

1. Come facilitare Early Career Education: un inquadramento della letteratura

Cosa conoscono bambine e bambini del mondo del lavoro e delle professioni?

La letteratura internazionale sul *children's career development* mette in evidenza come studi e ricerche sul tema si focalizzino maggiormente su cosa i bambini conoscono del mondo del lavoro rispetto a come abbiano raccolto tali informazioni.

Ciò che è ormai noto è il fatto che la conoscenza che i giovani maturano del mondo del lavoro deriva solitamente da esperienze informali, che si differenziano profondamente a seconda del loro background socio-economico-culturale.

Fine degli anni '90- inizi anni '200: Ci si è chiesti come avvenisse il processo di costruzione di conoscenza rispetto al *career development*:

1) già nel 1972, **Havighurst** aveva messo in evidenza il ruolo centrale rivestito dai genitori nello sviluppo della carriera dei figli.

2) la **teoria di Gottfredson (1981) sulle aspirazioni**, con riferimento ai processi di *tipizzazione di genere* (processo attraverso cui i bambini e le bambine acquisiscono valori e comportamenti considerati appropriati per il loro genere entro la loro cultura di appartenenza) che connoterebbero lo sviluppo delle carriere di bambini e bambine. E' solo intorno ai 14 anni che questo processo decisionale diventa consapevole.

Più recentemente, l'indagine **Drawing the future** ha evidenziato che;

- 1) circa il 59% dei rispondenti di 7-11 anni ha affermato di aver sentito parlare della propria professione preferita da genitori, adulti di riferimento o altri membri della famiglia.
- 2) il 56% ha dichiarato di averne sentito parlare via TV, al cinema o nei social.
- 3) Meno dell'1%, dato estremamente rilevante, è entrato in relazione con quella professione incontrando qualcuno che la svolgesse e che fosse intervenuto nella propria scuola.

Il sondaggio, inoltre, ha anche rivelato che le aspirazioni professionali dei bambini di 7-11 anni sono limitatamente in linea con le richieste del mercato del lavoro.

Tale dato pare sia il medesimo emerso da un'altra indagine, denominata **Nothing in common**. Dall'esplorazione delle aspirazioni professionali di 11.000 giovani di 17-18 anni in UK, è emerso come non vi fosse statisticamente "niente in comune" tra le aspirazioni dei rispondenti e le richieste del mercato del lavoro.

La conoscenza che bambini e bambine sviluppano in merito alle professioni si modifica nel corso del tempo: aumenta con la loro crescita coerentemente con uno spostamento da un pensiero egocentrico e concreto verso una visione più astratta e oggettiva delle stesse. E' in particolare la scuola, ad accompagnare lo sviluppo di conoscenze sul mondo delle professioni.

I risultati di ricerche più recenti sul tema evidenziano che aspirazioni in merito alle professioni possono influenzare lo sforzo e l'impegno di bambine e bambini dal punto di vista scolastico, così come la scelta delle materie su cui investire in termini di studio e delle professioni a cui tendere e da perseguire sul fronte della preparazione → questo dimostra che un'esposizione precoce al mondo delle professioni può avere ricadute profonde sulle percezioni che i bambini sviluppano rispetto alle diverse professioni e ai percorsi formativi che ne consentono l'accesso =vale a dire che non è mai troppo presto per proporre percorsi educativi, adeguatamente progettati per le fasce di età a cui si rivolgono che accompagnino

bambini e bambine nell'esplorazione del mondo del lavoro, delle professioni possibili e delle professioni del futuro.

Il problema considera la mancanza di buone pratiche a cui le scuole possono riferirsi, in più l'assenza di competenze mirate da parte delle insegnanti.

La scuola può assumere un ruolo centrale nell'accompagnare in bambini e bambine nello sviluppo di un'attitudine positiva verso il mondo del lavoro e offrire loro una vasta gamma di esperienze che contribuiscono alla formazione e all'espansione delle loro aspirazioni per il futuro.

2. Premesse metodologiche alla Early Career Education

Sul tema della career education appare quindi pertinente stabilire connessioni tra apprendimento ed esperienze che bambini e bambine sviluppano nella loro vita quotidiana, in famiglia, a scuola, nel gruppo dei pari, e, in generale, nelle comunità di cui sono parte → questi elementi danno forma alle loro idee sul lavoro, sulle professioni, su quelle più adatte a loro e su quelle a loro precluse.

2.1 Un approccio esperienziale

La proposta di una didattica profondamente esperienziale diviene strumento imprescindibile della cassetta degli attrezzi di educatori e insegnanti che si facciano promotori di Early Career Education.

Un primo riferimento metodologico rimanda al **“modello di apprendimento esperienziale” di Kolb** che vede il processo di apprendimento realizzarsi attraverso l'azione e la sperimentazione di situazioni di cui il bambino è attivo protagonista e in cui viene coinvolto da un punto di vista fisico, cognitivo, emotivo. Ormai noto è il cosiddetto **“learning circle”** (apprendimento circolare di Kolb), che vede il soggetto sollecitato da *esperienze concrete* (un'attività, un esercizio, una sfida) che favoriscono le fasi successive di *osservazione riflessiva e concettualizzazione astratta*, propedeutiche ad una *sperimentazione attiva* in contesti reali o autentici.

La progettazione e l'allestimento di contesti e opportunità di Early Career Education mediante un approccio esperienziale sostiene, ad esempio, la proposta di **“learning game”** o di attività ludico-metaforiche che favoriscano l'“immersione” in problemi, temi o concetti rilevanti e la loro sperimentazione e manipolazione attiva.

2.2 Un approccio situato: L' **apprendimento situato** (esperienza che avviene in una comunità di pratica ovvero nel contesto stesso in cui avviene) invece evidenzia la dimensione contestuale dell'apprendimento.

Secondo questo approccio, a giocare un ruolo significativo nel processo di apprendimento non sono esclusivamente le esperienze concrete con cui bambine e bambini si interfacciano, ma anche la comunità e gli interlocutori con cui ed in cui interagiscono → la messa in situazione consente di fare emergere le potenzialità di bambini e bambine, attraverso esperienze didattiche aperte, stimolanti e sfidanti, che li coinvolgano e li mettano alla

prova→ di conseguenza tale approccio, sia situato che esperienziale, può favorire l'emersione delle preconoscenze e delle misconcezioni con cui bambine e bambini guardano al mondo del lavoro e delle professioni.

2.3 Un approccio ludico

Un approccio ludico all'apprendimento e alla Early Career Education può aiutare i bambini a conoscere il mondo del lavoro e il loro futuro in esso e ad affrontare lo sviluppo professionale.

Il gioco rappresenta un oggetto negli ultimi anni di una rinnovata attenzione, in particolare gli studi incentrati sui benefici del gioco per lo sviluppo e i processi di apprendimento di bambini e bambine si sono particolarmente focalizzati sull'importanza del *gioco libero*, mentre restano ancora limitati studi e ricerche che indaghino la centralità del *gioco guidato* nei processi di insegnamento e apprendimento nella scuola primaria e che mettano in evidenza la rilevanza del gioco guidato dall'adulto e del ruolo rivestito da insegnanti e educatori nella progettazione e gestione di attività ludiche strutturate.

Il gioco diviene momento di esperienza concreta→l'immersione in un'attività, un gioco, un esercizio, una simulazione divengono sollecitazione per una successiva fase di osservazione riflessiva e a seguire di concettualizzazione astratta per poi misurarsi con la sperimentazione attiva in contesti reali o autentici. Dunque, il gioco può essere riflesso all'interno dell'apprendimento circolare di Kolb.

2.4 Un approccio per obiettivi di apprendimento

Una progettazione di percorsi e attività di Early Career Education per competenze e obiettivi di apprendimento può consentire:

- ai bambini e alle bambine di dare senso all'esperienza condotta e di situarla nella più ampia cornice delle esperienze scolastiche
- agli insegnanti di collocare le azioni di Early Career Education entro il framework dei traguardi di competenza attesi.

3. Progettare e condurre esperienze di Early Career Education

3.1 Gamification e serious games per esplorare le professioni: Nell'ambito della career education, numerose risultano le esperienze che vedono interventi o percorsi implementati secondo approcci ludici, di "**gamification**", ossia l'uso di dinamiche meccaniche del gioco in contesti educativi e di apprendimento, non di gioco.

Altrettanto diffuso risulta il riferimento ai "**serious games**", cioè giochi progettati e sviluppati secondo obiettivi educativi che incorporano una dinamica pedagogica e formativa nell'esperienza di gioco.

La gamification viene adottata, ad esempio, per favorire l'esplorazione degli sbocchi professionali di un corso di studio, delle prospettive di carriera e delle relative competenze richieste.

Numerose ricerche empiriche mettono in evidenza l'efficacia di gamification e serious games nel generare coinvolgimento e partecipazione maggiori rispetto agli approcci tradizionali con profonde ricadute in termini di sviluppo di competenze, quali pensiero critico e *team working*. Gamification e serious games possono dunque risultare particolarmente rilevanti per supportare insegnanti, educatori e operatori dell'orientamento nel perseguire i seguenti obiettivi di apprendimento:

- conoscere le professioni tradizionali e le nuove professioni
- conoscere i contesti in cui operano i professionisti di cui sopra
- conoscere quali abilità vengono richieste ai professionisti attraverso esempi di situazione-problema in cui esse vengono mobilitate
- conoscere i percorsi formativi più in linea con le professioni identificate (per alunni/e della scuola secondaria di primo grado)

GIOCHI PER CONOSCERE LE PROFESSIONI

Qual è la mia professione?

Risultati di apprendimento attesi:

- Saper identificare mansioni, competenze e contesti professionali di riferimento di una professione

Questo gioco può essere realizzato in due modi.

- 1) Opzione 1: attività collettiva (coinvolge l'intera classe) → ad ogni alunno/a viene appiccicato addosso, in una parte del corpo a lui/lei non visibile (ad esempio, sulla fronte) un post-it con indicata una professione. Come nella dinamica del noto "Indovina chi?", ogni alunno/a ha 20 minuti a disposizione per porre domande chiuse ai compagni della classe che possono rispondere solo SÌ-NO. Allo scadere del tempo a disposizione, ciascuno è invitato a rispondere alla domanda "Qual è la mia professione?"
- 2) Opzione 2: attività a coppie → a ciascun alunno viene assegnato un partner. Anche in questo caso, viene appiccicato addosso, in una parte del corpo a lui/lei non visibile (ad esempio, sulla fronte) un post-it con indicata una professione. La coppia ha a disposizione 10 minuti per porsi domande, a turno, e ricevere risposte. Trascorsi i 10 minuti entrambi i membri sono invitati ad indovinare "Qual è la mia professione?".

Nella fase di debriefing, l'insegnante può facilitare la riflessione di bambine e bambini sulle specificità delle professioni esplorate, sulle competenze e abilità che i professionisti sono chiamati a mobilitare e sulle aspirazioni in merito alle professioni esplorate.

3.2 Casi studio e compiti etnografici: Il **caso studio** (l'esperienza di un professionista, il suo percorso formativo e di carriera, i problemi che incontra e affronta) può costituire un punto di partenza per poter effettuare un'ampia esplorazione del mondo delle professioni e soprattutto per avvicinare bambini e bambine all'esplorazione di quelle professioni nuove.
Esempi

→un “buon” caso può partire da problemi fortemente attuali (sostenibilità ambientale, economia circolare, cambiamento climatico...) a cui bambini e bambine vengono esposti e invitati ad identificare come e quali professionisti possono essere coinvolti per affrontarlo. Ormai usuale è pure il coinvolgimento di familiari (genitori, nonni) portatori di esperienze in ambito professionale.

→un caso può essere ampliato ed approfondito mediante l'assegnazione a bambine e bambini di compiti etnografici che richiedono loro di osservare o interpellare adulti, figure chiave della propria comunità, della propria famiglia, andando così oltre la dimensione d'aula. I dati, una volta analizzati e interpretati, verranno riportati in aula e condivisi con i compagni di classe e con gli/le insegnanti.

- bambini e bambine di 4^a e 5^a primaria e della scuola media possono essere coinvolti in compiti più strutturati, quali la conduzione di osservazioni o la realizzazione di interviste su temi specifici/ possono essere attivate vere e proprie ricerche sui mestieri del passato e del presente per evidenziare somiglianze e peculiarità e identificare elementi discriminanti nel mondo del lavoro.
- I bambini più piccoli possono essere coinvolti nella ricerca e analisi di oggetti o nell'ascolto di storie che li accompagnino nell'esplorazione.

Attraverso l'offerta di casi reali, problemi aperti, i bambini possono essere sollecitati a riflettere, ragionare, elaborare molteplici piste di soluzione, raccogliendo elementi e informazioni utili, mettendo contemporaneamente in campo abilità di problem posing, problem solving e pensiero critico.

Casi studi e compiti etnografici possono dunque risultare particolarmente rilevanti per supportare insegnanti e educatori nel perseguire i seguenti obiettivi di apprendimento.

Il racconto intitolato *“Il nostro iceberg si sta sciogliendo!”* racconta di una colonia di pinguini che si trova ad affrontare il problema dello scioglimento dell'iceberg su cui vivono.

La storia di Fred, Alice, Louis, Buddy, il Professore e NoNo si presta all'allestimento di un'attività di riflessione sulle professioni e sulle competenze necessarie per affrontare il cambiamento climatico.

E' possibile identificare quali professionisti possono essere coinvolti nell'aiutare i pinguini ad affrontare un problema che incide così profondamente sulle loro vite. Allo stesso tempo, l'attività conduce l'attenzione verso l'impatto ambientale e la cura dell'ambiente.

Nella fase di debriefing, l'insegnante può facilitare la riflessione di bambine e bambini sulle specificità delle professioni esplorate, sulle competenze e abilità che i professionisti sono chiamati a mobilitare e sui comportamenti sostenibili che i bambini stessi possono mettere in atto nella quotidianità per contribuire a risolvere il problema dei pinguini.

Per ultimo, *“Il nostro iceberg si sta sciogliendo!”* offre l'opportunità di collegare il mondo delle professioni alla dimensione del sé, accompagnando la riflessione sulle proprie scelte e sulla capacità di adattare le proprie azioni e i propri comportamenti in base al contesto.

3.3 Role-play e simulazioni: “Facciamo finta che...”, “facciamo che io ero...” sono indicatori della messa in azione da parte di bambini e bambine di giochi di fantasia e della

loro collocazione volontaria all'interno di un mondo immaginario che connota in particolare l'età prescolare. La definizione di **gioco sociodrammatico**, come viene anche denominato il gioco di fantasia, si riferisce ai personaggi, trame, elementi propri di una storia in esso riconoscibili ("drammatico") e alla natura collettiva del gioco che mette in scena ruoli socialmente codificati ("sociale"). I bambini giocano così, spesso, "a famiglia", "a maestra" e mettono in scena comportamenti, valori, stereotipi, ruoli sociali e dunque anche professioni. Role-play e simulazioni costituiscono un'evoluzione del gioco socio-drammatico di bambini e bambine e hanno l'obiettivo di sviluppare abilità comunicative e di ascolto oltre che di "messa in gioco" di situazioni problematiche e conflittuali per facilitarne l'analisi e il confronto tra partecipanti. Dunque, consentono loro di toccare con mano, all'interno di una realtà semplificata, elementi del mondo del lavoro e delle professioni.

Role play e simulazioni possono così essere proposti, ad esempio, per agire gli stereotipi del lavoro e delle professioni. Come evidenziato da Galeotti nel primo capitolo, alcuni studi in letteratura evidenziano come processi di esposizione e socializzazione precoce con il mondo del lavoro possono contribuire ad abbattere gli stereotipi sociali, culturali, di genere e professionali. Bambini e bambine, ragazzi e ragazze apprendono già nel contesto domestico, a scuola e nell'extra-scuola, atteggiamenti e aspettative sul genere, sui ruoli e sulle professioni connotati da profondi stereotipi che inconsapevolmente replicano e mettono in azione.

Nell'ultimo decennio in particolare, le comunità scientifica, pedagogica e scolastica hanno rivolto la propria attenzione alla formazione di educatori ed insegnanti culturalmente competenti e maggiormente consapevoli di come trasmettono informazioni sulle differenze culturali e su come agiscono stereotipi e misconcezioni. Il **gioco** consente di mettere in scena stereotipi e misconcezioni che riguardano le professioni, favorendo l'emersione di valori culturali che riguardano il ruolo della donna e le prospettive sul genere nelle professioni e altri costrutti. È possibile dunque identificare e riconoscere giochi e modalità di gioco che possano rinforzare o al contrario far emergere stereotipi e potenziali discriminazioni di genere, di età, di accesso, di utilità e rilevanza di una professione. L'obiettivo è dunque di rintracciare nel gioco o promuovere attraverso di esso una visione dinamica del lavoro e delle professioni, accompagnando l'espansione delle aspirazioni professionali di bambini e bambine.

es: i giochi cooperativi, di comunicazione e di relazione sono volti a costruire il gruppo, a promuovere un clima collaborativo, a favorire la partecipazione, la comunicazione e la relazione tra i bambini di fronte ad un problema da approcciare e risolvere.

Il cooperative learning fa riferimento ad una serie di principi per i quali bambine e bambini dedicano molto del loro tempo in classe al lavoro in piccoli gruppi, di 4-6 persone, ottenendo riconoscimenti, ricompense e voti basati su prestazioni scolastiche di gruppo.

Role-play e simulazioni possono dunque risultare particolarmente rilevanti per supportare insegnanti, educatori e operatori dell'orientamento nel perseguire i seguenti obiettivi di apprendimento:

- Esercitare competenze e abilità necessarie nel mondo del lavoro e ai professionisti (lavoro di gruppo, comunicazione, leadership, problem solving, auto-regolazione)
- Identificare stereotipi e misconcezioni che riguardano il lavoro e le professioni
- Identificare elementi di complessità che caratterizzano i contesti e le situazioni professionali

- Formulare piste di soluzione in merito agli stereotipi e alle misconcezioni che riguardano il lavoro e le professioni

Se fossi...

Risultati di apprendimento attesi:

- Saper identificare stereotipi e misconcezioni che riguardano il lavoro e le professioni
- Identificare elementi di complessità che caratterizzano i contesti e le situazioni professionali

Quest'attività è ispirata al gioco "Who is she?", gioco da tavolo per due giocatori, variante del celebre "Indovina chi?", ma dedicato a soli personaggi femminili. Il gioco, realizzato dalla designer polacca Zuzia Kozerska-Girard, racconta, mediante ritratti ad acquerello stampati direttamente su legno e aneddoti curiosi e coinvolgenti, la storia di 28 donne straordinarie che hanno dato un contributo di rilievo negli ambiti del sapere e professionali a cui appartengono, dall'attrice e ideatrice del wireless austro-americana Hedy Lamarr, alla prima astronauta ad andare sullo spazio, l'ingegnera russa Valentina Tereškova, dall'ambientalista e attivista politica keniana Wangari Maathai, a Frida Kahlo, artista messicana.

A partire dalla storia di donne celebri dell'arte, della scienza, della cultura, "Se fossi..." invita bambine e bambini a mettere in scena, sotto la guida attenta di un insegnante facilitatore, le difficoltà che le protagoniste possono aver incontrato negli ambiti professionali di appartenenza e le strategie da loro messe in atto per affrontarle e per favorire la discussione intorno ad esse.

Se fossi... si propone di sollecitare la riflessione sui percorsi di sviluppo personale e di carriera oltre che sugli ostacoli che possono connotarli e su come essi si collochino nei percorsi di vita di ciascuno e ciascuna.

Nella fase di debriefing, l'insegnante può facilitare la riflessione di bambine e bambini su stereotipi e misconcezioni che riguardano, in generale, il lavoro e le professioni.

3.4 Model canvas e piani di azione per costruire il futuro

Un'autentica Early Career Education, secondo la cornice teorico-metodologica qui tracciata, intende avvicinare bambini e ragazzi al mondo del lavoro e delle professioni, ma non senza valorizzare la dimensione del sé – la riflessione sulle proprie abilità, sui propri valori, accompagnando un processo di presa di consapevolezza rispetto ai propri punti di forza e a come le molteplici esperienze che caratterizzano ciascuno, realizzate attraverso la scuola e nei contesti non formali e informali, possono contribuire a costruire il (proprio) futuro. 0

È questo il caso della versione rivisitata del *Business Model Canvas* originariamente introdotto da Osterwalder e Pigneur (2010) come strumento utile a favorire la visualizzazione di un'idea imprenditoriale → si tratta di uno strumento pratico e potente, utile per progettare un nuovo business, nato con l'obiettivo di dare agli imprenditori un metodo alternativo ma efficace per rappresentare un Business Model, ovvero la strategia con cui si pianifica di generare profitto.

Studenti e studentesse della scuola secondaria di secondo grado, vicini alla scelta del percorso universitario, sono stati esposti a testimonianze, contesti professionali, problemi e criticità incontrate dai professionisti in ambito educativo. Di fronte ad una tale ricchezza di

stimoli e informazioni, una versione riadattata del Business Model Canvas ha rappresentato uno strumento di sintesi e riorganizzazione, individuale e di gruppo, di quanto raccolto.

Ancora una volta è risultato centrale il processo di accompagnamento e facilitazione, realizzato mediante la proposta di alcune domande guida: Come futuro/a educatore/educatrice, a quali target potrei rivolgermi? Con quali altre figure professionali potrò collaborare come membro di un'équipe? Di quali conoscenze e competenze dovrò prioritariamente dotarmi per operare nei molteplici contesti in ambito educativo? Quali saranno gli utenti verso i quali indirizzerò il mio lavoro?

In questo modo studenti e studentesse sono stati avviati alla costruzione di un **Piano di Sviluppo Personale e Professionale**, che facilita la riflessione e l'autovalutazione sul proprio percorso e sulle proprie scelte, per pianificare il proprio sviluppo personale, formativo e di carriera. Noto a partire dagli anni '90 del secolo scorso, il Piano di Sviluppo Personale e Professionale costituisce uno strumento a supporto dell'attivazione e responsabilizzazione degli studenti rispetto al loro percorso di apprendimento e formativo, con un focus specifico proprio sui personali traguardi di apprendimento. Se la sua adozione ha avuto inizio nel contesto universitario, oggi è diffuso nella scuola secondaria e nei contesti professionali, come strumento di assunzione di responsabilità rispetto al percorso di studio e al proprio futuro professionale, utile per definire i propri obiettivi e valutare i progressi raggiunti. La struttura tradizionale del Piano di Sviluppo Personale Professionale prevede la realizzazione di un vero e proprio piano di azione, con obiettivi, tempi, indicatori di performance.

Model canvas e piani di azione accompagnano l'elaborazione di scelte consapevoli (ad esempio voler approfondire una professione in particolare o voler esplorare un percorso formativo o ancora voler migliorare una propria abilità) coerenti con valori, attitudini e aspirazioni personali. Dunque, possono dunque risultare particolarmente rilevanti per supportare insegnanti, educatori e operatori dell'orientamento nel perseguire i seguenti obiettivi di apprendimento:

- Sistematizzare informazioni raccolte sul mondo del lavoro e delle professioni (esplorate grazie alle attività precedenti)
- Analizzarle per identificare aspetti che si desiderano approfondire (competenze di una professione, contesti in cui operano i professionisti, percorso formativo)
- Formulare obiettivi da raggiungere in termini di approfondimento, ulteriore esplorazione, sviluppo di abilità, ecc.
- Identificare strategie idonee a perseguire gli obiettivi sopra indicati

Costruire il futuro

Risultati di apprendimento attesi:

- Saper sistematizzare competenze e abilità necessarie nel mondo del lavoro e ai professionisti
- Saperle analizzare per identificare aspetti che si desiderano approfondire (competenze di una professione, contesti in cui operano i professionisti, percorso formativo) da formulare in termini di obiettivi da raggiungere (es. identificare i possibili contesti in cui opera l'educatore)

– Saper identificare strategie idonee a perseguire gli obiettivi sopra indicati. L'attività prevede l'elaborazione di una mappa delle competenze e abilità necessarie nel mondo del lavoro a partire dall'analisi delle professioni. A partire dalla mappa, bambini e ragazzi potranno completare una tabella con tre colonne: aspetti che vorrei approfondire sulle professioni esplorate, competenze e abilità che vorrei sviluppare, contesti in cui posso reperire ulteriori informazioni (biblioteca, Informagiovani, centro di aggregazione, scuola, ecc.).

Il disegno di un percorso a tappe, personalizzato da ciascun alunno, potrà sintetizzare quanto messo a fuoco nelle colonne.

L'attività, nella modalità qui indicata, è pensata per la scuola media inferiore, ma può essere proposta in versione semplificata anche ai bambini di classe quarta e quinta primaria.

La struttura proposta, oltre che una funzione di sintesi e al contempo una funzione progettuale, consente di situare le azioni di Early Career Education allestite dalla scuola entro una trama di relazioni con la comunità e i servizi del territorio a cui bambini e ragazzi possono rivolgersi per proseguire nel loro percorso di *costruzione del futuro*.

Lezione blended

Progetto Jobland - Strumenti e risorse per migliorare il Career Learning a scuola

Il progetto punta a creare strumenti e risorse per aiutare gli studenti a conoscere se stessi e a esplorare il mondo del lavoro a partire dai primi anni di scuola.

"Career learning" si riferisce a una serie di attività che aiutano gli studenti ad allargare i propri orizzonti e le proprie aspirazioni.

Il primo esempio di "gita virtuale" è creato, in 5 lingue diverse, all'interno del progetto europeo JOBLAND. La proposta offre agli studenti dell'ultimo biennio della scuola primaria (quarta e quinta) e a quelli del primo anno della scuola secondaria di primo grado l'opportunità di partecipare ad una visita virtuale in una città immaginaria denominata Jobland. La gita dura 20 minuti circa ed è supportata da una mappa cartacea della città. All'interno del video, un narratore guida gli studenti nell'esplorazione della città e delle sue vocazioni e tipicità. La città di Jobland offre dunque l'occasione di esplorare diversi settori produttivi (ospitalità, industria manifatturiera, industria creativa, professioni scientifiche, ecc.) e di arricchire le conoscenze degli studenti per quanto riguarda i processi produttivi in questione e le professioni ad essi collegate.

In Italia, la sperimentazione ha interessato un campione nazionale di 10 classi di diverse regioni. I feedback dei docenti italiani riportano un alto livello di gradimento del format per fattibilità, semplicità di uso e accessibilità, coinvolgimento degli studenti, potenzialità orientative e di utilizzo per attività di didattica orientativa. La visita richiede di compilare una sorta di passaporto, essendo i bambini dei turisti digitali.

Sulla scia della gita a Jobland, l'IC "Margherita Hack" di Maniago (Friuli), ha declinato il format di gita virtuale centrandolo sulla città di Maniago. Il processo di creazione ha coinvolto direttamente gli studenti attraverso una fase iniziale di ricerca-azione partecipata in cui gli alunni delle ultime classi della scuola primaria di Maniago hanno contribuito con la selezione di una serie di elementi riconosciuti come rappresentativi dell'identità territoriale di Maniago.

Conclusioni: l'utilizzo di video orientativi diventa strumento strategico per:

- rendere accessibili le attività orientative a un numero sempre maggiore di studenti e classi superando vincoli legati ai contesti geografici e strutturali delle singole scuole
- permettere l'esplorazione e la conoscenza del mondo del lavoro, di figure professionali e settori che possono ampliare il ventaglio di opportunità a cui sono esposti gli studenti e che possono contrastare gli stereotipi legati al mondo del lavoro.

Queste sperimentazioni hanno visto l'esplorazione di metodologie e approcci di gamification all'interno di contesti digitali. Seppur lontano da un canonico videogioco e con risorse grafiche ben più limitate, il nuovo format ha riscontrato altissimi livelli di coinvolgimento degli studenti grazie un attento lavoro di progettazione pedagogica.

Orientamento precoce

Parliamo dunque di orientamento come processo di apprendimento che prende il nome di "career learning" e che si traduce in una serie di attività educative per lo sviluppo degli strumenti necessari per costruire il futuro.

Il compito dell'orientamento è quello di fornire gli strumenti cognitivi e le competenze per aiutare ogni cittadino a gestire al meglio il proprio percorso di sviluppo formativo e professionale (Career Management Skills).

Diversi studi sottolineano, infatti, l'importanza di iniziare presto perché è proprio durante il primo ciclo di istruzione che si concretizzano negli studenti le prime aspirazioni e idee verso il futuro, ma iniziano anche a formarsi le prime rappresentazioni di sé e del mondo del lavoro, purtroppo anche disfunzionali e stereotipate, che rischiano di circoscrivere il ventaglio di opportunità a cui andranno incontro.

Per rispondere a questa sfida, le tecnologie digitali rappresentano uno strumento con grandi potenzialità in quanto permettono di migliorare l'accessibilità delle informazioni disponibili online, di personalizzare e aggiornare i contenuti, di presentarli in base ai bisogni del fruitore.

Possono essere proposti video che guidano bambine e bambini nell'esplorazione di un determinato contesto/ambito/settore del mondo del lavoro.