, abilitata per tutti gli ordini scolastici, dal 2023 è in comando presso l'USR per la Campania, ai sensi dell'art. 1, c. 65 della L. 107/2015, dove si occupa per incarico individuale della certificazione linguistica del Latino, di premi letterari, di geografia e turismo scolastico; è inserita nel gruppo di lavoro del progetto "ORIENTAlife". È formatore in corsi dedicati a docenti e studenti; ha conseguito il diploma di Mentor. Numerosi gli incarichi svolti: animatore digitale, referente per la valutazione, legalità, inclusione, bullismo e cyberbullismo, tutor coordinatore in corsi di formazione. Relatrice in incontri letterari, vanta molteplici collaborazioni con riviste e giornali.

