

# Classi Terze: **Organizzazioni & Professioni**

## **OBIETTIVI**

- Raccontare il mercato del lavoro attraverso la conoscenza delle organizzazioni complesse, gli ambiti professionali e la segmentazione.
- Comprendere l'importanza delle soft skill e la loro influenza nei differenti settori lavorativi.
- Far acquisire consapevolezza sulle competenze trasversali necessarie per ricoprire un ambito professionale.

Lo strumento principale utilizzato per veicolare queste informazioni sarà il gioco. Il modulo inoltre prevedrà l'utilizzo di video e di momenti frontali.

## **SVILUPPO ATTIVITA'**

### ***PRIMA PARTE: momento frontale***

- Durata 2 ore
- Si affrontano i temi del mondo del lavoro legati alle organizzazioni, hard skill e soft skill. Definizione del contesto di riferimento dando gli elementi chiave per affrontare il gioco (le organizzazioni multinazionali, la segmentazione, le aree professionali, le tendenze e gli scenari)

### ***SECONDA PARTE: Gamification***

- Durata 1,5 ora
- Attraverso la gamification gli studenti di saranno coinvolti nell' identificazione delle soft skill necessarie nelle differenti aree professionali
- Gli studenti iniziano a rifletter sulle soft skill necessarie per sviluppare il proprio disegno professionale.

### ***TERZA PARTE: Debriefing***

- Durata 0,5 ora
- Debrief in classe guidato dalla nostra RSS in cui contestualizzare quanto emerso durante il gioco

## Classi Quarte: **Costruisci il tuo percorso Professionale**

### **OBIETTIVI**

- Il percorso della classe quarta completa con il percorso iniziato in terza e approfondendo il tema delle organizzazioni e delle soft skill necessarie nel mondo del lavoro.
- Gli studenti si concentreranno sul dare concretezza a quanto precedentemente appreso e a ragionare sul loro percorso professionale iniziando a disegnarlo partendo dalle soft skills.

### ***PRIMA PARTE: momento frontale***

- Durata 1,5 ore
- Ripresa degli argomenti del modulo terzo ed in particolare sulle soft skills con proiezione di video rappresentativi di alcune soft skills. Previsto un focus sulle professioni nelle differenti aree professionali

### ***SECONDA PARTE: Autovalutazione***

- Durata 1,5 ore
- Analisi delle risposte, correzione, individuazione delle 3 aree di maggior forza.

### ***TERZA PARTE: Lavoro di gruppo***

- Durata 1 ora
- Lavoro in sottogruppi (max 5 pax) in cui, per ogni membro del gruppo, il team stesso decide quale competenza distintiva possiede quel membro.
- Debrief su differenze tra auto ed etero valutazione; condivisione, per alcuni studenti, delle loro 4 competenze (3+1) in cui sono più forti e si verifica la sovrapposizione con i 4 settori professionali

## Classi Quinte : **#BeCurious**

### **OBIETTIVI**

- Raccontare il mercato del lavoro attraverso la conoscenza delle organizzazioni complesse, gli ambiti professionali e la segmentazione.
- L'importanza delle soft skill e la loro influenza nei differenti settori lavorativi.
- Far acquisire consapevolezza sulle caratteristiche trasversali necessarie per ricoprire un ambito professionale.

Lo strumento principale utilizzato per veicolare queste informazioni sarà il gioco. Il modulo inoltre prevedrà l'utilizzo di video e di momenti frontali.

#### ***PRIMA PARTE: momento frontale***

- Durata 2 ore
- Si affrontano i temi del mondo del lavoro legati alle organizzazioni, hard skill e soft skill.
- Definizione del contesto di riferimento dando gli elementi chiave per affrontare il gioco (le organizzazioni multinazionali, la segmentazione, le aree professionali, le tendenze e gli scenari)

#### ***SECONDA PARTE: Gamification***

- Durata 1,5 ora
- Attraverso la gamification chiediamo agli studenti di identificare le soft skill necessarie nelle differenti aree profession
- Gli studenti iniziano a rifletter sulle soft skill necessarie per sviluppare il proprio disegno professionale.

#### ***TERZA PARTE: Debriefing***

- Durata 0,5 ora
- Debrief in classe guidato dalla nostra RSS in cui contestualizzare quanto emerso durante il gioco