

"SENTIRSI FORTI"!

ISTRUZIONI PER L'USO DELLE CARTE CON GLI STUDENTI

- 1 Scopo**

L'attività è un mix tra orientamento informativo e formativo, e ha come finalità l'utilizzo delle carte per associare la scoperta dei contenuti professionali, con la scoperta di sé e del contributo che i contenuti professionali possono dare in tale scoperta.
- 2 Partecipanti**

L'attività è rivolta a studenti della terza classe della scuola secondaria di primo grado, e delle seconde della scuola secondaria di secondo grado, o del secondo anno dell'istruzione e formazione professionale. L'attività può essere gestita in intere classi o in piccoli gruppi e prevede sia incontri individuali che attività in gruppo.
- 3 Svolgimento**

L'attività coniuga "gioco" e riflessione sul sé e sulla realtà che si ha intorno. Consiste di più fasi:

 1. proporre ai ragazzi, a livello classe, un primo giro di tavolo con le seguenti domande: "cosa vorresti fare da grande?", "quali sono gli aspetti più importanti della vita dal tuo punto di vista?";
 2. chiedere ai ragazzi, singolarmente di scegliere tre carte professioni che possono servire per rispondere alle domande sulle aspettative precedentemente rivolte a loro;
 3. discussione in plenaria sulle scelte fatte e sulle aspettative soddisfatte.
- 4 Durata**

L'attività si può sviluppare in più puntate, una prima introduttiva sui temi trattati nelle carte e sui sogni/desideri per il futuro (che possono essere proposti anche più volte per capire come procedono i percorsi individuali) e la successiva applicativa con l'uso delle carte. Può essere parte di una sequenza più ampia, preferibilmente interdisciplinare.
- 5 Carte**

Per realizzare l'attività sono necessarie: Carte professioni.
- 6 Regole**

L'attività presenta una serie di regole che possono essere applicate per il suo svolgimento. Tra queste le principali:

 - collegare la professione allo stile di vita che si vuole raggiungere;
 - scegliere una professione che rispecchi le competenze non cognitive degli studenti;
 - stabilire il numero di carte massimo che deve in mano al giocatore.



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO
SERVIZIO ISTRUZIONE

<https://www.offertaformativa.vivoscuola.it/>