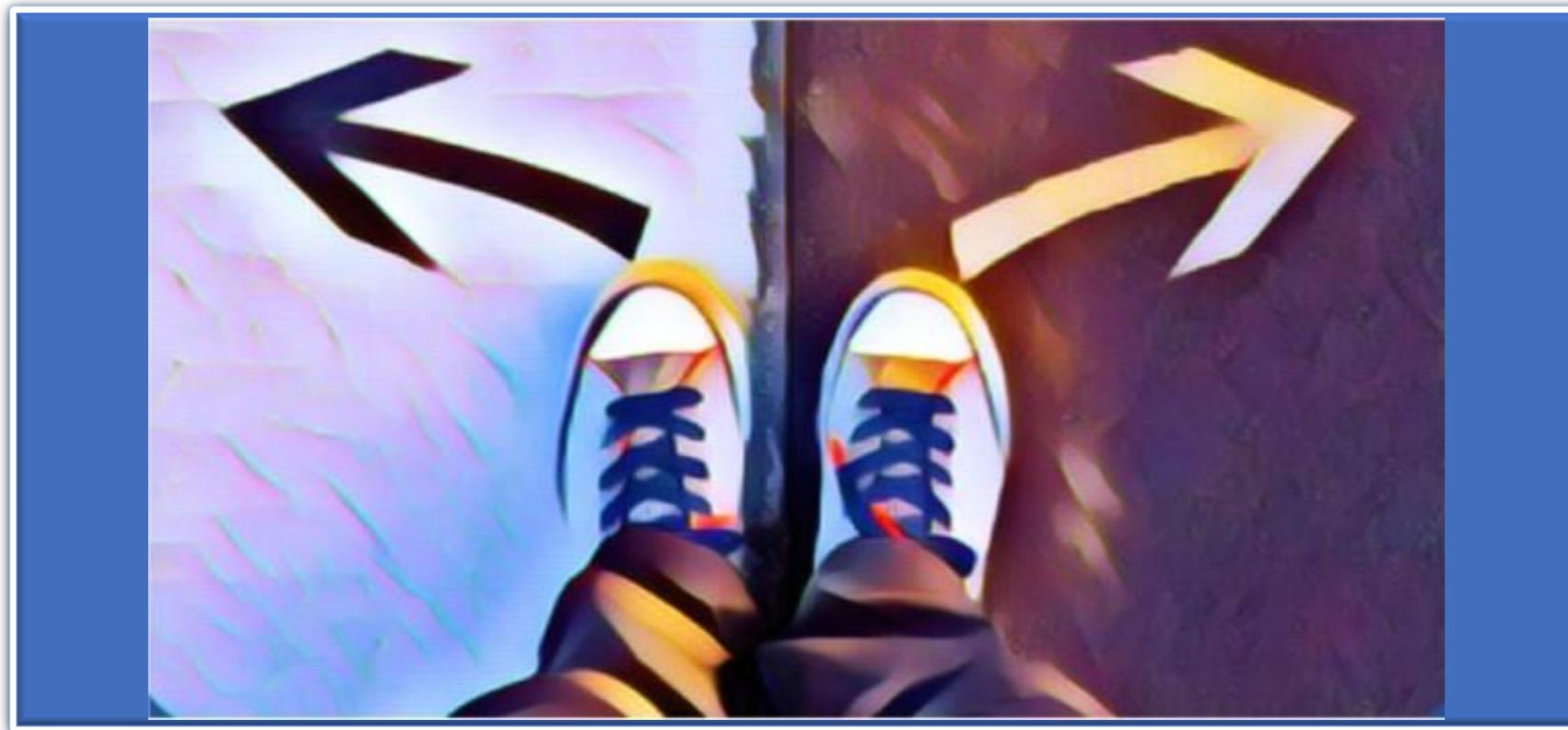


#ORIENTAlife



DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

FINALITA'

Realizzare un percorso di didattica orientativa che metta in atto quanto previsto dalle Linee Guida sull'Orientamento e sull'Educazione Civica valorizzando le funzioni della piattaforma UNICA.



STRUTTURA DEL PERCORSO

Si parte dall'importanza e dal significato dell'Orientamento alle **scelte di vita** per avviare percorsi di riflessione e **autovalutazione sul sé**.

L'idea è proporre materiali e strumenti che si interfacciano con le diverse aree previste dall'**e-portfolio**.

Prima fase: lavoro individuale

Seconda fase: alternanza con lavori di gruppo



LA PIATTAFORMA EXCELSIORIENTA

<https://excelsiorienta.unioncamere.it>

Realizzata da **Unioncamere** per aiutare alunne e studente a conoscere ed orientarsi nel mondo del lavoro, in modo da scegliere il percorso di studi appropriato che incroci le proprie attitudini con le esigenze delle imprese.



DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

Il portale Excelsiorienta si rivolge ai seguenti utenti:

- Alunn@ della scuola secondaria di primo grado;
- Student@ della scuola secondaria di secondo grado;
- Genitori e insegnanti che sono chiamati a guidare i più giovani aiutandoli ad accrescere la loro consapevolezza sui percorsi formativi e professionali a loro disposizione.

excelsiorienta



Cofinanziato dall'Unione europea



ANPAL



UNIONCAMERE



Ti diamo il benvenuto in excelsiorienta!

La nuova piattaforma di Unioncamere per aiutare gli studenti a scegliere un futuro professionale in linea con i propri talenti e le proprie passioni.

Sei uno studente o una studentessa e vuoi scoprire se hai le competenze giuste per il lavoro dei tuoi sogni?

Sei un genitore/insegnante e vuoi conoscere meglio le opportunità per il futuro dei tuoi figli/studenti?

Il percorso inizia da <https://excelsiorienta.unioncamere.it/orienta-game>, un serious game di autovalutazione attraverso cui scoprire i propri punti di forza, riconoscere le proprie passioni e identificare le motivazioni che spingono ad agire e a mettersi in gioco.

Un buon punto di partenza per iniziare ad approfondire la conoscenza di sé stessi e riflettere su come orientare le scelte verso il futuro.

#ORIENTAlife



DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

Il serious game parte con la scelta di un avatar e con le discipline che maggiormente appassionano alunno e studente.

#ORIENTAlife

OrientaGame

COESIONE ITALIA 2014-2020

Cofinanziato dall'Unione europea

ANPAL

UNIONCAMERE

Raccontaci qualcosa di te.

⌚

Mi appassionano:

- Diritto ed economia
- Filosofia, psicologia e pedagogia
- Finanza, marketing e commercio
- Fisica, chimica e biologia
- Grafica e comunicazione
- Informatica, meccanica ed elettronica

L'avatar perfetto per me è:

⌚

DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

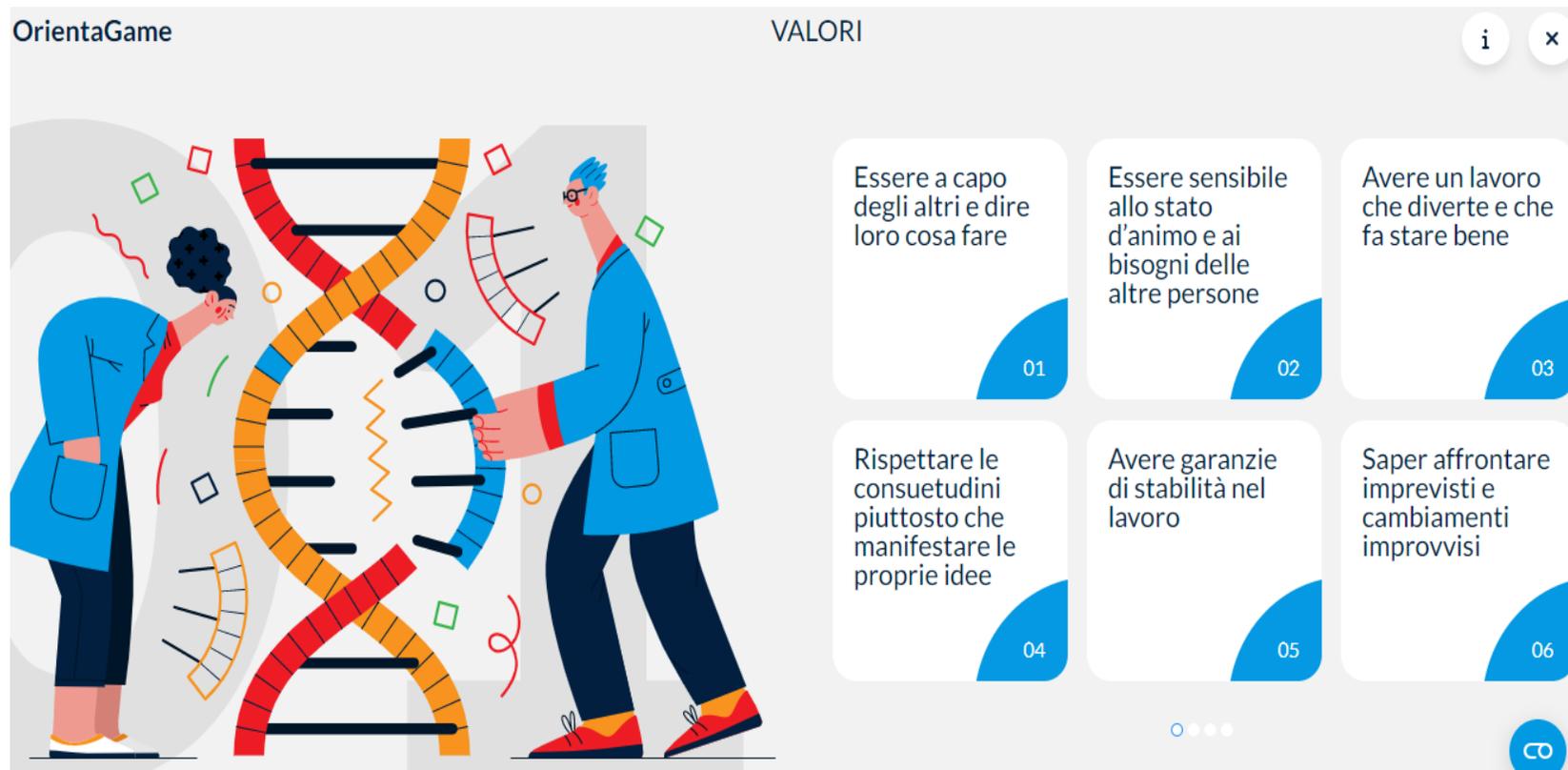
Valori, Attitudini, Competenze: sono queste le aree di indagine di OrientaGame in cui si trovano le domande a cui rispondere per ricevere un "auto-identikit" della propria "personalità lavorativa".



DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

I Valori

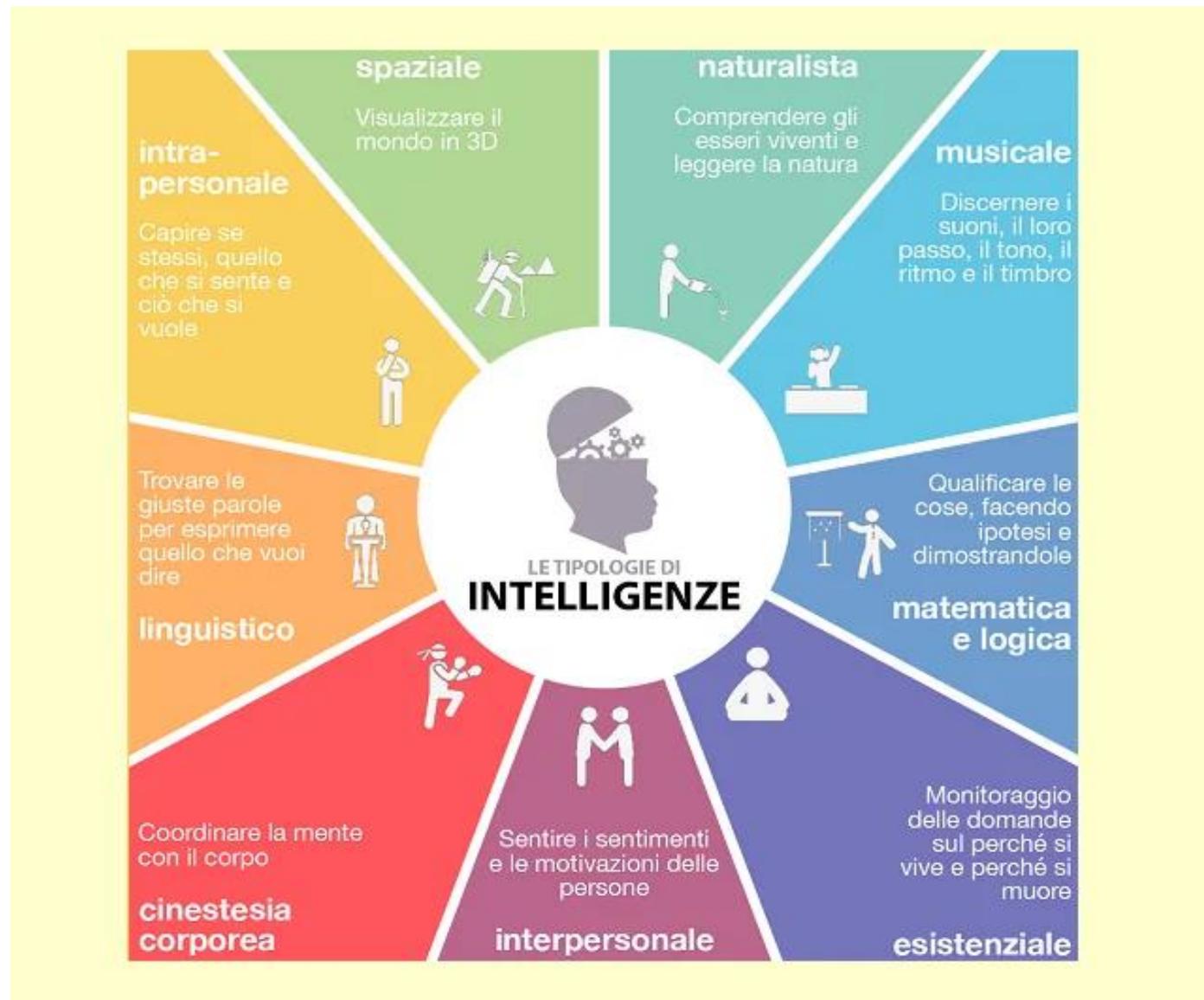
Il test dell'isola dei valori, ispirato alla Scala dei Valori Lavorativi di F. Avallone, vuole far riflettere sui valori attesi dalle Organizzazioni così che possano essere una guida per le scelte future.



DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

LE ATTITUDINI

Ogni persona ha diversi tipi di intelligenza, con una combinazione che la rende unica. Il test dell'isola delle attitudini ha l'obiettivo di aiutare i ragazzi a capire il proprio tipo di intelligenza. Dal punto di vista metodologico, la teoria presa a riferimento è quella delle Intelligenze Multiple di Howard Gardner.



LE COMPETENZE

Le competenze indagate sono state trattate seguendo le indicazioni dei quattro framework sviluppati dalla Commissione Europea:
Per le competenze digitali, il framework **DigiComp**.



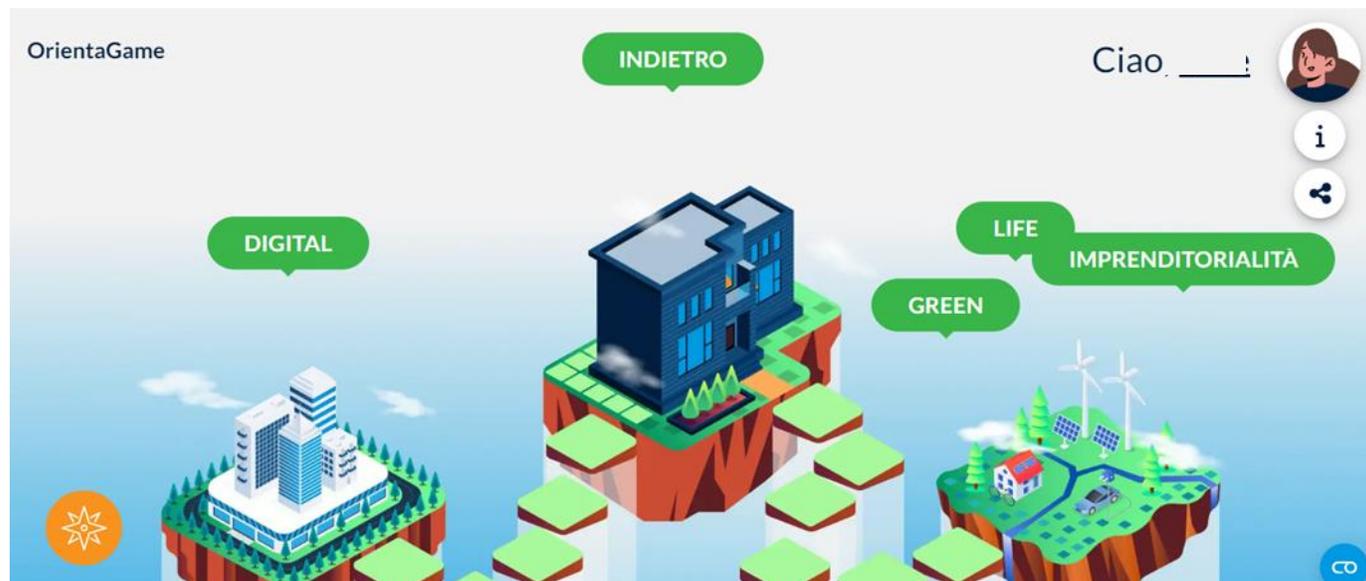
DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

LE COMPETENZE

Per le competenze trasversali, i framework GreenComp, LifeComp e EntreComp.

Per le competenze digitali, il framework DigiComp.

#ORIENTAlife



DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

In parallelo, la sezione “Guida all'imprenditorialità” fornisce consigli, indicazioni e suggerimenti per approfondire le competenze dell'imprenditorialità.

Guida all'imprenditorialità



Indice

- 1 CHI È UN IMPRENDITORE? ↓
- 2 SI PUÒ ESSERE IMPRENDITORI ANCHE ALL'INTERNO DI UN'AZIENDA? ↓
- 3 CHE DIFFERENZA C'È TRA IMPRENDITORE E STARTUPPER? ↓
- 4 BASTA UN'IDEA A DIVENTARE IMPRENDITORE? ↓
- 5 QUALI COMPETENZE MI SERVONO PER DIVENTARE IMPRENDITORE? ↓
- 6 DA DOVE POSSO INIZIARE? ↓
- 7 CHI MI PUÒ AIUTARE IN QUESTO PERCORSO? ↓

DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

#ORIENTAlife

La piattaforma contiene un link a UNICA.



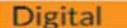
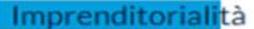
DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

A conclusione dei test di ogni isola, nella pagina del proprio profilo apparirà un report dettagliato da salvare e stampare.

#ORIENTAlife

IL TUO REPORT 

Hai completato tutte le prove dell'OrientaGame: complimenti e grazie per il tempo che hai dedicato a conoscere meglio i valori, le attitudini, le competenze su cui oggi puoi contare nel percorso che ti porterà a trovare lo sbocco professionale o formativo migliore per te. Guarda la sintesi del report o accedi ai report di dettaglio cliccando su ognuna delle aree.

I tuoi valori	Le tue attitudini	Le tue competenze
 Mi piace... stare tranquilli	 Intelligenza Interpersonal	 Digital 53%
 Mi piace... stare bene	 Intelligenza Linguistica	 Green 61%
		
		 Life 69%
		 Imprenditorialità 87%



Dal Report (lavoro individuale) il percorso continua con attività di gruppo basate sulla metodologia del cooperative learning.



STORYTELLING

VITA TEMPO PAROLE

GIOCATTOLI

SGUARDO AL FUTURO

INTELLIGENZE

SPAZIALE

ESCAPE ROOM

**MATEMATICA
E LOGICA**

SISTEMASOLARE

ESISTENZIALE

Trova la tua voce

INTERPERSONALE

L'AMICIZIA

LINGUISTICA

La fiaba

NATURALISTICA

L'ACQUA

CINESTETICA

MUSICALE

LIFE

FORMARE CITTADINI
RESPONSABILI

DIGITAL

GIOCO KAHOOT MEDIA LITERACY

GREEN

I CAMBIAMENTI CLIMATICI

IMPRENDITORIALITÀ

EDUCAZIONE FINANZIARIA

#ORIENTALife

DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

DIDATTICA ORIENTATIVA

FOCUS

ORIENTAMENTO NARRATIVO
e
STORYTELLING



DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

Orientare

“significa trasferire competenze di autorientamento, con la finalità di scelte, immediate o future, in direzione di una decisione o per una lettura più appropriata di un contesto esistenziale e/o professionale, per progettare un percorso formativo o per migliorare la percezione di sé in direzione di un'efficacia maggiore nell'azione di soddisfacimento dei propri bisogni, di realizzazione dei propri progetti e desideri, in direzione di una maggiore chiarezza su questi stessi” (Batini, Del Sarto)





L'**auto-narrazione** consente di mettere al centro la persona, il suo vissuto, la sua biografia personale, formativa e professionale, la storia dei suoi eventi critici e dei modi in cui li ha affrontati, il suo modo di percepirsi e raccontarsi, le sue aspirazioni, i suoi progetti.

Lo **storytelling** favorisce l'immedesimazione nei personaggi creati e una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni, il che significa crescita personale, rafforzamento dell'identità individuale ma anche di gruppo.

I tre principi basilari: **EMOZIONE, AUTENTICITÀ, STRUTTURA NARRATIVA CHIARA.**

Le quattro «I» dello storytelling sono: Interesse-Impatto-Immersione-Interattività.

Le attività partono dalla riflessione sul sé e sul patrimonio di valori personali, per favorire il riconoscimento delle attitudini e sviluppare competenze in termini di capacità di:

- esercitare un controllo sul reale;
- fornire una propria interpretazione della realtà;
- produrre senso e significato al proprio passato, presente, futuro ed essere coscienti della parzialità, della soggettività e provvisorietà di questo processo, rimanendo disponibile a negoziare senso e significato con gli altri e a rispettare le altrui produzioni;
- costruire consapevolmente la propria identità personale e sociale.



#ORIENTAlife

Grazie

DAL SERIOUS GAME ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA