

# Pianificazione dettagliata dell'unità didattica «Orientamento professionale sensibile alle questioni di genere con il serious game like2be»

## Informazioni generali

### Indicazioni importanti per l'uso nelle lezioni

I materiali sono basati sugli obiettivi per l'orientamento professionale del piano di studi svizzero-tedesco Lehrplan 21 (3° ciclo, 7° e 8° anno), ma si adattano anche ad altri piani di studi.

L'unità didattica è pensata come attività introduttiva all'orientamento professionale.

Sta all'insegnante adattare tempi e materiali alle esigenze della classe.

Il videogioco didattico [like2be](#) è concepito per tablet e laptop/PC. Si sconsiglia di giocarlo su smartphone.

Per la presente unità didattica, è fondamentale il mazzo di carte che può essere stampato o ordinato [per e-mail](#).

L'unità didattica «Orientamento professionale sensibile alle questioni di genere con il serious game like2be» è stata preparata a complemento del gioco like2be. In aggiunta alle proposte didattiche del set di carte che fa parte del gioco like2be, l'unità didattica propone una pianificazione dettagliata delle lezioni e vari materiali supplementari. I materiali «bonus» non sono inclusi nel set di carte, ma prendono spunto dal gioco like2be.

L'unità didattica comprende sei moduli pensati per lezioni da 45 o da 90 minuti (2x45 minuti). La prima lezione consiste nel giocare al serious game like2be. Successivamente, i contenuti del gioco vengono approfonditi con le attività «Diversità nel mondo professionale», «Profili professionali stereotipati» e «Vita e percorsi professionali».

Il bonus «Capacità e desideri» aiuta a riflettere sulle proprie aspettative e abilità, e di metterle a confronto con varie possibili professioni. Il bonus «Giochi di movimento in classe» propone all'insegnante dei giochi che possono essere giocati di tanto in tanto. Si tratta di un approccio all'orientamento professionale particolarmente adatto per le classi più vivaci.



*Alla prossima pagina, il sommario e gli obiettivi didattici. Basta cliccare su un modulo per passare direttamente alle rispettive istruzioni di pianificazione.*

## Sommario e obiettivi didattici

L'unità didattica comprende i seguenti moduli:

<b>Introduzione: il serious game like2be (45 minuti)</b> .....	3
<b>Approfondimento: diversità nel mondo professionale (2x45 minuti)</b> .....	5
<b>Approfondimento: profili professionali stereotipati (45 minuti)</b> .....	11
<b>Approfondimento: vita e percorsi professionali (45 minuti)</b> .....	15
<b>Bonus: capacità e desideri (2x45 minuti)</b> .....	19
<b>Bonus: giochi di movimento in classe</b> .....	22



*Basta cliccare su un modulo per passare direttamente alle rispettive istruzioni di pianificazione.*

### Obiettivi didattici [secondo il Lehrplan 21](#):

(BO.1.1, BO 2.1 BO 2.2)

Le allieve e gli allievi sono in grado di...

...cogliere e descrivere elementi della propria personalità (capacità, esigenze, interessi, attitudini, valori).

...confrontare l'immagine che hanno di sé con quella che proiettano verso l'esterno e, grazie alla presa di coscienza di queste due immagini, trarre conclusioni utili per la scelta degli studi o di una professione.

...trovare per conto proprio informazioni su almeno tre delle professioni o dei percorsi di studi che hanno scelto in vari settori professionali.

...includere nelle loro riflessioni e ricerche anche requisiti e mansioni di formazioni e professioni atipiche per il proprio genere.

...riflettere sulle proprie caratteristiche biografiche e sulle aspettative di familiari e amici per quanto riguarda la professione, e mettere in discussione gli stereotipi sociali, culturali e di genere, in modo da poter difendere la propria posizione al riguardo.

### Obiettivi didattici di like2be:

**1. Ampliare l'orizzonte delle possibilità professionali** Conoscere nuove professioni e ampliare le proprie conoscenze su professioni conosciute e sconosciute.

**2. Riflettere al rapporto tra scelta professionale e genere** Riflettere sui ruoli di genere e sul fatto che molte professioni sono associate a un determinato genere.

**3. Capire i propri desideri** Riflettere sulla diversità dei percorsi biografici e sviluppare un pensiero critico sui propri interessi, desideri e capacità.



*Alle prossime pagine, la pianificazione dettagliata dell'unità didattica e i materiali occorrenti.*



## Introduzione: il serious game like2be (45 minuti)

<b>Obiettivi didattici</b>			
Conoscere nuove professioni in modo ludico.			
Saper collocare delle persone al posto di lavoro adatto in funzione delle qualifiche e dei desideri personali.			
Essere sensibilizzati al processo di scelta professionale.			
Confrontarsi con percorsi professionali diversi.			
<b>Preparazione</b>			
Predisporre computer o tablet per tutta la classe			
Provare il gioco like2be			
Scrivere sulla lavagna i concetti che appaiono nel gioco e che necessitano di spiegazioni (vedi «Glossario per insegnanti» nel materiale supplementare)			
Tempo	Attività	Metodo/ formato	Materiale
10'	<p><b>Introduzione</b></p> <p>L'insegnante spiega il serious game like2be e gioca un turno a mo' di esempio.</p> <p> <i>La scelta di una professione è un processo complesso. Siccome la maggior parte delle persone trascorre molto tempo al lavoro, è importante trovare una professione che piaccia. In questo periodo della vostra vita, vi confrontate per la prima volta con la scelta di una professione. Ci sono persone che anche più in là nel corso della vita cambiano professione o posto di lavoro.</i></p> <p><i>Esistono consulenti che aiutano a districarsi in questo processo. Nel gioco like2be assumete il ruolo di consulenti. Lo scopo è collocare una serie di persone, trovando i posti di lavoro che fanno per loro. Per farlo, dovete confrontare i dossier di queste persone con i posti vacanti disponibili. I dossier contengono diversi termini che è importante capire per poter trovare il posto di lavoro che fa al caso di ciascuna persona.</i></p> <p>Insegnante spiega i concetti</p>	Tutta la classe, l'insegnante e spiega	PC/tablet, like2be, glossario
25'	<p><b>Fase di gioco</b></p> <p>Ognuno gioca individualmente a like2be.</p>	LI	PC/tablet, like2be
10'	<p><b>Conclusione/risultati</b></p> <p> Breve riflessione e discussione sui termini sconosciuti</p> <p><i>Quali professioni vi sono capitate? Avete notate cose particolari?</i></p> <p>Le professioni e le particolarità vengono elencate sulla lavagna</p>	Tutta la classe	Lavagna

### Abbreviazioni

LI = lavoro individuale

LC = lavoro in coppia

LG = Lavoro di gruppo



= consegne o spiegazioni date dall'insegnante



## Materiali supplementari introduttivi: glossario per insegnanti

A seconda della classe e delle conoscenze preve dell3 alunni, prima di giocare può essere necessario chiarire alcuni termini. I concetti relativi alle professioni prese in considerazione vengono ripresi nella lezione «Capacità e desideri».

Qui di seguito i termini più importanti utilizzati nel gioco.

Termine	Spiegazione
Creatività	Capacità di creare qualcosa di nuovo o di originale
Musicalità	Avere un buon orecchio musicale e saper fare musica
Abilità manuale	Capacità di costruire, adattare o riparare qualcosa servendosi di at-trezzi
Capacità comunicative	Capacità di esprimere chiaramente ciò che si vuole dire e di compren-dere bene ciò che dicono l3 altri
Capacità di lavorare in team	Saper lavorare bene insieme ad altre persone e riuscire a farsi coin-volgere
Resistenza fisica	Capacità di svolgere lavori fisicamente duri
Flessibilità negli orari	Saper lavorare in giorni o orari variabili e adattarsi a turni più o meno lunghi
Pensiero analitico	Capacità di identificare problemi e di trovare soluzioni adeguate
Abilità tecnica	Capacità di capire il funzionamento di dispositivi o macchine
Esigenze economiche	Quanto si desidera guadagnare
Grado di occupazione	Quanto si desidera lavorare a settimana (il 100% equivale a circa 42 ore settimanali)
Orari regolari	Orari e tempo di lavoro giornalieri chiaramente stabiliti
Dimensioni del team	Numero di persone con cui si collabora
Responsabilità	Prendere decisioni per conto proprio e assumersene la responsabilità



## Approfondimento: diversità nel mondo professionale (2x45 minuti)

### Obiettivi didattici

Ampliare le proprie conoscenze sulle professioni note e conoscere nuove professioni.  
Conoscere il sito [www.orientamento.ch](http://www.orientamento.ch) e usarlo per la ricerca sulle professioni.  
Saper usare un «diagramma a ragnatela» per associare le professioni a determinate categorie e ampliare le proprie concezioni sulle professioni.

### Preparazione

Teoria e istruzioni (vedi materiali supplementari: commento didattico) per la creazione di un diagramma a ragnatela del proprio profilo professionale  
A mo' di esercizio, creare un diagramma a ragnatela per la professione di docente di matematica di scuola media e confrontare il risultato con la soluzione d'esempio  
Studiare l'elenco delle professioni e familiarizzarsi con eventuali professioni sconosciute. Le professioni possono essere cercate qui: <https://www.orientamento.ch/dyn/show/1893?lang=it>  
Stampare due diagrammi e un elenco di professioni per ogni allieva  
Predisporre computer o tablet per tutta la classe

Tempo	Attività	Metodo/ formato	Materiale
5'	<b>Introduzione</b> L3 allieva scorrono l'elenco e si segnano le professioni che non conoscono e quelle verso cui si sentono personalmente attratti.	LI	Elenco delle professioni
10'	<b>Introduzione</b> L'insegnante distribuisce i diagrammi e, sulla scorta dell'esempio della professione di docente di matematica, mostra come si compilano:  <i>Su questo diagramma a ragnatela si possono rappresentare gli interessi e le predisposizioni delle persone che (tipicamente) esercitano una determinata professione. Per farlo, occorre rispondere a una serie di domande del tipo: come sono (tipicamente) le persone che esercitano questa professione? Che interessi hanno? Quali sono le loro qualità?</i> Altre informazioni su come spiegare l'esercizio si trovano nel commento didattico.	Tutta la classe, contributo dell'insegnante	Diagrammi a ragnatela, esempio già pronto
20'	<b>Fase di lavoro</b> L3 allieva cercano una professione sconosciuta e una professione verso cui si sentono attratti, poi compilano i rispettivi diagrammi (che servono anche come risultato conclusivo).	LI o LC	Computer, orientamento.ch, diagrammi



10'	<p><b>Fase di discussione</b></p> <p>A gruppi, discussione sui diagrammi compilati.</p> <p> <i>Quali professioni avete cercato? Spiegate al gruppo quali sono le caratteristiche tipiche, gli interessi e le particolari capacità di chi esercita le professioni che avete scelto.</i></p>	LG	Diagrammi
	<p><b>Pausa</b></p>		
10'	<p><b>Introduzione</b></p> <p>Con tutta la classe, riprendere i diagrammi e la discussione della lezione precedente:</p> <p> <i>Quali nuove professioni avete scoperto? Che cosa avete imparato dall'esercizio con i diagrammi a ragnatela? Perché per una stessa professione possono esserci profili diversi?</i></p> <p>Ricorda l'esempio della professione di falegname in una classica officina (focus pratico/tecnico) o in un'istituzione sociale (focus sociale/rapporti umani).</p>	Tutta la classe	Diagrammi
10'	<p><b>Fase di lavoro</b></p> <p>Creare due diagrammi a ragnatela a testa: uno relativo alle proprie capacità attuali e uno con le capacità che si desidererebbe avere tra 5-10 anni.</p> <p> <i>Provate a creare il vostro proprio diagramma, tenendo conto dei vostri interessi e punti di forza. Poi createne un altro con un altro colore, pensando alle capacità che vorreste acquisire un giorno. Come desiderereste essere in futuro? Più creativo, più accurato, più abili con la tecnica?</i></p>	LI	Nuovo modello di diagramma a ragnatela
15'	<p><b>Fase di scambio</b></p> <p>In gruppi da quattro, discutere dei propri diagrammi.</p> <p> <i>Presentatevi a vicenda i vostri diagrammi e spiegate perché sono usciti in questo modo. Al momento, in che ambito vi sentite particolarmente forti? Qual è la vostra caratteristica individuale più importante? Perché? Quali capacità vorreste migliorare? Che cosa potrebbe interessarvi in futuro? Perché?</i></p>	LG	Diagrammi
10'	<p><b>Conclusione/risultati</b></p> <p> <i>Com'è andata la creazione dei diagrammi? Che cosa è stato facile/difficile? Quali sono le differenze tra il diagramma che vi descrive oggi e quello che vorreste in futuro? In che modo questo diagramma può aiutarvi nel vostro orientamento professionale? Vi sembra che questi diagrammi siano utili? Perché/perché no?</i></p>	Tutta la classe	



**Aggiunta / altre proposte di discussione**

*Che cosa ne pensate delle professioni...*

*della vostra amicizia, conoscenti e/o parenti,*

*considerate più o meno prestigiose dalla società,*

*che richiedono una laurea o una (grande) preparazione accademica,*

*che rientrano in determinati settori di attività, p.es. edilizia, arte e design, educazione e lavoro sociale, chimica e fisica, natura, ristorazione e ramo alberghiero, sanità, informatica, elettricità e impiantistica,*

*in cui c'è una prevalenza di donne, rispettivamente di uomini,*

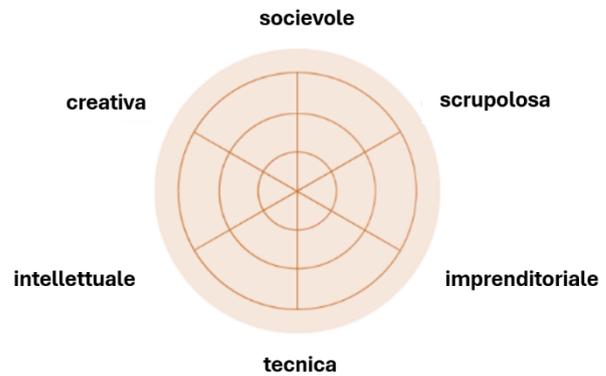
*in cui si guadagna tanto, rispettivamente poco?*

## Materiali supplementari «Diversità nel mondo professionale» Commento didattico: creare un diagramma a ragnatela

### Teoria

Per la scelta di una professione, contano molto la personalità e gli interessi.

Con un diagramma a ragnatela suddiviso in sei caratteristiche tipiche della personalità, si può creare un modello strutturale esagonale che permette di raffigurare le professioni o i profili delle persone. Creare il proprio diagramma consente di definire gli interessi e gli orientamenti professionali. Il diagramma di una professione, invece, consente di capire meglio le caratteristiche della professione in questione.



È un modello che viene spesso usato per capire quali professioni si addicono a chi cerca lavoro. L'idea è che più i due diagrammi combaciano, più è alta la probabilità di successo, soddisfazione e stabilità della carriera nella professione in questione (Holland, 1997).

### In classe – Due possibilità

#### *Creare un diagramma personale*

L3 allievi riflettono su come descriversi al meglio sulla base delle sei tipologie di caratteristiche e interessi personali. Può essere di aiuto porre le seguenti domande:  
io, come sono?  
Che cosa mi piace?  
Quali sono i miei interessi e i miei punti di forza?

#### *Creare un diagramma per una professione*

L3 allievi riflettono su come descrivere al meglio la professione sulla base delle sei tipologie di caratteristiche e interessi. Può essere di aiuto porre le seguenti domande:  
come sono (tipicamente) le persone che esercitano questa professione?  
Quali cose piacciono loro?  
Quali sono i loro interessi e punti di forza?

Più un tipo di caratteristica o interesse è importante, più l'indicatore (○) dista dal centro del diagramma. Quanto meno una caratteristica o un interesse è importante, più l'indicatore (○) è vicino al centro del diagramma. Alla fine, gli indicatori vengono collegati tra loro mediante delle linee (/). Il risultato è una superficie/ragnatela.

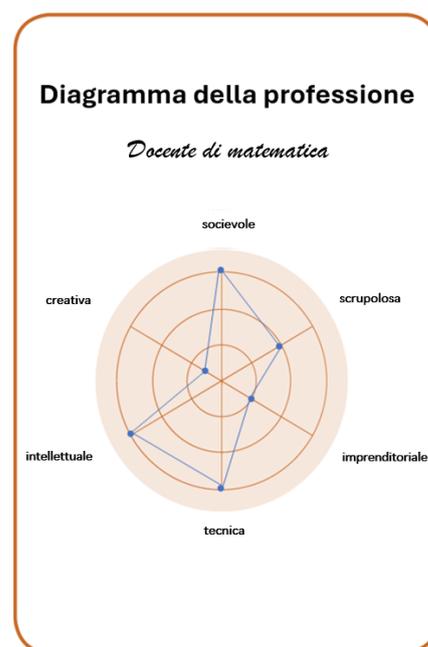
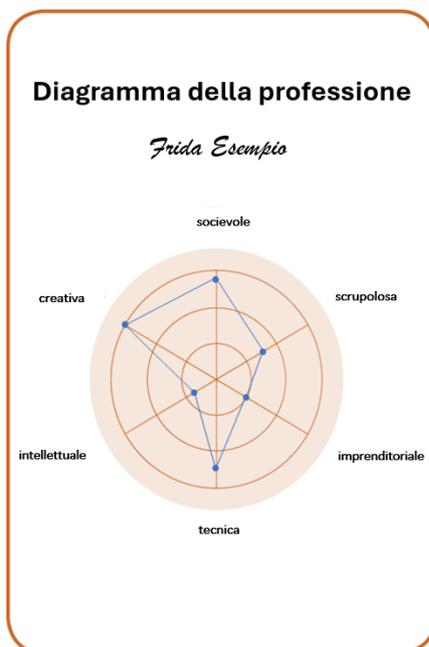
## Esempi

*Frida Esemplio crea il proprio diagramma.*

Si descrive come una persona molto *socievole*, ma non particolarmente *scrupolosa* e ancora meno dotata di *spirito imprenditoriale*. Sostiene di avere facilità con la *tecnica*, ma non si considera affatto una persona *intellettuale*. In compenso dice di essere molto *creativa*.

*Paolo Modello crea un diagramma per la professione di «docente di matematica di scuola media».*

Descrive il lavoro di docente di matematica di scuola media come molto *intellettuale*, *tecnico* e *sociale*. Ritiene che si tratti di una professione che richiede un livello medio di *scrupolosità*, poco *spirito imprenditoriale* e quasi nessuna dote *creativa*.



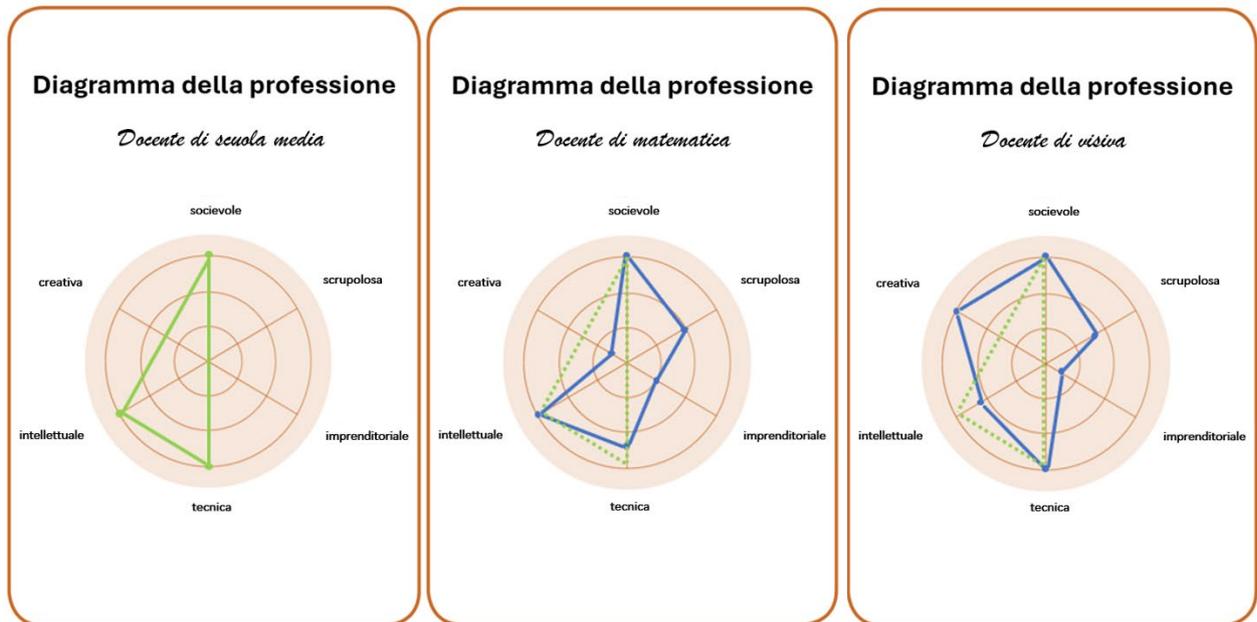
Tutte le categorie del diagramma a ragnatela possono servire in tutte le professioni, ma variano le proporzioni. Rappresentando graficamente i vari aspetti di una professione, si può ampliare l'idea che si ha di essa e mettere in discussione determinati stereotipi.

Esempio: si tende a immaginare quella di falegname come una professione molto pratica/tecnica. Tuttavia, il diagramma che rappresenta questa professione quando esercitata in una classica officina è diverso da quello che la rappresenta quando è praticata in un'istituzione sociale.

## Bibliografia

Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: a theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Odessa: Psychological Assessment Resources.

## Esempio: docente di matematica vs. docente di visiva



### Suggerimento per dare uno spunto:



*I diagrammi delle professioni possono variare. Quando creiamo un diagramma, alcuni fattori svolgono automaticamente un ruolo importante. Sull'idea che ci facciamo di una professione hanno per esempio un'influenza le fonti d'informazione sulle quali ci basiamo, ma anche le opinioni della società e delle persone che frequentiamo (p.es. circolo di amicizie, famiglia).*

*Sebbene per determinate professioni si possano disegnare dei diagrammi tipici, basati su tre aspetti (interessi e attitudini) «primari», si tratterà sempre e solo di esempi prototipici. Quindi, non esistono diagrammi corretti o sbagliati, ma soltanto diagrammi indicativi, che servono a orientarci.*

*Nell'esempio vediamo, a sinistra in verde, il diagramma della professione di docente di scuola media. Il triangolo verde mostra tre interessi o attitudini che per questa professione in generale hanno un'importanza «primaria», più grande degli altri aspetti indicati. Ne possiamo dedurre che, solitamente, chi lavora come docente di scuola media tende a essere una persona con forti interessi e attitudini di tipo sociale, intellettuale/di ricerca e tecnico/pratico.*

**!** Attenzione: quanto esposto non va inteso come un requisito vincolante, ma piuttosto come un orientamento. Non appena cambia un poco il contesto in cui viene esercitata la professione (in questo caso la materia insegnata), si modifica anche il diagramma. Si noterà tuttavia che i tre aspetti «primari» non saranno cambiati più di tanto.



## Approfondimento: profili professionali stereotipati (45 minuti)

<b>Obiettivi didattici</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diventare consapevoli di come le professioni vengono percepite attraverso il filtro di stereotipi di genere.</li> <li>• Essere in grado di mettere in discussione gli stereotipi di genere e assumere un'opinione indipendente in merito.</li> <li>• Saper riflettere sulle proprie caratteristiche biografiche e sulle aspettative del proprio ambiente (famiglia, amici ecc.) per quanto riguarda la scelta di una professione, anche in relazione con le questioni di genere.</li> </ul>			
<b>Preparazione</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte verdi «Profili professionali stereotipati» (ordinabili gratuitamente online)</li> <li>• Stampare per tutti i gruppi le domande per la discussione (vedi materiali supplementari della lezione 3), ritagliarle e metterle in buste separate</li> <li>• Eventualmente, stampare per tutti i gruppi le istruzioni con i pittogrammi e gli esempi di domande (vedi materiali supplementari)</li> </ul>			
Tempo	Attività	Metodo/ formato	Materiale
5'	<p><b>Introduzione</b> Formare i gruppi (da 4-6 persone) e spiegare il gioco.</p> <p> <i>Funzionamento del gioco: che lavoro faccio?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Chi inizia prende una carta e studia le informazioni scritte sul retro, senza mostrarle all'altri giocatori.</i></li> <li>• <i>La carta viene tenuta in alto, affinché i altri giocatori possano vederne il lato anteriore su cui appare il ritratto del personaggio.</i></li> <li>• <i>La persona che tiene in mano la carta apre il gioco chiedendo: che lavoro faccio?</i></li> <li>• <i>I altri giocatori pongono domande chiuse, p.es. «Il tuo posto di lavoro è all'interno?», «Usi degli attrezzi specifici?», «Lavori al computer?».</i></li> <li>• <i>Qualora la risposta a una domanda è «sì», si può porre un'altra domanda. Se la risposta è «no», allora tocca alla prossima persona porre una domanda.</i></li> <li>• <i>Quando la professione viene indovinata, tocca a un'altra persona del gruppo condurre il gioco.</i></li> </ul>	LG	Carte verdi, istruzioni con pittogrammi



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Se dopo qualche turno nessuno ha indovinato la professione o se il gioco si trova a un punto morto, si possono usare a mo' di indizi i quattro simboli sul retro della carta, p.es. «Lavoro all'esterno».</i></li> <li>• <i>Opzione: chi indovina, può tenere la carta. Alla fine, la persona che ha azzeccato il maggior numero di professioni ha vinto.</i></li> </ul> <p>Distribuire uno stesso numero di carte a ciascun gruppo. Se necessario, distribuire le istruzioni con i pittogrammi e gli esempi di domande (vedi materiali supplementari).</p>		
20'	<p><b>Fase di gioco</b> L3 allievs giocano in gruppo. Quando sono state giocate tutte le carte, i gruppi possono scambiarsele.</p>	LG	Carte verdi distribuite fra i gruppi/istruzioni con i pittogrammi
10'	<p><b>Fase di discussione</b> Ciascun gruppo riceve una busta contenente le domande per la discussione, che vengono estratte a caso una dopo l'altra e discusse.</p> <p> <i>A turno, prendete un biglietto e leggete la domanda che c'è scritta. Discutete tra di voi a proposito della domanda.</i></p>	LG	Biglietti con le domande di discussione
10'	<p><b>Conclusione/risultati</b> Riportare alla lavagna i principali esiti della discussione. Ognuno si annota questi punti per conto suo.</p> <p> <i>Che impressioni avete ricavato sull'argomento del genere e delle professioni? Quanto è importante il proprio genere quando si sceglie una professione? Il genere influisce sulla scelta professionale?</i></p>	Tutta la classe	Lavagna

## Materiali supplementari lezione «Profili professionali stereotipati»

### Istruzioni ed esempi di domande per il gioco «Che lavoro faccio?»

**Istruzioni:** Nel gioco «Che lavoro faccio?» dovete cercare di indovinare il lavoro che fa il personaggio raffigurato sulla carta. A tale scopo, ponete delle domande a cui si può rispondere «sì» o «no». Se la risposta è «sì», chi ha posto la domanda può porne un'altra. Se la risposta è «no», tocca alla prossima persona.

**Questi simboli danno degli indizi:**



All'esterno



Persone



Con le mani



Animali



Dati



Lavoro di testa



All'interno



Bambini



Empatia



Computer



Utensili



Pane



Occhiali



Fotocamera



Piante e fiori



Lingua e comunicazione

### Esempi di domande:

Il luogo in cui lavori è all'interno?

Usi degli attrezzi specifici?

Lavori al computer?

Lavori a contatto con delle persone?

È un lavoro in cui devi parlare molto?

Lavori con cifre e dati?

Sei docente/falegname/biolog@/giardinier@...?

...

## Materiali supplementari lezione «Profili professionali stereotipati»

### Domande per la discussione da ritagliare



Che cosa vi ha fatto capire qual era la professione esercitata dai personaggi?

A volte, le professioni sono considerate «tipicamente maschili» o «tipicamente femminili». Da cosa potrebbe derivare questa percezione? Che cosa avete notato in questo gioco a tale proposito?

**Le ragazze e i ragazzi fanno riflessioni diverse nella scelta di una professione? P.es. per quanto riguarda la conciliabilità tra famiglia e lavoro, il desiderio di avere figli, la possibilità di lavorare a tempo parziale, il telelavoro, il salario ecc.?**

Gli stereotipi sono preconcetti sulle persone o su una determinata cosa. P.es. un'idea o un'opinione fissa, un cliché. Esistono stereotipi anche per quanto riguarda le professioni, p.es. sul legame tra genere e professione. Si sente per esempio dire «una professione femminile» o «una professione maschile». Ci sono stereotipi di genere anche nelle professioni che vi interessano? Che ne pensate voi?

Avete mai sentito qualcuno dire: «Non è una professione da donne/uomini»? Da chi provengono affermazioni simili? Che ne pensate?

Per voi è più importante essere felici nella professione che esercitate o esercitare una professione per accontentare gli altri? Perché una cosa è più importante dell'altra?

**Per voi è più importante esercitare una professione che corrisponde ai vostri interessi e alle vostre capacità o una professione che gli altri trovano geniale? Perché una cosa è più importante dell'altra?**

Hai scelto una professione avendoci pensato molto bene. È la professione che desideri e corrisponde perfettamente a chi sei, ma nella tua famiglia e fra le tue amicizie molte persone non la pensano così. Come cerchi di risolvere il problema?





## Approfondimento: vita e percorsi professionali (45 minuti)

<b>Obiettivi didattici</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere che le biografie e i percorsi professionali sono flessibili e possono prendere molte strade.</li> <li>Imparare a prendere decisioni che cambiano la propria situazione di vita e lavoro, e al contempo a essere aperti ad alternative.</li> </ul>			
<b>Preparazione</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Carte azzurre «Vita e percorsi professionali» (ordinabili gratuitamente online)</li> <li>Eventualmente, stampare per tutti i gruppi le istruzioni e gli esempi di domande (vedi materiali supplementari)</li> <li>Preparare dei cartelloni o Padlet per una discussione silenziosa (vedi materiali supplementari)</li> </ul>			
Tempo	Attività	Metodo/formato	Materiale
5'	<p><b>Introduzione</b></p> <p>Formare i gruppi (da 4 persone) e spiegare il gioco.</p> <p> <i>Funzionamento del gioco: Che cosa è successo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Chi inizia prende la carta e studia le informazioni scritte sul retro, senza mostrarle agli altri giocatori. Sul retro è indicata la carriera professionale del personaggio.</li> <li>La carta viene tenuta in alto, affinché i altri giocatori possano vederne il lato anteriore su cui appare il ritratto del personaggio.</li> <li>La persona che tiene in mano la carta apre il gioco chiedendo: <i>che cosa è successo?</i></li> <li>I altri giocatori hanno il ruolo di detective. A turno, pongono domande chiuse; p.es. «Hai cambiato professione?», «Eri insoddisfatto nella tua professione?», «È successo qualcosa nella tua famiglia?», «Hai lavorato all'estero?», «Hai fatto una formazione di perfezionamento?» ecc.</li> <li>Dopo tre minuti spiegano quello che pensano sia successo al personaggio. Chi si avvicina di più alla verità prende la carta della prossima giocata.</li> </ul> <p>Distribuire uno stesso numero di carte a ciascun gruppo. Se necessario, distribuire le istruzioni e gli esempi di domande (vedi materiali supplementari).</p>	LG	Carte azzurre/ esempi di domande
15'	<p><b>Fase di gioco</b></p> <p>I allievi giocano in gruppo Quando sono state giocate tutte le carte, i gruppi possono scambiarsele</p>	LG	Carte azzurre/ esempi di domande



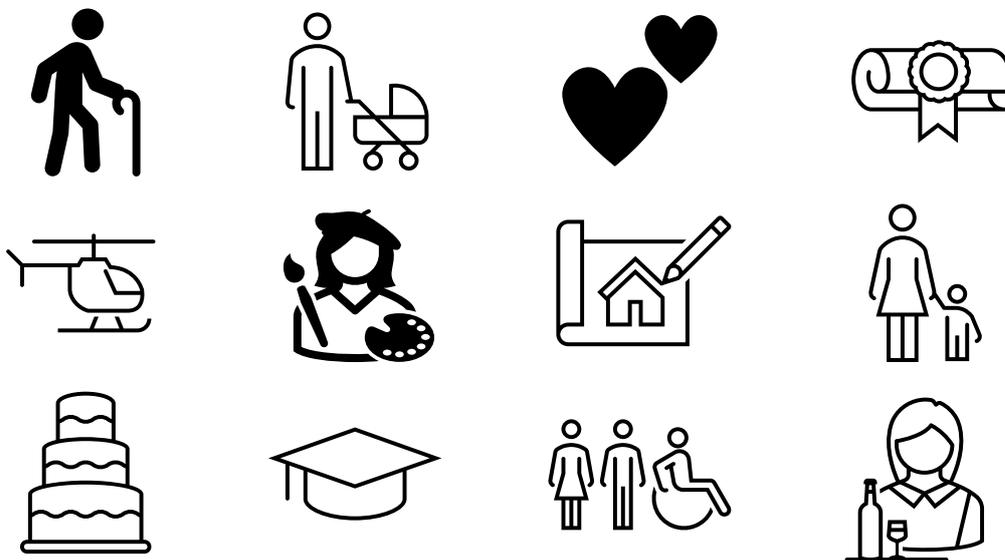
10'	<p><b>Fase di discussione 1</b> Divisione in gruppi (gruppi da 4 come prima) L'insegnante spiega il metodo «discussione silenziosa»</p> <p> <i>In questo lavoro di gruppo non potete parlare. Potete discutere soltanto per iscritto.</i></p> <p><i>Ogni gruppo riceve un cartellone (un Padlet) con un'affermazione. Scrivete sul cartellone la vostra opinione e i vostri commenti riguardo all'affermazione. Leggete anche i commenti delle altre persone e scrivete quello che ne pensate. Si scrive tutti insieme e potete anche usare disegni e simboli. Cercate di scrivere il più possibile. Quando scatta il cronometro, potete cominciare. A quel punto non si può più parlare finché vi dico che è scaduto il tempo.</i></p> <p>L'insegnante fa partire il tempo (10 minuti) e dà il via.</p>	LG, discussione silenziosa	Cartelloni (o Padlet) con suggerimenti per la discussione
10'	<p><b>Fase di discussione 2</b> L3 allievi circolano nell'aula per vedere gli altri cartelloni. (Oppure: l'insegnante fornisce i link e l3 allievi li consultano sui Padlet)</p> <p> <i>Avete 10 minuti per andare in giro per l'aula e vedere gli altri cartelloni (o per cliccare sui link degli altri Padlet e vedere le discussioni). A questo punto potete di nuovo parlare.</i></p>	In giro per l'aula	Cartelloni (o Padlet) con i commenti
5'	<p><b>Conclusione/risultati</b> Riflessione con tutta la classe L'insegnante fotografa i cartelloni o crea dei PDF dei Padlet per mettere i risultati a disposizione di tutta la classe.</p> <p> <i>Come è andata la «discussione silenziosa»? Che cosa avete notato durante la discussione? Che ne pensate dei percorsi professionali e delle biografie dei personaggi? Che cosa vi è parso interessante del gioco o della discussione?</i></p>	Tutta la classe	

## Materiali supplementari lezione «Vita e percorsi professionali» Istruzioni ed esempi di domande per il gioco «Che cosa è successo?»

**Istruzioni:** Nel gioco «Che cosa è successo?», bisogna indovinare quando e perché il percorso professionale della persona in questione ha preso una svolta.

Una persona prende la carta del personaggio e si immedesima nel suo ruolo. Le altre persone hanno il ruolo di detective e a turno pongono domande a cui si può rispondere «sì» o «no». Dopo tre minuti il tempo scade. A questo punto le detective spiegano le loro ipotesi su quanto è successo nella vita e nel lavoro del personaggio. Chi si avvicina di più alla verità può pescare un'altra carta e così comincia una nuova giocata.

Questi simboli danno indizi supplementari:



Esempi di domande:

Hai cambiato professione?

Eri insoddisfatto nella tua professione?

È successo qualcosa nella tua famiglia?

Hai lavorato all'estero?

Hai fatto una formazione di perfezionamento?

Hai fatto degli studi?

Ti sei innamorato?

Volevi guadagnare di più?

...

## **Materiale supplementare lezione «Vita e percorsi professionali» Spunti di discussione per la «discussione silenziosa»**

**Metodo della «discussione silenziosa»:** in una discussione silenziosa, l'insegnante prepara dei cartelloni A3, ognuno con al centro una domanda o un'affermazione che provochi/stimoli la discussione. Quattro allievi si siedono intorno al cartellone e vi scrivono i propri pensieri riguardo alla domanda/affermazione. Leggono i commenti degli altri e commentano a loro volta questi commenti. In questo modo si crea una discussione scritta. Il risultato è un cartellone con vari commenti e conversazioni scritte. Alla fine, tutta la classe può circolare per l'aula per vedere i cartelloni degli altri gruppi. I cartelloni possono essere conservati per non perdere i risultati della discussione.



**Alternativa digitale:** predisporre un Padlet (<https://padlet.com>) per ciascun gruppo. Utilizzare le domande come titoli dei Padlet. Assegnare un Padlet a ciascun gruppo. Gli allievi scrivono dei post per commentare la domanda e per rispondere ai commenti. Alla fine i Padlet vengono messi a disposizione dell'intera classe.



C'è una funzione «condividere» che permette di salvare i Padlet in formato PDF.



Una volta che si è scelta una professione, sarebbe meglio non cambiarla più.

**Lavorare a tempo pieno è l'unica opzione ragionevole.**

**Seguire una formazione professionale di base dopo aver fatto il liceo è una perdita di tempo. Meglio andare direttamente all'università.**

*Fare degli studi universitari dopo la formazione professionale è solo molto impegno aggiuntivo per nulla.*

**È importante sapere esattamente al più tardi entro i 15 anni che lavoro si vuole fare.**

È meglio scegliere una professione praticata da gente del proprio giro o della propria famiglia e che quindi si conosce bene.

**Il lavoro serve innanzitutto a guadagnare. Che lo si faccia con piacere è di secondaria importanza.**



## Bonus: capacità e desideri (2x45 minuti)

<b>Obiettivi didattici</b> Le allieve e gli allievi... <ul style="list-style-type: none"> <li>sanno cogliere e descrivere elementi della propria personalità (capacità, esigenze, interessi, preferenze, valori).</li> <li>sono in grado di confrontare l'immagine che hanno di sé con quella che proiettano verso l'esterno.</li> <li>riescono a trarre conclusioni utili per la scelta degli studi o di una professione grazie alla presa di coscienza dell'immagine di sé e di quella proiettata.</li> <li>sanno trovare per conto proprio (p.es. su internet) informazioni su almeno tre delle professioni o dei percorsi di studi che hanno scelto in vari settori professionali. (cfr. <a href="#">Lehrplan 21 BO.1.1</a> e <a href="#">Lehrplan 21 BO.2.1</a>)</li> </ul>			
<b>Preparazione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Stampare la scheda sul profilo professionale (vedi materiali supplementari)</li> <li>Predisporre computer o tablet per tutta la classe</li> </ul>			
Tempo	Attività	Metodo/ formato	Materiale
5'	<b>Introduzione</b> L'insegnante spiega il gioco di ruolo «Orientamento professionale». Ogni allieva crea il proprio profilo professionale (come quelli che si trovano nel videogioco like2be) a partire dai materiali raccolti (p.es. diagramma a ragnatela, valutazione dei propri punti di forza ecc.). Si può anche tenere conto del curriculum vitae, per chi ne ha uno.  <i>Nel gioco, 13 candidati hanno un profilo professionale. Usate la scheda per creare il vostro profilo professionale. Potete usare tutta la documentazione che avete raccolto sui vostri interessi e sulle vostre capacità. Alla fine faremo un gioco in cui vi metterete nei panni di persone in cerca d'impiego o di consulenti che le aiutano a trovare un posto.</i>	Tutta la classe	
15'	<b>Gioco di ruolo sull'orientamento professionale, fase 1</b> Ognuno crea per conto proprio il suo profilo professionale	LI	Scheda «Profilo professionale»



25'	<p><b>Gioco di ruolo sull'orientamento professionale, fase 2</b></p> <p>A due a due, ci si scambiano i profili professionali e si cercano tre professioni adatte al profilo dell'altra persona.</p> <p> <i>Mettetevi nei panni di consulenti per l'orientamento professionale: dovete trovare delle professioni adatte al profilo della persona che si rivolge a voi e incoraggiarla a provare qualcosa di nuovo. Cercate su <a href="https://www.orientamento.ch/">https://www.orientamento.ch/</a> tre professioni adatte al profilo in questione. Preparatevi a presentare le professioni. Scegliete almeno una professione che vi sembra piuttosto particolare o sconosciuta.</i></p> <p><i>Preparate degli appunti:</i></p> <p><i>perché questa professione andrebbe bene per questa persona? Quali possibilità di perfezionamento offre questa professione? Quali interessi e qualità di questa persona sono utili per questa professione?</i></p>	LC / LI	Profili professionali PC
<b>Pausa</b>			
25'	<p><b>Gioco di ruolo sull'orientamento professionale, fase 3</b></p> <p>L3 allievi si propongono reciprocamente le proposte professionali e discutono per capire se sono proposte che potrebbero prendere in considerazione.</p> <p> <i>Adesso presentatevi a vicenda le proposte di professione. Come vi sembrano? Potreste immaginarvi di esercitare queste professioni un giorno? Perché/perché no?</i></p>	LC	
20'	<p><b>Conclusione/risultati</b></p> <p>Ogni coppia presenta una professione particolare o sconosciuta.</p> <p> <i>Mi interessa sapere quali proposte professionali particolari o sconosciute avete ricevuto. Quali capacità bisognerebbe avere per questa professione? Lo fareste uno stage d'orientamento in questa professione? Perché/perché no?</i></p>	Tutta la classe	
<p><b>Opzione:</b> se c'è molto tempo a disposizione, all'inizio o alla fine si può giocare ancora una volta il videogioco like2be.</p>			



## Materiali supplementari lezione «Capacità e desideri»

### Profilo professionale

**Qualifiche:** come valuti le tue capacità nei vari ambiti? Motiva ogni volta la tua valutazione con un esempio.

<p><b>Creatività</b> <i>Capacità di creare qualcosa di nuovo o originale</i></p>	<p><b>Musicalità</b> <i>Avere un buon orecchio musicale e saper fare musica</i></p>	<p><b>Abilità manuale</b> <i>Capacità di costruire, adattare o riparare qualcosa servendosi di attrezzi</i></p>
<p><b>Capacità comunicative</b> <i>Capacità di esprimere chiaramente ciò che si vuole dire e di comprendere bene ciò che dicono l3 altr3</i></p>	<p><b>Capacità di lavorare in team</b> <i>Saper lavorare bene insieme ad altre persone e riuscire a farsi coinvolgere</i></p>	<p><b>Resistenza fisica</b> <i>Capacità di svolgere lavori fisicamente duri</i></p>
<p><b>Flessibilità negli orari</b> <i>Saper lavorare in giorni o orari variabili e adattarsi a turni più o meno lunghi</i></p>	<p><b>Pensiero analitico</b> <i>Capacità di identificare problemi e di trovare soluzioni adeguate</i></p>	<p><b>Abilità tecnica</b> <i>Capacità di capire il funzionamento di dispositivi o macchine</i></p>

**Desideri:** come desideri che sia la tua futura professione? Motiva brevemente ogni risposta.

<p><b>Esigenze economiche</b> <i>Quanto vorresti guadagnare?</i></p>	<p><b>Grado di occupazione</b> <i>Quante ore a settimana vorresti lavorare (100% = 42 ore settimanali)?</i></p>	<p><b>Orari regolari</b> <i>Vorresti che gli orari e il tempo di lavoro siano chiaramente prestabiliti?</i></p>
<p><b>Dimensioni del team</b> <i>Con quante persone vorresti lavorare?</i></p>	<p><b>Responsabilità</b> <i>Ti piacerebbe dover prendere decisioni e assumertene la responsabilità?</i></p>	

## Bonus: giochi di movimento in classe

### 1) All'ufficio di collocamento

**Obiettivo:** orientarsi a vicenda, mettendosi nei panni sia di consulenti professionali sia di chi riceve una valutazione del proprio profilo e consigli per la scelta di una professione.

#### Preparazione

- Dividere la classe in due
  - Consulenti
  - Persone in cerca di lavoro
- Ognuno ha bisogno di una penna, un foglio, del proprio diagramma professionale e della lista di professioni
- L'insegnante ha bisogno di un cronometro (circa 3-4 minuti)
- Consiglio: il gioco funziona un po' come uno speed dating.

#### Svolgimento

1. Quando l'insegnante dà il via, le «persone in cerca di lavoro» si siedono con le «consulenti»
2. L'insegnante fa partire il tempo (3-4 minuti)
3. Le persone in cerca di lavoro e le consulenti si salutano
4. Le persone in cerca di lavoro si presentano e descrivono la propria personalità
5. Le consulenti propongono una o più professioni della lista
6. Le persone in cerca di lavoro annotano la/le professione/-i
7. Allo scadere del tempo, l'insegnante dice «Cambio!» e le persone in cerca di lavoro vanno dalla consulente seguente
8. Dopo alcuni turni, si invertono i ruoli (consulenti ↔ persone in cerca di lavoro)
9. Alla fine, le allieve discutono delle professioni suggerite.
  - Quali professioni sono state proposte più volte?
  - Quali proposte sono state inaspettate o, al contrario, ovvie?
  - Quali professioni sono considerate azzeccate? Quali no? Perché?

## 2) Il gioco dei mestieri

**Obiettivo:** familiarizzarsi con le mansioni tipiche di diverse professioni giocando.

### Modalità A

#### Preparazione

- L'insegnante indica a una persona una professione della lista. Il resto della classe non sa quale professione è stata scelta.
- Ci si mette in cerchio.

#### Svolgimento

- La persona prescelta si mette in mezzo al cerchio e mima la professione.
- La classe deve indovinare di che professione si tratta. Chi risponde correttamente ottiene un punto e mima la professione successiva.

### Modalità B

#### Preparazione

- L'insegnante sceglie una persona che dovrà uscire dall'aula.
- L'insegnante sceglie una professione dalla lista e un'altra persona (chiamata «comandante») che sa di che professione si tratta e può mimarla.
- Ci si mette in cerchio.

#### Svolgimento

- L'insegnante chiama la persona che sta fuori dall'aula.
- Questa si mette in mezzo al cerchio.
- La classe comincia a mimare la professione imitando i gesti e i movimenti che vede fare dalla comandante.
- Alla persona al centro del cerchio sono dati tre tentativi per capire chi è la comandante.



## Modalità C

### Preparazione

- Dividere la classe in due
- L'insegnante disegna un campo sportivo (da calcio, pallamano, pallacanestro, hockey ecc.) sulla lavagna e mette un indicatore (p.es. una calamita) sulla linea di metà campo.
- L'insegnante sceglie di volta in volta una professione dalla lista e una giocatore di una delle squadre, che dovrà mettersi davanti alla classe.

### Svolgimento

- La persona prescelta mima l'attività della professione.
- Le due squadre gareggiano per indovinare di che professione si tratta. La prima squadra che dà la risposta giusta fa avanzare l'indicatore di un passo verso la porta avversaria.
- A questo punto, un membro dell'altra squadra va davanti alla classe, si fa assegnare dall'insegnante un'altra professione e la mima.
- Si raggiunge la porta avversaria dopo 2-3 risposte corrette. Poi il gioco ricomincia dalla linea mediana.
- La squadra che alla fine ha segnato il maggior numero di goal ha vinto.