



Orientamento al lavoro e alle professioni

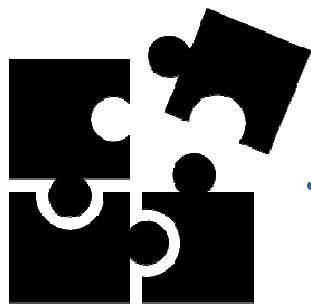
Proposte per gli Istituti secondari di secondo grado

PROPOSTE

secondaria di secondo grado

- **CAMCOMLAB**
- **MINILAB**
- **I SEGRETI DELLE COSE DI OGNI GIORNO: DAL CONSUMATORE AL PRODUTTORE**





CAMCOMLAB

secondaria di secondo grado

PCTO da massimo 10 ore

CAMCOMLAB – Autoimprenditorialità

FOCUS: Analizzare il tema della consapevolezza di sé e delle proprie competenze distintive. Favorire, anche attraverso l'analisi degli stili imprenditoriale e delle attitudini lavorative, la riflessione personale e l'auto-orientamento continui in merito al futuro ambito professionale e lavorativo.

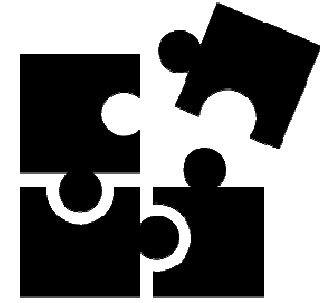
CAMCOMLAB - Start-up: tra INNOVAZIONE, TRADIZIONE e DIGITALE

FOCUS: Favorire una riflessione sul tema della connessione tra avvio di impresa e innovazione tecnologica e sociale prendendo come riferimento le prospettive contenute nell'agenda 2030. Proporre un confronto sul tema della digitalizzazione delle competenze e delle organizzazioni del domani. Sviluppare una mentalità ed un approccio integrato, tenendo la persona al centro della relazione tra uomo e macchina. Avvicinare le competenze e le inclinazioni personali alle esigenze espresse dalle professioni del futuro.



CAMCOMLAB

Imprenditività e Autoimprenditorialità



Contenuti

- Passioni, attitudini, capacità e competenze: conosci te stesso e orienta le scelte professionali
- Le scelte tra autonomia e responsabilità: un viaggio tra scoperta, valorizzazione personale e competenze strategiche
- Essere imprenditori: un mix di competenze professionali e personali da esplorare con proattività consapevole
- La relazione essere umano – intelligenza artificiale: analisi delle opportunità e stimolazione delle valutazioni critiche di sostenibilità
- Economia sostenibile: rendere esplicite le azioni che la connotano e anticipare scenari di «possibilità» per i giovani in inserimento nei contesti professionali

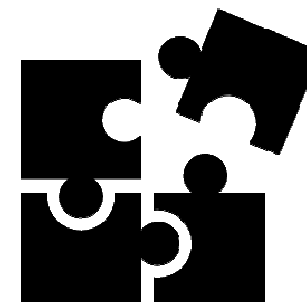
Competenze allenate

Auto-osservazione e consapevolezza di sé, orientamento al risultato, capacità critica, competenze trasversali e comunicative, decision making, Collaborazione, tutela della privacy, valore dei dati, tecnologie, flessibilità, digitalizzazione.



CAMCOMLAB

Start-up: tra INNOVAZIONE, TRADIZIONE e DIGITALE



Contenuti

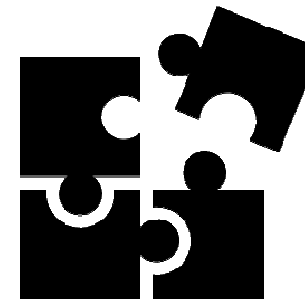
- Competenze e professioni del futuro: analisi dei bisogni e individuazione delle opportunità
- Dinamiche economiche ed evoluzione del mercato del lavoro: la ricerca delle informazioni di qualità per il raggiungimento dell'obiettivo di avvio di impresa
- Start-up e innovazione: significato, approccio, metodo e valutazione dei risultati
- Partnership e relazioni professionali: come aggregarsi per crescere e produrre idee di valore e sostenibili
- La digitalizzazione nelle imprese: come il lavoro integra le conoscenze acquisite dal singolo con le esigenze espresse dall'innovazione tecnologica

Competenze allenate

analisi del contesto e dei bisogni del mercato, visione progettuale, lavoro in team, creatività e pensiero laterale, orientamento al risultato, Collaborazione, tutela della privacy, valore dei dati, tecnologie, flessibilità, digitalizzazione.



Timing e coinvolgimento



1 ora per allineare lo staff e il docente responsabile del progetto, condividere il materiale che verrà utilizzato e validare il patto d'aula

2 ore – primo incontro – Kick off, formazione e workshop con il gruppo classe; verrà lasciato un compito di realtà

2 ore (indicative) – di studio e project work del gruppo classe con la supervisione dell'insegnante

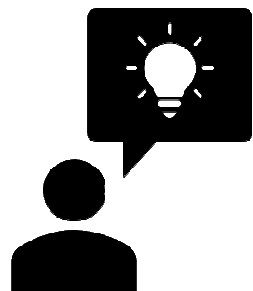
2 ore - secondo incontro – di formazione e workshop con il gruppo classe; verrà analizzato il compito di realtà e verranno lasciati altri input al gruppo classe

2 ore (indicative) – di studio e project work del gruppo classe con la supervisione dell'insegnante

1 ora (indicativa) – di approfondimento individuale

1 ora – terzo incontro – di chiusura del progetto, riflessione sulle competenze allenate





MINILAB

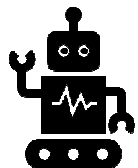
secondaria di secondo grado



**Imprenditività e
Autoimprenditorialità**



**Star-up innovative
WEBMARKETING**



Impresa 4.0



**Internazionalizzazione
e commercio con
l'estero**

**Durata:
2 ore a laboratorio**

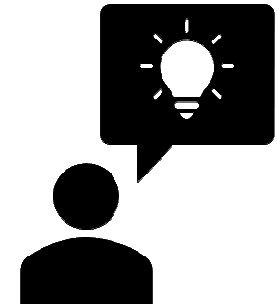
**Modalità: interattiva
con esercitazioni sia
online che in
presenza**

**Esigenze:
Supporto
organizzativo del
docente in aula**



MINILAB

secondaria di secondo grado



Imprenditività e Autoimprenditorialità con declinazione CV, colloqui di selezione valutazione o conoscenza + Professioni del futuro

Si portano i ragazzi a riflettere sui temi dell'Imprenditività, della costruzione del CV in ottica moderna (story telling) e delle professioni del futuro in termini di competenze richieste

Start up tra innovazione e tradizione

Si portano i ragazzi a riflettere concretamente sul significato di avviare una nuova realtà imprenditoriale; vengono affrontati i temi del business plan ma anche dei finanziamenti e del business model canvas

WEBMARKETING

Si portano i ragazzi a riflettere sul tema del brand, della marca e del posizionamento strategico del prodotto servizio anche in ottica di web marketing

Impresa 4.0

Si portano i ragazzi a riflettere sul concetto di transizione digitale e informatica per comprendere come le loro competenze possano e debbano essere lette anche alla luce delle loro esperienze informali

Internazionalizzazione e commercio con l'estero

Si portano i ragazzi a riflettere sul tema dell'internazionalizzazione, del commercio estero, del mercato globale per aiutarli a comprendere meglio la dimensione professionale locale in relazione al resto del mondo





I SEGRETI DELLE COSE DI OGNI GIORNO: DAL CONSUMATORE AL PRODUTTORE

Partendo dall'esperienza di ragazzi e ragazze come consumatori, si analizzerà l'origine di alcuni prodotti al fine di comprendere i passaggi necessari alla realizzazione di ciò che viene usato quotidianamente. Successivamente si utilizzeranno le nozioni apprese per ideare un nuovo prodotto che tenga conto delle riflessioni effettuate in precedenza. Questo permetterà di ragionare anche sui concetti di professionalità e di competenze, al fine di consentire una riflessione sulle predisposizioni personali in un'ottica di professione desiderata.

- Guidare alla scoperta della filiera di alcuni prodotti utilizzati nella propria quotidianità
- Ragionare sulle attività necessarie alla creazione del prodotto all'interno del panorama regionale e nazionale
- Sperimentare la creazione di un prodotto in alcune delle sue fasi
- Conoscere il mondo delle aziende

IN PRESENZA, UNA CLASSE ALLA VOLTA, INDICATIVAMENTE 3 ORE DI LAVORO



I SEGRETI DELLE COSE DI OGNI GIORNO: DAL CONSUMATORE AL PRODUTTORE



STRUTTURA DEL PROGETTO

Nella prima parte, attraverso delle attività a gruppi, si ripercorrerà a ritroso la filiera produttiva di alcuni prodotti con un'attività ludica basata su una caccia al tesoro creata ad hoc sulla base del territorio regionale e nazionale di riferimento. Ogni passaggio prevederà delle prove che alleneranno la capacità di lavorare in gruppo, di problem solving e decision making, oltre che di flessibilità e competenza nel reperimento delle informazioni, anche attraverso l'uso di strumenti digitali. Al termine dell'attività, ogni studente avrà chiaro il percorso effettuato dalle materie prime per essere trasformate nel prodotto utilizzato quotidianamente ed i riferimenti territoriali necessari a questi passaggi.

Successivamente, la classe dovrà collaborare alla creazione di un unico oggetto con gli elementi forniti ai singoli gruppi. Nella seconda parte della mattinata, acquisiti i concetti chiave della filiera produttiva, si procederà, sempre divisi in gruppi, alla creazione di un prodotto innovativo.

Particolare attenzione verrà posta nella definizione dell'idea, nella creazione del logo e dello slogan, nell'identificazione di un ipotetico target di riferimento e del prezzo adeguato alla vendita del prodotto.

La creazione del prodotto avverrà a seguito di un'attività di condivisione dei desideri espressi dai partecipanti su un'ipotetica professione del futuro per cui si vedono predisposti/e

