



LABORATORIO DI LEADERSHIP

MATERIALI DIDATTICI 2018

[Volume terzo]

A cura di:

Valentina GARRUBBA

Torino, settembre 2018

Indice informazioni, istruzioni e procedure operative di ScopriTalent

1. Scopritalent: Metodologia di lavoro
2. Scopritalent: Presentazione per le scuole (Garrubba – 2017)
3. Scopritalent: slide del fascicolo “Leadership per tutti” (Zampelli – 2017)
4. Alternanza Scuola - Lavoro: manualetto informativo (Garrubba – 2018)
5. Traccia report periodico (Garrubba – 2018)
6. Concorso Unioncamere “Storie di Alternanza”: informazioni e suggerimenti operativi per la partecipazione (Liboi con la collaborazione di Garrubba e Piperno – 2018)
7. Concorso Unioncamere “Storie di Alternanza”: criteri di valutazione dei video prodotti dalle scuole da parte della giuria (Liboi, Piperno – 2018)
8. Scopritalent: Linee guida per l’edizione 2017-2018 (Damilano, Gallo – 2017)

“Noi siamo quello che facciamo”

Sergio Marchionne

1. Scopritalento: metodologia di lavoro (a cura di Liboi, Piperno – 2017)

EXPLORA

Rivolto alle Classi **Terze** delle scuole secondarie di secondo grado

Permette di familiarizzare con le metodologie di organizzazione e gestione di un team.
L'obiettivo finale è quello di fornire ai destinatari le conoscenze base del sistema impresa e quindi dell'ambiente lavorativo.
I ragazzi si cimenteranno successivamente nella creazione di un video che racconterà la loro esperienza.

"Non esistono giovani senza talento, esistono solo adulti che non sanno riconoscerlo" Joseph Fleming



FUTURE CUP

Rivolto alle Classi **Quarte** delle scuole secondarie di secondo grado

Laboratorio sulla comunicazione aziendale.
Utile per prendere confidenza con la metodologia manageriale di gestione dei processi secondo i principi dell'organizzazione snella (lean management).
I ragazzi dovranno lavorare ad un vero e proprio case aziendale elaborando successivamente un video e una presentazione.

"Cercate di diventare persone di valore, non di successo" Albert Einstein



OBIETTIVO LAVORO

Rivolto alle Classi **Quinte** delle scuole secondarie di secondo grado

Una sintesi conclusiva volta ad affinare le abilità personali degli studenti, articolato in due distinte fasi: la prima predisponendo i ragazzi a scoprirsi e raccontarsi mediante l'analisi e la composizione di C.Ve lettere di presentazioni mirate, volte alla comprensione di cosa un datore di lavoro cerca nei suoi collaboratori del domani. La seconda in un project work di un evento multimediale incentrato alla condivisione con i propri coetanei delle esperienze apprese attraverso il percorso seguito.

"Noi siamo quello che facciamo"
Sergio Marchionne

JOB



Accedere alla pagina saa.campusnet.unito.it

Scorrere in basso fino a trovare, nella colonna di destra, la sezione Scopritalento.

Accedere alle informazioni che si desidera avere scegliendo tra:

- Explora Descrizione del Progetto
- Future Cup Presentazione
- Job Show Materiali didattici
- Lab.or Materiali Video Istituzionali
- Job Target Materiali Video Istituzionali

MATERIALI

I lavori degli scorsi anni possono essere visionati previa richiesta al proprio tutor.

METODOLOGIA LAVORO

È un percorso che utilizza lo strumento dell'alternanza scuola lavoro

Elementi Caratteristici

- Didattica attiva, project work, team-work
- peer to peer education
- Utilizzo dei linguaggi espressivi multimediali
- Rivisitazione del concorso a fini educativi

Contenuti

Explora:
Classi 3° 70 ore

No self-service

Future Cup:
Classi 4° 70 ore

Obiettivi Lavoro:
Classi 5° 60 ore

Ufficialità

È stato firmato, al Centro Congressi dell'Unione Industriale di Torino, il protocollo d'intesa "Scopritalento", una vera e propria metodologia a disposizione di tutte le scuole interessate



2. Scopritalento: Presentazione per le scuole (a cura di Garrubba – 2017)

Explora

Ogni classe terza si trova per la prima volta immersa in un contesto diverso da quello scolastico: proprio per questo motivo esiste per loro un piccolo Manuale che li aiuta a comprendere meglio il mondo aziendale ed il contesto economico.

Soltanto dopo, le classi possono creare le loro partnership con le aziende.

Dovranno intervistare i responsabili di funzione dell'azienda scelta e successivamente dovranno creare un video che ne illustri non solo le politiche ma anche la storia e i principi/valori.

Future cup

Ogni classe quarta si ritroverà davanti ad una situazione di problem solving.

L'azienda partner presenta dei problemi da risolvere, delle cose da migliorare oppure un plan da valutare: saranno le classi a trovare delle soluzioni, dei miglioramenti o delle valutazioni basate sui pro e i contro.

Affrontare un vero e proprio case aziendale mette i ragazzi nella giusta ottica lavorativa. I ragazzi si sentono parte di un progetto è la realizzazione dello stesso è fonte di orgoglio personale di ognuno di loro.

Obiettivo lavoro

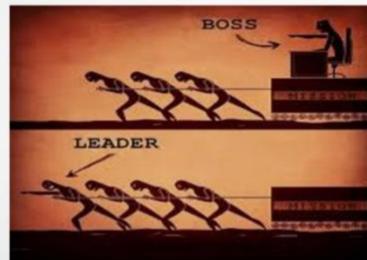
Le classi quinte partecipano a Obiettivo lavoro-Job Show che consta di due parti:

**- un lavoro individuale su come si cerca lavoro (realizzazione di un videoclip di autopresentazione -come cv- e simulazione di un colloquio di selezione).
-project work di gruppo (realizzazione di un evento -Jobshow- in cui vengono presentate delle specifiche professioni, con interviste filmate e testimonianze di professionisti).**

Questo laboratorio permette ai ragazzi di entrare in confidenza con il loro futuro ruolo professionale: la testimonianza di un esperto permette di fare domande specifiche anche sulla formazione necessaria, sugli orari di lavoro, sui settori di occupazione, ecc...

3. Scopritalento: slide del fascicolo "Leadership per tutti" (a cura di Zampelli – 2017)

RUOLO DEL TEAM LEADER



- Leader-Boss
- Definire e comunicare gli obiettivi
- Pianificare ogni fase dell'attività
- Assegnare ruoli e compiti precisi ad ognuno

SEGRETI PER DIVENTARE UN ONE MINUTE MANAGER

1. Porsi obiettivi da un minuto
2. Lodi da un minuto
3. Sgridata da un minuto

PORSI OBIETTIVI DA UN MINUTO

- Obiettivi
- Comportamento
- Nero su bianco (max 250 parole)
- Rilettura
- Verifica
- Informazione/Comunicazione

LODI DA UN MINUTO

"Aiuta la gente a raggiungere il massimo potenziale.

Sorprendili a fare qualcosa di giusto".

- Immediatezza
- Precisione
- Coerenza e correttezza
- Incoraggiamento
- Contatto

Quando ti loda?

- Inizio lavoro
- Progetto
- Responsabilità

.. E quando non ti loda?

"Più lavora bene la tua gente, più in alto sali nell'organizzazione".

➤ Gestione del gabbiano

SGRIDATA DA UN MINUTO

Prima metà della sgridata

- Immediatezza
- Precisione
- Inequivocabilità
- Pausa

Seconda metà della sgridata

- Contatto
- Stima
- Critica costruttiva
- Saper porre una fine

➤ Saper ridere dei propri errori: Ha un effetto positivo sulle persone intorno!

L'OMM è una tecnica semplice, ma efficace. Perché?



"Il feedback dei risultati è il
pane dei campioni"

"Il miglior minuto che spendi è quello
che investi nelle persone"

RUOLO DEL DOCENTE

- Motivator → dare un sostegno
- Aiutare a stabilire le priorità e sviluppare piani d'azione per la crescita della leadership
- Osservare esternamente intervenendo solo in determinati casi:
 - scatenare dibattiti e confronti che possono portare a soluzioni alternative
 - simulare situazioni di esposizione
 - suggerire soluzioni a problematiche.

FASI E STRUTTURA ORGANIZZATIVA

- Individuazione del team leader
- Individuazione dei Responsabili:
 - Responsabile organizzativo
 - Responsabile della comunicazione
 - Responsabile delle tecnologie multimediali
- Scelta dei collaboratori da parte di ogni responsabile

GESTIONE DELLE RISORSE UMANE

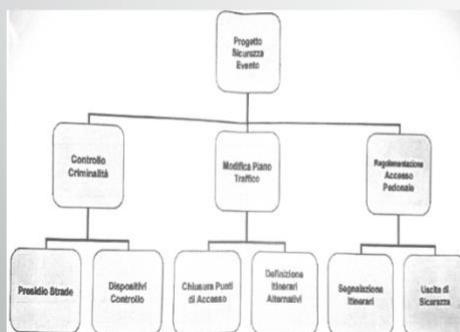
Un gruppo ha bisogno di:

- Obiettivi
- Risorse
- Controllo
- Riunioni

LA GESTIONE DEL TEMPO

1. Importanza sistematica del proprio tempo
 - una pianificazione attenta e rigorosa dei propri impegni quotidiani
 - l'individuazione delle priorità
2. la ricerca di possibili spazi di miglioramento
3. Il rispetto delle scadenze

STRUMENTI DELLA PIANIFICAZIONE TEMPORALE



settimane	lug			ago			set		
	4	1	2	3	4	1	2	3	
organizzazione cartelle e pianificazione	■								
testi capitoli P	■	■	■	■					
testi generali U	■	■	■	■					
sceita foto	■	■	■	■	■	■	■	■	
revisione testi e foto				■	■	■	■	■	
montaggio manoscritto						■	■	■	
testo a editore per impaginazione									
impaginazione pdf e epub									
controllo e validazione									
pubblicazione e distribuzione									

GESTIONE DELLE INFORMAZIONI

- Organizzare il materiale a disposizione
- Far circolare le informazioni
- Stilare relazioni che sintetizzino l'esperienza vissuta

4. Alternanza scuola lavoro: manualetto informativo (a cura di Garrubba – 2018)

La legge.

L'alternanza scuola-lavoro è stata resa obbligatoria dalla legge 107/2015 sulla Buona Scuola; consiste in una metodologia didattica in cui gli alunni affiancano al periodo di formazione teorica un'esperienza più pratica.

Lo scopo è quello di avvicinare gli studenti al mondo del lavoro, sviluppare le loro competenze e contribuire al loro orientamento.

Nell'articolo 33 della L. 107/2015 viene specificata la durata dell'alternanza che varia in base alla tipologia dell'istituto.

ASL per i licei: 200 ore

ASL per gli istituti tecnici: 400 ore

ASL per gli istituti professionali: 400 ore

Le ore sono da completarsi nel corso del triennio e non prevedono retribuzione o rimborso spese.

I progetti di alternanza possono essere svolti sia durante l'anno scolastico (nell'orario di lezioni o nel pomeriggio) sia nei periodi di vacanza.

L'ASL può essere svolta presso imprese, aziende, associazioni sportive e di volontariato, enti culturali, ordini professionali e istituzioni. La lista dei soggetti aderenti può essere trovata sul portale del Registro Nazionale delle imprese al link <https://scuolalavoro.registroimprese.it/rasl/home>.

Dal 16 dicembre 2017, con gli Stati Generali dell'Alternanza scuola-lavoro del MIUR, sono entrate in vigore alcune novità, tra cui:

La Carta dei diritti e dei doveri dello studente in alternanza che regola i rapporti di apprendimento in ambito lavorativo e tutela gli studenti.

L'obiettivo è quello di dare "l'opportunità di conoscere ambiti professionali, contesti lavorativi e della ricerca, utili a conseguire e integrare le competenze curriculari, al fine di motivare e orientare gli studenti a scelte consapevoli, nella prospettiva della prosecuzione degli studi o dell'ingresso nel mondo del lavoro".

In particolare, si specifica che i soggetti impegnati nei progetti di ASL devono essere informati sulle finalità educative e formative, nonché sul progetto stesso. I soggetti devono essere inseriti in un ambiente di apprendimento favorevole. Al termine del

percorso di alternanza devono essere riconosciute le competenze trasversali sviluppate nel corso del progetto.

La corretta applicazione delle norme deve essere vigilata dall'Organo della Commissione per l'Alternanza scuola-lavoro, all'interno di ciascun Ufficio Scolastico Regionale.

Una piattaforma on-line in cui domanda e offerta possono incontrarsi e che serve inoltre per segnalare mancanze o aspetti negativi.

Come scegliere un progetto di alternanza.

I progetti di alternanza devono essere scelti da studenti e tutor scolastico. I soggetti, insieme, dovranno valutare le competenze e le attitudini degli studenti al fine di trovare il percorso che più si adatta ai bisogni degli studenti.

Oltre alle classiche collaborazioni presso aziende, enti, ecc... (consultare il Registro Nazionale delle Imprese aderenti ai percorsi di ASL), esistono altri progetti, strutturati in modo diverso. Il Centro dei Servizi Didattici della Città Metropolitana di Torino (Ce. Se. Di) propone ogni anno un catalogo aggiornato dei migliori percorsi presenti sul territorio. Per maggiori informazioni, consultare il sito <http://www.cittametropolitana.torino.it/cms/ifp/cesedi>.

I documenti necessari.

Al fine di tutelare gli studenti e garantire un percorso svolto in correttezza è necessario stipulare i seguenti documenti:

- Progetto formativo: documento attraverso il quale si descrive il progetto che gli studenti hanno intrapreso, in modo completo e dettagliato
- Patto formativo: documento con cui ci si impegna a rispettare le norme di comportamento, antinfortunistiche e le norme in materia di privacy e di sicurezza sul lavoro
- Convenzione tra l'istituzione scolastica e il soggetto ospitante
- Valutazione dei rischi per l'attività di Alternanza scuola-lavoro: documento in cui vengono evidenziati i possibili rischi presso la struttura ospitante
- Scheda di valutazione dello studente a cura della struttura ospitante
- Scheda di valutazione del percorso di Alternanza scuola-lavoro da parte dello studente

Una volta terminato il progetto dovrà essere consegnato allo studente il "Certificato delle competenze" in cui si riconoscono i livelli di apprendimento raggiunti rispetto a quelli indicati nel Piano Formativo: questo documento deve essere redatto sulla base della valutazione dello studente a cura della struttura ospitante e della scuola.

Al link http://www.istruzione.it/alternanza/scuole_modulistica.html si possono trovare degli esempi della modulistica sopracitata.

La funzione tutorale.

Lo studente, durante il suo percorso di Alternanza scuola-lavoro, viene affiancato da due diverse figure che svolgono funzione tutorale. I compiti e i ruoli di ciascun soggetto sono:

- Tutor interno: è il docente che produce apposita istanza o dà la propria disponibilità a ricoprire il ruolo. Segue il percorso dalla progettazione alla realizzazione, monitorandone l'avanzamento (eventualmente apportando delle correzioni). Inoltre, il tutor interno si occupa della valutazione e della comunicazione degli esiti.¹

Elabora con il tutor esterno il percorso formativo

Assiste e guida gli studenti nel loro percorso, verificandone il corretto svolgimento

Gestisce le relazioni con la struttura ospitante e con l'istituzione scolastica

Affronta le eventuali criticità

Valuta, comunica e valorizza gli obiettivi raggiunti e le competenze sviluppate

Promuove l'attività di valutazione del percorso di alternanza

- Tutor formativo esterno

Collabora con il tutor interno nelle fasi di progettazione, organizzazione e valutazione del percorso

Favorisce l'inserimento dello studente all'interno dell'ambito lavorativo

Garantisce il corretto svolgimento del percorso di Alternanza

Coinvolge gli studenti nel processo di valutazione dell'esperienza

Le due figure di tutor risultano di fondamentale importanza per l'efficacia del percorso poiché ne dipende il conseguimento degli obiettivi prefissati e la crescita umana e professionale degli studenti.

Ulteriori informazioni.

Ulteriori informazioni in merito all' Alternanza scuola-lavoro possono essere trovati su <http://www.istruzione.it/alternanza/index.html> e <https://www.orizzontescuola.it/alternanza-scuola-lavoro-faq-miur-su-organizzazione-percorsi-tutor-scolastico-e-sicurezza/>.

¹ Come espressamente specificato dal Miur, non è necessario che il docente sia presente a ogni incontro presso la struttura ospitante. L'importante è che lo studente in azienda sia seguito dal tutor formativo esterno designato dalla struttura ospitante, che ha il compito di assistere il giovane nel suo percorso.

5. Traccia report periodico (a cura di Garrubba -2018)

Team

Tutor SAA

REPORT n° del

Presenti (da utilizzare nel caso in cui abbiate fatto un incontro)

Report (report fatto dal vostro team + eventuali aggiunte e/o correzioni)

Compiti (prossime attività)

Nota aggiuntiva (considerazioni e valutazioni sui ragazzi del team: ascoltano, lavorano, ci sono problemi)

Conclusioni (analizzare il lavoro svolto fino ad ora in rapporto alla pianificazione temporale delle attività)

6. Concorso Unioncamere “Storie di Alternanza”:
informazioni e suggerimenti operativi per la
partecipazione (a cura di Liboi con la collaborazione di
Garrubba e Piperno – 2018)



Concorso Unioncamere “Storie di Alternanza”
Informazioni e suggerimenti operativi per la partecipazione

Ad uso degli studenti e dei docenti impegnati nelle attività di Alternanza Scuola Lavoro

a cura di

Federico Liboi Bentley

con la collaborazione di

Valentina Garrubba
Ruben Piperno

Torino, 09/02/2018

1. Informazioni generali

- 1.1 Di cosa si tratta
- 1.2 Il concorso
- 1.3 Come iscriversi
- 1.4 Tempistiche di iscrizione
- 1.5 Premi previsti

2. Modalità di valutazione degli elaborati

- 2.1 Creatività del video
- 2.2 Qualità generale del progetto, dei materiali forniti e del racconto
- 2.3 Replicabilità del Progetto
- 2.4 Descrizione delle competenze acquisite
- 2.5 Ruolo dei Tutor scolastici ed esterni

3. Suggerimenti per progettare e realizzare il video

- 3.1 La struttura organizzativa del team
- 3.2 Il piano di lavoro (tempistica, ruoli e compiti)
- 3.3 La costruzione del racconto e la sceneggiatura
- 3.4 Le riprese
- 3.5 Il montaggio
- 3.6 Riflessione finale



1. Informazioni generali

1.1 Di cosa si tratta

Il Premio "Storie di alternanza" è un'iniziativa promossa dalle Camere di commercio italiane con l'obiettivo di valorizzare e dare visibilità ai racconti dei progetti d'alternanza scuola-lavoro ideati, elaborati e realizzati dagli studenti e dai tutor degli Istituti scolastici italiani di secondo grado. L'iniziativa mira ad accrescere la qualità e l'efficacia dei percorsi di alternanza scuola-lavoro, facendone, con la collaborazione attiva delle imprese e degli altri Enti coinvolti, un'esperienza davvero significativa per gli studenti attraverso il "racconto" delle attività svolte e delle competenze maturate nel percorso di alternanza scuola-lavoro.

1.2 Il concorso

Il concorso è suddiviso in due categorie distinte per tipologia di Istituto scolastico partecipante, ossia: Licei e Istituti Tecnici e professionali.

Sono ammessi a partecipare gli studenti singoli o in gruppo, che:

- fanno parte di una o più classi di uno stesso o più istituti di istruzione secondaria superiore italiani;
- hanno svolto e concluso, a partire dall'entrata in vigore della legge 13 luglio 2015 n. 107, un percorso di alternanza scuola-lavoro (presso Imprese, Enti, Professionisti, Impresa simulata, etc.).

hanno realizzato un racconto multimediale (video) che presenti l'esperienza di alternanza realizzata, le competenze acquisite e il ruolo dei tutor (scolastici ed esterni).



1.3 Come iscriversi

La domanda di iscrizione, redatta su specifici moduli, disponibili insieme al Regolamento sul sito www.unioncamere.gov.it seguendo le voci Attività, Formazione-Lavoro, Premio delle Camere di Commercio "Storie di Alternanza", deve essere corredata dai seguenti documenti:

- Domanda di iscrizione.
- Video in formato multimediale della durata compresa tra i 3 e gli 8 minuti.
- Scheda di sintesi riguardante i risultati dell'esperienza di alternanza.
- Liberatoria apposita per ciascuno dei partecipanti coinvolti nel video.

La domanda, così corredata, dovrà pervenire sia alla segreteria organizzativa di Unioncamere, all'indirizzo mail storiediaalternanza@unioncamere.it, sia all'indirizzo PEC della Camera di Commercio di Torino (scuola.lavoro@tolegalmail.camcom.it), con la seguente dicitura come Oggetto: Premio "Storie di Alternanza" + "Titolo progetto". Il tutto deve essere in formato ".pdf".

Per ulteriori chiarimenti: Tel. 011 571 4714
 Tel. 011 571 4715
 Tel. 011 571 4716
 E-mail: scuola@to.camcom.it

1.4 Tempistiche e livelli di partecipazione

Il premio prevede due livelli di partecipazione: il primo locale, promosso e gestito dalle Camere di commercio aderenti, il secondo nazionale, gestito da Unioncamere, cui si accede solo se si supera la selezione locale. Inoltre, sono due le sessioni in cui è possibile presentare domanda di iscrizione:

A) A livello locale

- Sessione II semestre 2017: dal 1° settembre 2017 al 27 Ottobre 2017
- Sessione I semestre 2018: dal 1° Febbraio al 20 Aprile 2018

B) A livello nazionale

- Sessione II semestre 2017: entro il 10 novembre 2017

- Sessione I semestre 2018: entro l'11 maggio 2018

1.5 Premi previsti

Sono previsti per il livello nazionale, il cui ammontare complessivo, per ciascuna sessione temporale, è pari a 5.000,00 Euro.

A livello locale, invece, ciascuna Camera di commercio aderente all'iniziativa prevedrà natura e tipologia dei premi.

2. Modalità di valutazione degli elaborati

Oggetto della valutazione saranno, in via prevalente, i racconti selezionati e premiati, sia a livello locale che a quello nazionale, facendo riferimento ai seguenti criteri e relativi punteggi:

- Creatività del video
- Qualità generale del progetto, dei materiali forniti e del racconto
- Replicabilità del progetto
- Descrizione delle competenze acquisite
- Ruolo dei tutor scolastici ed esterni

Queste cinque voci, con un peso di massimo 20 punti ciascuna, vanno a delineare la valutazione finale in centesimi.

Vediamo ora, a fronte di una interpretazione data da chi scrive, quali caratteristiche corrispondono ad ogni singolo parametro.

2.1 Creatività del video

Il termine creatività può essere sinonimo di originalità, di fantasiosità; implica, in ogni caso, la capacità di differenziarsi. Ci si può differenziare dagli altri in vari modi, dalle inquadrature più audaci, ai personaggi più elaborati, alle storie più incisive; il comun denominatore deve rimanere il peso del lavoro, si deve cercare di provocare un sentimento, un'emozione. Solo così si può essere incisivi.



2.2 Qualità generale del progetto, dei materiali forniti e del racconto

Qui il punto fondamentale è non fare una banale cronaca dell'esperienza, non mettere insieme una sequenza piatta di clip senza significato. Al fondo deve esserci un'idea, deve esserci un filo conduttore attorno al quale costruire una storia. Una storia, un racconto con tutte le sue caratteristiche peculiari.



2.3 Replicabilità del progetto

L'idea è quella di fornire esempi di attività che possano essere realizzate in altri contesti perchè metodologicamente replicabili. Insomma, si ricerca un video che rappresenti un'esperienza, un'attività che possa essere portata d'esempio e possa essere ripetuta da altre classi.

2.4 Descrizione delle competenze acquisite

Punto tanto delicato quanto importante vista la finalità del concorso; l'avvicinamento al mondo del lavoro. In Azienda, le competenze maggiormente ricercate, sono identificate sotto il nome di *soft-skills* (o competenze trasversali).

Buona parte delle imprese si aspetta che le persone candidate all'assunzione posseggano già un bagaglio sostanzioso di queste competenze.

Con l'aiuto del Tutor scolastico gli studenti potranno acquisire dimestichezza con questi concetti e prendere coscienza dei progressi fatti.

Di seguito un breve elenco delle competenze trasversali professionali distinte in aree.

(L'elenco può essere agevolmente utilizzato dai docenti come schema da tenere presente nel momento in cui devono proporre agli studenti varie esperienze).

Competenze Cognitive-Intellettuali:

- **PROBLEM SOLVING**; capacità di analizzare e interpretare gli elementi utili all'identificazione e all'applicazione di efficaci soluzioni anche in situazioni problematiche.
- **RACCOLTA E ELABORAZIONE DI INFORMAZIONI**; è la curiosità nell'avere le informazioni esatte per definire un problema.

Competenze di Realizzazione-Gestionali:

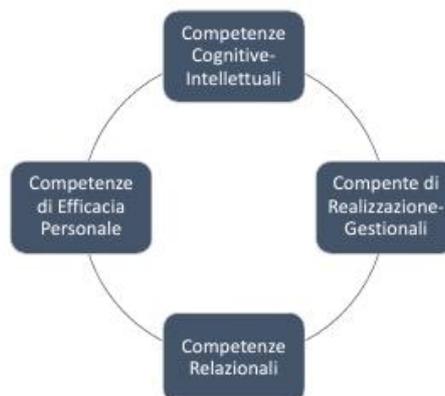
- **ORIENTAMENTO AI RISULTATI**; è l'interesse a lavorare bene e a misurarsi con standard d'eccellenza. Lo standard può essere soggettivo, come impegno costante a migliorare le proprie prestazioni, o oggettivo, come impegno a raggiungere gli obiettivi assegnati nelle tempistiche stabilite. È la capacità di porsi, in maniera realistica, delle mete e di attivarsi con consapevolezza per proseguirle.
- **GESTIONE DEL TEMPO**; capacità di gestire, organizzare e monitorare i tempi di lavoro, in modo da garantire efficacia ed efficienza nel raggiungimento dei risultati, rispettando le priorità e le scadenze.
- **SPIRITO DI INIZIATIVA**; è la predisposizione ad agire. Iniziativa è fare più di quanto sia richiesto dalla mansione o dalle aspettative inerenti il ruolo occupato; allo scopo di migliorare o perfezionare i risultati della mansione, o di trovare o creare nuove opportunità.

Competenze Relazionali:

- **DISPONIBILITÀ AI RAPPORTI INTERPERSONALI**; implica il desiderio di capire gli altri, è la capacità di ascoltare attentamente e di capire e rispondere ai sentimenti e alle preoccupazioni degli altri anche se non manifestati o parzialmente espressi.
- **LAVORO IN GRUPPO**; implica il desiderio di lavorare in collaborazione con gli altri, di essere parte di un gruppo piuttosto che di lavorare da soli o in competizione. È la capacità dell'individuo di stabilire dei contatti con altri soggetti al fine di raggiungere risultati risultanti da un reciproco influenzamento.

Competenze di Efficacia Personale:

- **AUTOCONTROLLO**; è la capacità di mantenere il controllo delle proprie emozioni e di evitare comportamenti negativi di fronte all'opposizione e all'ostilità degli altri o in situazioni di lavoro stressanti.
- **FIDUCIA IN SÈ**; è la convinzione di poter assolvere un compito, di assumere decisioni o di convincere gli altri in qualunque situazione, anche critica, o di reagire costruttivamente agli insuccessi.
- **FLESSIBILITÀ**; è la capacità e la volontà di adattarsi e di lavorare efficacemente in un'ampia gamma di situazioni o con persone e gruppi diversi. La capacità di comprendere ed apprezzare i punti di vista differenti od opposti dai propri, di adattarsi alle nuove situazioni e di cambiare o accettare facilmente i cambiamenti dell'organizzazione.



Descritte le competenze, la fase complessa risiede nel raccontarle. Innanzitutto, trattandosi di abilità (skills) che già tutti, seppur in diversa misura, abbiamo, è bene parlare di miglioramenti concreti, che possono essere rilevanti o modesti, piuttosto che di acquisizione. Detto ciò, per rendere più significativa la loro rappresentazione, rendendo possibile la percezione di un miglioramento, potrebbe essere consigliabile mostrare l'utilizzo concreto di qualche strumento. Portiamo un esempio: se si volesse far percepire il miglioramento conseguito in tema di gestione del progetto, si potrebbe mostrare l'utilizzo di strumenti di pianificazione come il GANTT o la WBS (concetti spiegati nel Capitolo 3).

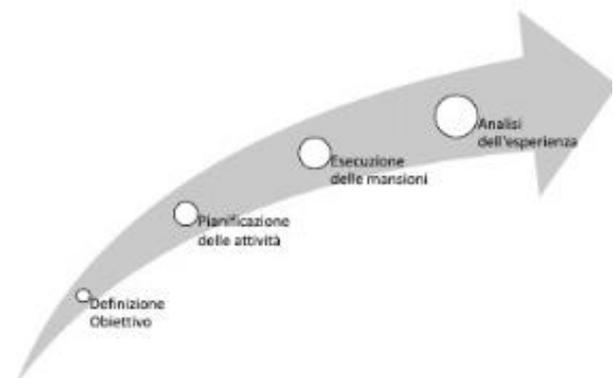
2.5 Ruolo dei Tutor scolastici

Chiarire e rappresentare in maniera incisiva il ruolo dei Tutor (docenti e esterni) può essere quel *quid* in più del vostro video. Valorizzare ciò che verrà trasmesso sia all'interno sia al di fuori delle mura scolastiche, dalle pratiche base del *Project Management*, ai principi fondamentali di *Marketing*, passando per i consigli riguardanti il *Problem Solving*, fino alla semplice assistenza giornaliera, è un elemento chiave. Pensiamo che questo possa costituire la base sulla quale costruire l'intero racconto dell'esperienza: cosa, oltre al sapere trasmesso in classe, dopo l'esperienza vissuta, sapete fare? E in che modo vi è stata trasmessa questa competenza pratica, reale, applicabile?

3. Suggerimenti per progettare e realizzare il video

Realizzare un video può diventare una grande opportunità, l'occasione, per gli studenti e i docenti coinvolti, di sperimentare la metodologia del lavoro di progetto (*project work*). Metodologia quest'ultima che, ad oggi, è sempre stata poco utilizzata nella didattica della scuola italiana. Per *project work* si intende una serie di attività, organizzate secondo un preciso metodo di lavoro. Tale metodo prevede che siano chiaramente definiti in un documento (il Progetto Operativo) le seguenti variabili:

- Il responsabile e un team di persone (con ruoli precisi)
- Obiettivi (condivisi)
- Adeguate risorse (tecnologiche) e competenze manageriali (*know-how*)
- Un piano di lavoro dettagliato (vale a dire un inizio, una fine e una tempistica puntuale)



3.1 La struttura organizzativa del team

L'organizzazione di un team si struttura in tre macro-fasi:

- I. Individuazione del team leader. Deve essere accettato e ben visto dagli altri componenti. Occorre una persona che sappia: creare motivazione, evitare scontri inutili, agevolare il confronto utilizzando la capacità di gestione dei conflitti, ridefinire gli obiettivi e riportare il gruppo ai compiti.
- II. Il leader definisce una struttura organizzativa iniziale (che, naturalmente, potrà successivamente essere modificata e integrata) individuando le persone adatte. Generalmente si individuano 3 figure fondamentali: Responsabile organizzativo, Responsabile della comunicazione, Responsabile tecnologie multimediali.

III. I responsabili di funzione scelgono i propri collaboratori e assegnano loro i compiti. In questo modo, al termine del processo organizzativo, tutti gli studenti avranno una collocazione e dei compiti precisi.

3.2 Il piano di lavoro (tempistica, ruoli e compiti)

Il team leader avrà la possibilità di conoscere e familiarizzare con gli strumenti base del *Project Management*, alla base della vita in azienda:

- La scomposizione in fasi e sotto-fasi del progetto complessivo (*Work Break-Down Structure, WBS*)
- Il piano operativo dettagliato con le scadenze temporali per ogni sotto gruppo (diagramma di *GANTT*)

Se la WBS permette, ad ogni singolo membro del team, di sapere esattamente cosa fare, il Gantt gli comunica quando farlo. I due strumenti, quindi, sono in sinergia tra loro: uno individua i singoli pacchetti di lavoro, le singole attività, eseguibili da un solo membro del team; l'altro detta i tempi per far sì che il progetto riesca nei termini prestabiliti.

Nello specifico, il Gantt, è un diagramma cartesiano a barre, utilizzato in fase di Pianificazione del ciclo di vita del progetto, che permette la programmazione e il controllo dell'avanzamento dello stesso. In un diagramma Gantt, ogni compito è rappresentato con una linea, mentre le colonne rappresentano i giorni, le settimane o i mesi del calendario a seconda della durata del progetto. Il tempo stimato per un singolo pacchetto di lavoro è modellizzato su una barra orizzontale le cui estremità sono poste alla data di inizio e alla data di fine lavoro. Il modello mi permette di comprendere quali siano le attività prioritarie e quelle che saranno svolte in parallelo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ORGANIZZAZIONE											
PIANO DI LAVORO											
SCENEGGIATURA											
RIPRESE											
MONTAGGIO											
TEST											
DOMANDA											
DOCUMENTI											
PRESENTAZIONE											

(Colori diversi indicano diversi incaricati allo svolgimento dei compiti)

Dal Gantt, si estrapola una problematica fondamentale per la riuscita di un progetto: il rispetto delle scadenze. Far fare le cose in tempo è il problema di ogni manager. Il rispetto delle scadenze è la grande sfida dei laboratori didattici Scopritalento, dove molte classi devono operare e procedere in parallelo.

Per questo, elenchiamo qualche suggerimento utile:

- Non aspettare a fare le cose all'ultimo momento (qualche imprevisto è sempre dietro l'angolo: "chi ha tempo non aspetti tempo" recita un antico proverbio)
- Coinvolgere tutti i componenti sulle finalità del lavoro e tenere sotto controllo tutti i sottogruppi: un *project work* è un'operazione complessa e integrata. È sufficiente che un sottogruppo sia in ritardo per mettere in crisi tutto il team. Occorre creare un ambiente dove si "respiri fiducia", un ambiente che motivi e ispiri tutti i membri del gruppo di lavoro.

È, inoltre, compito non delegabile del team leader quello di individuare per tempo le possibili cause di ritardi e intervenire immediatamente; gestendo conflitti, ridefinendo obiettivi, controllando la qualità degli elaborati prodotti.

3.3 La costruzione del racconto e la sceneggiatura

È necessario costruire una storia il più possibile interessante e coinvolgente. Una cronaca dei compiti svolti, delle conoscenze sviluppate, delle criticità superate. Può essere, ad esempio, un importante valore aggiunto inserire i personaggi tipici della narrativa: protagonista, antagonista, oggetto del desiderio e personaggi secondari. Insomma, parliamo di una storia tradotta e riportata in formato multimediale. Seguendo questo spunto, potrebbe essere molto utile coinvolgere un docente di lettere per avere consigli e suggerimenti.

Detto ciò, perché si possa costruire un video che racconti una storia, deve esserci un criterio dietro la raccolta delle immagini; deve esserci una pianificazione accurata delle scene necessarie. Parliamo di una vera e propria sceneggiatura, un documento che contenga almeno due nozioni base: la descrizione scrupolosa di ogni scena da filmare e la colonna sonora dedicata.

3.4 Le riprese

A prescindere dalla qualità multimediale delle immagini, ottenibile con un semplice smart-phone di ultima generazione, ci soffermeremo su due concetti fondamentali del *video-making*:

- Le immagini non sono mai troppe! È consigliabile iniziare a raccogliere immagini sin dal primo incontro, anche nella fase di pianificazione della sceneggiatura. La maggior parte delle *clip* non verranno utilizzate, ma potranno servire per colmare dei *gap* o per riprendere il filo conduttore in fase di montaggio.
- Si muovono i soggetti, non la videocamera. A parte alcune inquadrature creative, o il suggestivo utilizzo di un drone, è fondamentale che la maggior parte delle inquadrature sia effettuata a telecamera fissa.

A parte questi due concetti teorici di base, eseguendo le riprese non abbiate paura di sperimentare; è dalla sperimentazione che scaturiscono i prodotti migliori. Stupitevi, stupitevi sempre.

3.5 Il montaggio



Se le immagini raccolte sono la benzina, imprescindibile per poter

muovere l'intera macchina, il montaggio è l'intelaiatura. In fase di *editing* si dà vita al racconto pensato, si concatenano le immagini in modo da coinvolgere e provocare emozioni. La durata ottimale di un video, volto a fini promozionali, è intorno ai 2'30"-3'30", montare un video di una durata maggiore comporta il rischio di perdere l'attenzione o di annoiare lo spettatore.

Detto ciò, per questa fase non è imprescindibile l'utilizzo di strumenti professionali come *Final Cut X Pro* o *Adobe Premiere*, è sufficiente l'utilizzo di applicazioni gratuite come *iMovie* (Apple), *Quick Video Editor* o similari.

Per un maggiore coinvolgimento è, inoltre, consigliabile la maggiore sincronizzazione possibile tra transazioni immagine e audio. A tal proposito, è da sottolinearsi, la necessità di utilizzare tracce audio libere da *copyright* o acquistare i diritti su siti dedicati (facilmente trovabili digitando sui motori di ricerca *query* come "*copyright free music*").

3.6 Riflessione finale

Il lavoro da svolgere non è sicuramente scontato, ma deve essere di ispirazione, un modo per poter esprimere le proprie capacità e per poter crescere scolasticamente e personalmente. Un'occasione per mettersi alla prova, per superare i propri limiti e per imparare a collaborare con i propri compagni.

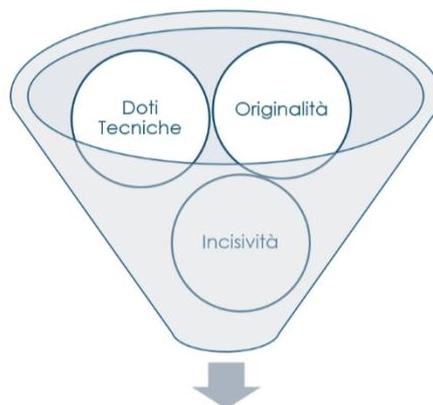
Il tutto si riassume con una semplice frase: gli studenti non devono essere considerati come vasi da riempire, bensì come fuochi da accendere.

7. Concorso Unioncamere "Storie di Alternanza": criteri di valutazione dei video prodotti dalle scuole da parte della giuria (a cura di Liboi, Piperno – 2018)

In ordine



Creatività del Video



20 Punti



Qualità generale del progetto



Replicabilità del Progetto

Il progetto può essere riapplicato?

Può essere inserito sistema?

È metodologicamente riapplicabile in altri contesti?

Grosso valore aggiunto nella valutazione



Descrizione delle competenze acquisite



Ruolo dei Tutor scolastici ed esterni



Per maggiori informazioni sul concorso

- Sito Camera di Commercio di Torino:

<https://www.to.camcom.it/alternanza-scuolalavoro>

- Recapito telefonico:

0115714714/715/716

8. Scopritalento: Linee guida per l'edizione 2017 – 2018 (a cura di Damilano e Gallo – 2017)



SCOPRITALENTO

PROGETTO DI DIDATTICA ATTIVA ORIENTATIVA E MULTIMEDIALE

PERCORSO DI ALTERNANZA SCUOLA LAVORO

Linee guida per l'edizione 2017 – 2018

a cura di:

– *Patrizia Damilano*

– *Giorgio Gallo*

Torino, 18. 10. 2017

SOMMARIO

1. FINALITÀ, METODOLOGIA E CONTENUTI.....	5
2. ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO DI ORIENTAMENTO. I LABORATORI DIDATTICI	7
2.1. Explora	7
2.2. Future Cup.....	8
2.3. Obiettivo Lavoro	8
3. SCUOLE: IMPEGNI; RUOLI E COMPITI. MODALITÀ DI ADESIONE	10
3.1. Impegni delle Scuole	10
3.2. Ruolo dei docenti e dei dirigenti scolastici.....	11
3.3. Modalità di adesione	11
3.4. Calendario e tempistica per le Scuole	12
3.5. Fase transitoria: criteri di adesione aa.ss. 2017-2018 e 2018-2019	12

1. FINALITÀ, METODOLOGIA E CONTENUTI.

Scopritalento è un percorso organico e completo di alternanza scuola lavoro, basato sull'introduzione della didattica attiva, orientativa e multimediale nella scuola e nell'università italiana.

Una sperimentazione già consolidata, complessa e articolata, concepita per diventare un modello di riferimento. Si propone di trasferire nella nostra realtà nazionale le esperienze più originali e significative in corso nei paesi più all'avanguardia, ovvero:

- ▲ didattica attiva, project work, lavoro di gruppo
- ▲ peer to peer education: studenti universitari impegnati come tutors
- ▲ utilizzo sistematico dei linguaggi espressivi multimediali
- ▲ la rivisitazione in chiave contemporanea del gioco /concorso a fini educativi(gaming).

L'approccio è di tipo "bottom up": una proposta che nasce dal basso, dal mondo della scuola, elaborata e sviluppata dalla scuola stessa, destinata a migliorarne la didattica.

Dopo una prima fase "pionieristica", avviata nel 2008 e dedicata alla messa a punto di un prototipo, l'intenzione è ora quella di implementare e perfezionare la metodologia elaborata ed estenderne l'applicazione con il coinvolgimento di tutti i soggetti interessati a queste tematiche.

SCOPRITALENTO costituisce un vero e proprio salto culturale perché prevede il passaggio:

- ▲ dall'approccio tradizionale (obsoleto):
 - trovare/dare un'occupazione ai giovani
 - istituzioni protagoniste
 - giovani passivi
- ▲ all'approccio innovativo (taglio aziendale):
 - insegnare ai giovani a trovare un lavoro (non un posto o uno stipendio)
 - giovani protagonisti (marketing di se stessi)
 - istituzioni di supporto.

Se ascolto dimentico,
se vedo ricordo,
se faccio capisco.
Se faccio in modo multimediale
mi diverto anche.

#Confucio - rivisitato all'epoca di facebook

2. ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO DI ORIENTAMENTO. I LABORATORI DIDATTICI

Scopritalento è strutturato in un percorso completo di orientamento alla scelta universitaria o al lavoro, articolato in tre fasi, i laboratori didattici, sviluppati secondo un approccio di **didattica attiva, orientativa e multimediale come strumento di coniugazione di innovazione didattica e orientamento**. Un percorso organico completo ed articolato di ricerca delle vocazioni e delle competenze, condotto con l'assistenza e l'affiancamento di studenti universitari.

In sintesi i tre laboratori:

Laboratorio	Classi	Partecipazione	Descrizione
2.1. Explora	3 [^]	Classe suddivisa in team (corrispondenti ai vari ruoli delle funzioni aziendali) per realizzare un "project work"	Laboratorio di avvicinamento ad una realtà produttiva o di servizi. Un laboratorio di carattere propedeutico per: <ul style="list-style-type: none">▪ fornire elementi di base della "cultura d'impresa e del lavoro"▪ mettere in pratica e consolidare il metodo di lavoro realizzando un "project work" per organizzare in modo efficace la visita in azienda▪ familiarizzare con le metodologie manageriali di organizzazione e gestione di un team.▪ partecipare al video concorso "Racconta l'Azienda"

Laboratorio	Classi	Partecipazione	Descrizione
<p>2.2. Future Cup</p>	<p>4[^]</p>	<p>Classe suddivisa in team (corrispondenti ai vari ruoli delle funzioni aziendali) per realizzare un"project work"</p>	<p>Laboratorio sulla Comunicazione aziendale ("Conosci l'azienda"), un project work per:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ realizzare, per un'azienda "cliente", un piano di comunicazione multimediale ▪ prendere confidenza con il "Sistema azienda" e con la metodologia manageriale di gestione dei processi secondo i principi dell'"Organizzazione snella" (Lean management). ▪ diffondere l'esperienza all'interno della scuola, tramite un evento in cui si racconta alle altre classi il lavoro svolto (fase di "fertilizzazione incrociata" delle conoscenze - esperienze) ▪ partecipare al contest finale con la presentazione e la discussione dei lavori svolti in una sessione plenaria di tutte le classi partecipanti (oggetto di analitica valutazione da parte di una giuria di esperti di comunicazione che collaborano al progetto).
<p>2.3. Obiettivo Lavoro</p>	<p>5[^]</p>	<p>In parte individuale (Job Target) In parte Classe suddivisa in team (corrispondenti ai vari ruoli delle funzioni aziendali) per realizzare un"project work" (Job Show)</p>	<p>Laboratorio Obiettivo Lavoro ("Conosci il mondo del lavoro").</p> <p>Rappresenta la sintesi conclusiva del percorso e si propone di affinare le abilità personali e fornire gli strumenti base per la ricerca di un lavoro adatto alle proprie attitudini e competenze.</p> <p>Si articola in due parti, costituite da diverse fasi.</p> <p>- PARTE INDIVIDUALE: JOB TARGET:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come costruire un curriculum vitae esperienziale

Laboratorio	Classi	Partecipazione	Descrizione
			<p>(sapersi raccontare attraverso le proprie esperienze personali: hobbies, sport, volontariato etc)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come scrivere una lettera di accompagnamento personalizzata per la posizione a cui ci si candida • Come si presenta il CV in maniera multimediale, realizzando un videoclip di accompagnamento al fine di allenarsi emotivamente a sostenere un colloquio di lavoro. • Come si progetta e realizza un piano di ricerca del lavoro e/o dello stage (cercare lavoro è esso stesso un lavoro). • Come si affronta un colloquio di lavoro (ovvero cosa cerca l'azienda nei candidati). <p>- PARTE DI GRUPPO/CLASSE: JOB SHOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un project work per la progettazione e la realizzazione di un evento multimediale, per il quale le squadre avranno il compito di analizzare alcune specifiche professioni e illustrarle ai propri coetanei attraverso l'utilizzo di strumenti multimediali, adottando un linguaggio "non tecnico" e pertanto più facilmente comprensibile. <p>L'attività delle squadre prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ la messa a fuoco del settore economico o della funzione aziendale di interesse ▪ la raccolta di documentazione multimediale e l'intervista diretta ai professionisti ▪ l'animazione all'interno della scuola di un dibattito finale, in plenaria, con la presenza di testimoni scelti ad hoc.

3. SCUOLE: IMPEGNI; RUOLI E COMPITI. MODALITÀ DI ADESIONE

3.1. Impegni delle Scuole

Adesione formale al **percorso organico completo "Scopritalento"**, così come strutturato, al fine di realizzare gli obiettivi contenuti nel **"Protocollo d'intesa per la progettazione, realizzazione e valorizzazione di attività di alternanza scuola lavoro"** tra l'Ufficio Scolastico Territoriale di Torino, la Città metropolitana di Torino, il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino e la SAA S.C.Ar.L - School of Management di Torino, registrato dall' UST TORINO con il n. 0005878/02.03.03 del 12.7.2017".

Individuazione di una classe terza e del docente referente e garanzia della continuità didattica della classe e del docente per tutto il percorso fino alla quinta.

Ogni classe/ docente dovrà seguire un percorso triennale di 200 ore, con un monte ore annuale uguale per tutti e predefinito :

per il laboratorio "Explora" rivolto alle classi terze: 70 ore

per il laboratorio "Future Cup" rivolto alle classi quarte: 70 ore

per il laboratorio "Obiettivo Lavoro" rivolto alle classi quinte: 60 ore

In considerazione dell'impegno previsto da ogni laboratorio didattico Scopritalento, ogni docente potrà candidarsi a seguire soltanto una classe/laboratorio didattico durante tutto il percorso triennale della classe stessa. In questo modo studenti e docenti potranno beneficiare appieno della metodologia didattica Scopritalento.

Partecipazione ai momenti formativi comuni ed ai focus group finali.

Impegno, per ciascuno dei tre anni, ad un momento finale in classe sull'aspetto metacognitivo del percorso. Ciascuno studente, attraverso l'esperienza propria e dei compagni, avrà così la consapevolezza delle proprie capacità di raggiungimento dei risultati e dei relativi processi mentali sottesi. La riflessione sulle abilità messe in atto e la comprensione della necessità di sistematizzare e fare propria la metodologia utilizzata, potendola così eventualmente trasporre ad altre situazioni nuove, accrescerà l'autonomia e la sicurezza di sé degli allievi.

Stesura di una relazione finale sull'esperienza vissuta dagli allievi e sul loro effettivo apprendimento, divisa in due parti:

- relazione finale del/della docente

- relazione finale della classe/team.

Stipula di una convenzione con l'Azienda o l'Istituzione partner, sulla base di un apposito modello standard fornito.

E' importante sottolineare la responsabilità del docente nella motivazione/accompagnamento di ciascun allievo, affinché adempia al suo ruolo nel progetto effettuando le ore richieste per ogni laboratorio didattico, con relativa registrazione delle ore stesse e report periodico del lavoro svolto.

3.2. Ruolo dei docenti e dei dirigenti scolastici

Il ruolo dei docenti e dei dirigenti scolastici è fondamentale per la maturazione di competenze utili ad accompagnare l'allievo in un percorso di crescita personale, valorizzando le sue capacità per identificare e raggiungere gli obiettivi prefissi. A tal fine i docenti referenti si trovano a rivestire un nuovo ruolo di coach.

I dirigenti scolastici ed il collegio docenti hanno un ruolo essenziale di collaborazione con il docente referente in tutte le fasi: all'inizio per il coinvolgimento degli studenti, in itinere per permettere la buona riuscita dell'esperienza e alla fine per agevolare la diffusione e valorizzazione dei lavori degli allievi partecipanti all'interno della scuola.

Tutti sono chiamati a realizzare un cambiamento profondo:

- ▲ la collaborazione fra docenti di discipline diverse diventa un passaggio obbligato;
- ▲ tutta la scuola deve essere coinvolta sulle iniziative (project works) delle singole classi, in un'ottica di fertilizzazione incrociata delle conoscenze - esperienze. Quel che accade in una classe deve cioè diventare patrimonio comune di tutte le altre classi.

3.3. Modalità di adesione

Il numero di adesioni delle scuole sarà limitato, in funzione delle risorse disponibili.

Costituirà un criterio preferenziale una precedente esperienza in Scopritalento o in progetti simili.

3.4. Calendario e tempistica per le Scuole

	Settembre 2017	Individuazione della classe e del docente da parte delle scuole
	Ottobre 2017	Pre-adesione delle scuole già coinvolte ai singoli laboratori
	Novembre 2017	Evento di presentazione ufficiale
	Dicembre 2017 - Marzo 2018	Project work
	Aprile 2018	Concorsi

3.5. Fase transitoria: criteri di adesione aa.ss. 2017-2018 e 2018-2019

Sarà data precedenza alle classi che hanno già partecipato ai laboratori didattici. Le richieste saranno valutate caso per caso, sulla base delle indicazioni esposte.