

Quadrante

Strumenti e soluzioni a supporto
dell'orientamento scolastico

Un progetto di



Con



Pillole

Soluzioni innovative
per il potenziamento
delle life-skills

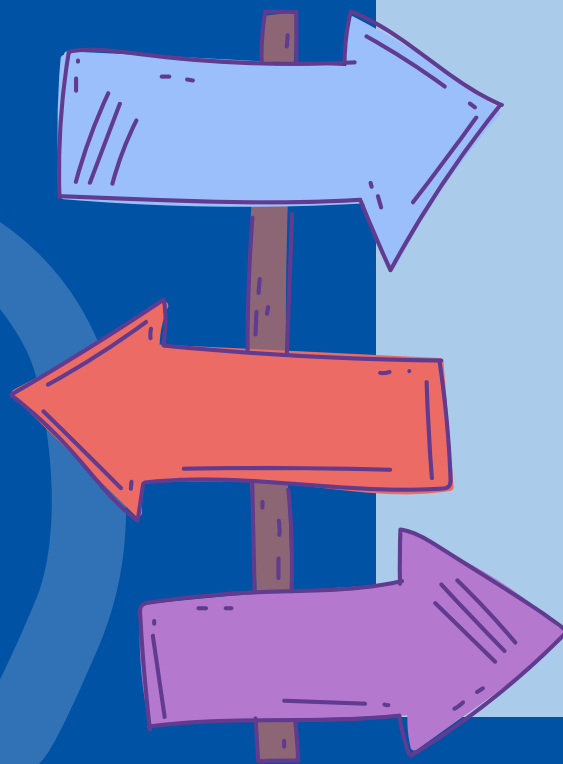
Didattiche



ALLENARE LE LIFE-SKILLS IN UN PERCORSO DI ORIENTAMENTO

Per consentire ai giovani un corretto inserimento nella vita sociale è molto importante affiancare al percorso strettamente orientativo un processo educativo che promuova lo sviluppo della competenza psicosociale, ovvero di quella competenza che permette di rispondere efficacemente alle richieste e alle sfide della vita di tutti i giorni, mantenendo uno stato di benessere psichico e attivando comportamenti adattivi e positivi nell'interazione con gli altri, con la propria cultura e col proprio ambiente.

Per questa ragione, il Progetto Quadrante propone alle scuole di integrare il percorso di orientamento con attività dedicate alla promozione delle life-skills, vale a dire di quelle abilità sociali, cognitive e personali che consentono di affrontare in modo adeguato le situazioni complesse e problematiche della quotidianità, comprese quelle relative alla realtà scolastica o lavorativa.



LIFE SKILLS

AREA 1

Risolvere problemi
Prendere decisioni

AREA 2

Creatività
Pensiero critico

AREA 3

Comunicazione efficace
Relazioni efficaci

AREA 4

Consapevolezza di sé
Empatia

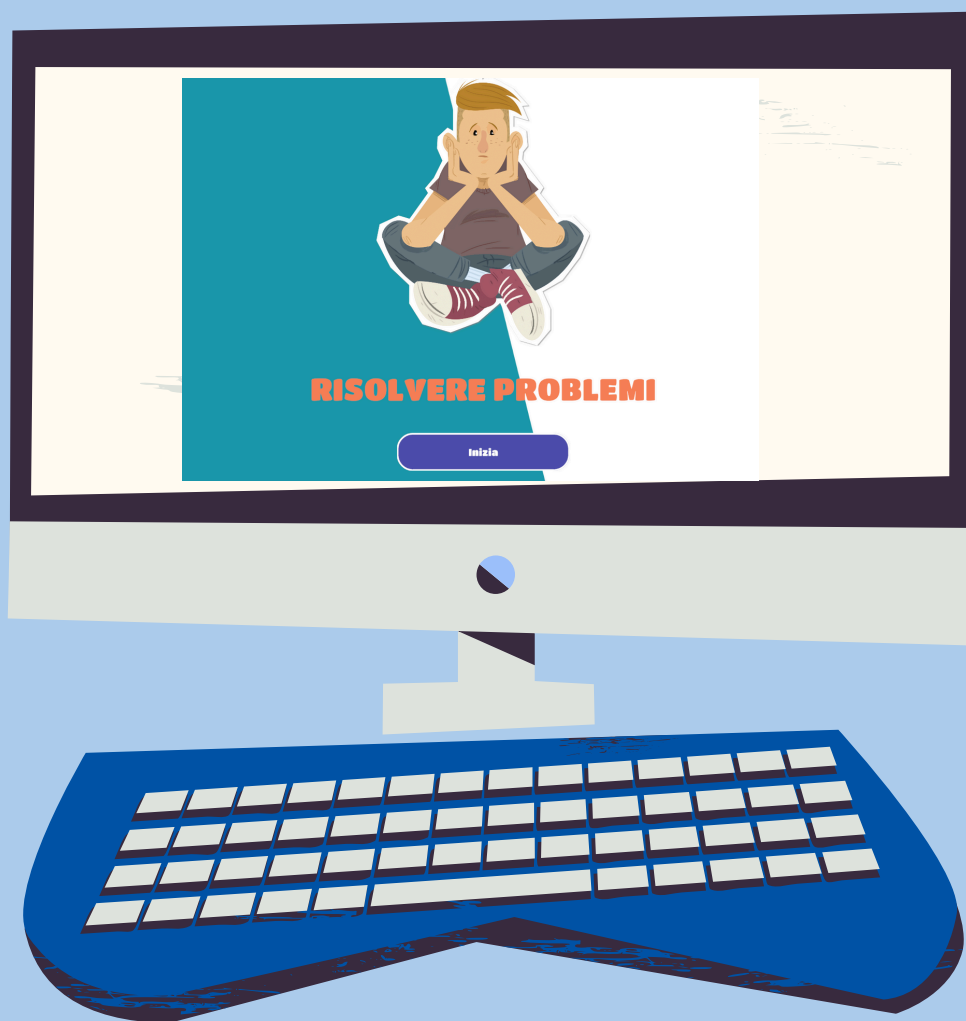
AREA 5

Gestione delle emozioni
Gestione dello stress



CHE COSA SONO LE PILLOLE?

Le Pillole Didattiche sono pacchetti di storie interattive e multimediali pensate per far familiarizzare i ragazzi con le life-skills, invitandoli a riflettere sul valore che tali abilità assumono nei vari contesti di vita.



QUALE PROCESSO ATTIVANO?

Questi strumenti, ispirati ai principi dello storytelling e dello Scenario-Based Learning, coinvolgono attivamente gli studenti in un processo dinamico di insegnamento e apprendimento in cui giocano un ruolo di primo piano l'interazione tra pari e l'apprendimento esperienziale.

LA STRUTTURA DELLE STORIE

SITUAZIONE-PROBLEMA



OPZIONI



DILEMMA



FINALE



Ognuna delle storie propone una situazione-problema che è possibile risolvere mettendo in gioco una specifica life-skill. Gli studenti sono chiamati a calarsi nei panni del protagonista e a scegliere, tra due alternative di comportamento - una sola delle quali informata all'abilità oggetto d'interesse -, quella che sembra loro la più efficace. A ciascuna delle opzioni corrisponde un finale diverso. Solo dopo essersi confrontati e aver preso la loro decisione, i ragazzi potranno verificare le conseguenze del comportamento che hanno selezionato e valutare l'efficacia della loro scelta, per poi procedere a generalizzare quanto appreso sul significato e il valore dell'abilità di vita oggetto della storia.

LE FASI

IMPATTO CON LA SITUAZIONE PROBLEMÁTICA

IDENTIFICAZIONE DELLE STRATEGIE RISOLUTIVE

VALUTAZIONE DELLE OPZIONI DISPONIBILI

NEGOZIAZIONE DI UN PIANO D'AZIONE CONDIVISO

VERIFICA DEL RISULTATO

CONCETTUALIZZAZIONE

