

Pedagogical Kit

DROP OUT

**Pratiche preventive e integrazione sul posto di lavoro per i giovani
con difficoltà scolastiche**



Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia quelle del l'autore(i) e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agencia europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne responsabili.



Il Progetto

DropOut ha l'intento di sviluppare pratiche preventive e migliorare l'integrazione sul posto di lavoro dei giovani con difficoltà scolastiche. Il suo target sono i formatori che lavorano con i giovani, i giovani di 16-24 anni e i loro genitori.

Abbiamo sviluppato una guida su "pratiche di prevenzione e riparazione" per i giovani che abbandonano la scuola, metodi di formazione innovativi, una piattaforma per aiutare a formare team di educatori, fornire assistenza ai giovani, un kit educativo e un centro risorse per promuovere i risultati del progetto.

Riassunto

Questo documento include attività e risorse suddivise per moduli che il formatore può utilizzare con i giovani e altri formatori per applicare le conoscenze derivate dal corso di formazione sulla piattaforma del progetto. Il ruolo degli strumenti è quello di essere complementare alle conoscenze teoriche e di essere utilizzato per facilitare la formazione attraverso attività interessanti e divertenti.

Contenuti

Modulo 1 Il sistema complessivo dell'abbandono scolastico precoce

Tools e Risorse

Modulo 2 Condividere le strategie contro l'abbandono dei NEET

Tools e Risorse

Modulo 3 Gestire gli strumenti digitali

Tools e Risorse

Modulo 4 Modulo 4 Offrire ai giovani l'opportunità di sperimentare situazioni di lavoro reali

Tools e Risorse

Modulo 5 Mettere in pratica la teoria - Casi di studio e i loro risultati

Tools e Risorse

Modulo 1 Il sistema complessivo dell'abbandono scolastico precoce

Tools e Risorse

Risorsa #1 Unesco Digital Library “School drop out: patterns, causes, changes and policies

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è quello di aiutare i formatori ad apprendere i fattori predittivi dell'abbandono scolastico precoce

Secondo anche il modello per lo sviluppo di competenze e risultati di apprendimento di questo modulo, gli studenti saranno in grado di acquisire conoscenze sui diversi tipi di abbandono scolastico, di acquisire gli strumenti, sia individuali che di contesto, per misurare il livello di rischio di abbandono, essere in grado di identificare i fattori predittivi dell'abbandono scolastico precoce e di identificare forme di prevenzione che coinvolgano famiglie e scuole.

Saranno inoltre in grado di acquisire competenze per poter attivare strumenti per il riconoscimento e il monitoraggio dei singoli fattori di rischio e per essere in grado di indagare le cause sociali, extrascolastiche e di contesto che intervengono nel fenomeno (ecosistema sociale/familiare). Infine gli studenti saranno in grado di organizzare il processo di monitoraggio dell'ambiente familiare, sociale, territoriale e di servizio.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000190771>

Si tratta di una relazione lunga ma approfondita sui modelli e le cause di abbandono scolastico.

3. Come usarla:

Dedica del tempo a leggere ed evidenziare i punti più importanti riguardanti l'abbandono scolastico.

Definisci quali parti sono rilevanti per il tuo paese e come puoi applicare questi metodi alla tua scuola o organizzazione.

4. Riferimento:

“School drop out: patterns, causes, changes and policies”, Authors: Sabates, Ricardo, Akyeampong, Kwame, Westbrook, Jo, Hunt, Frances

Raccolta : 25 p., Lingua : Inglese, Anno di pubblicazione : 2010, Tipo di documento : documento di programma e meeting

Tool #2 Whole School Approach to prevent early school leaving - European School Education Platform

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è quello di aiutare i formatori a conoscere l'ELET e l' "Intero approccio scolastico"

Impara, in modo informale, il ruolo e l'impatto che scuola e insegnanti hanno sul fenomeno ELET. Acquisire anche competenze per essere in grado di riconoscere le criticità nel loro sistema di insegnamento o scolastico e di adattarlo e riformarlo per prevenire meglio l'ELET

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa

Una lezione video di 16 minuti su ELET, la sua portata, i suoi effetti e il ruolo degli insegnanti e delle scuole

<https://www.youtube.com/watch?v=WsU7FJmwKow&list=PLWaUnF8ej6mvejw8QFSMnrjrUXwfS2HxD&index=3>

3. Come usarla:

Dedica del tempo a guardare il video mentre prendi appunti

Definisci quali parti sono rilevanti per il tuo paese e come puoi applicarle alla tua scuola o organizzazione.

4. Riferimento:

"(...) In school there are desk where there are children there at times and they are psychologically absent they may be physically present but they are actually gone, they have opted out of that system"

"(...) A scuola ci sono delle scrivanie dove a volte ci sono dei bambini e sono psicologicamente assenti, possono essere fisicamente presenti ma in realtà se ne sono andati, hanno scelto di uscire da quel sistema"

Claire Ryan

Tool #3 I.D.E.A. (Interazione Dialogiche e Affini)

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è quello di fornire ai formatori uno strumento interattivo (gioco da tavolo) finalizzato all'apprendimento di elementi legati alla cultura italiana, interagendo e portando attenzione alla pragmatica della lingua, e imparare a comunicare in modo appropriato rispetto alla situazione.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Il gioco segue l'ordine della scala dei bisogni nel percorso di integrazione di un individuo; e si gioca quindi utilizzando, nell'ordine, 6 piani di gioco: storia personale, lavoro, salute, socialità, scuola e cittadinanza. Ogni piano di gioco (ambito) è accompagnato da 40 carte (relative al vocabolario, luoghi, vocabolario specifico e azioni) e 60 carte strategiche (che forniscono interazioni tra sfidanti).

Utilizzando un piano di gioco che rappresenta un percorso di 30 caselle e un dado, i giocatori avanzano dall'inizio alla meta (il diploma). Nel percorso a seconda delle caselle si è chiamati ad eseguire azioni, con il supporto di carte da gioco incluse.

<https://epale.ec.europa.eu/it/resource-centre/content/gioco-didattico-idea-supporto-dei-docenti-di-italiano-l2>

3. Come usarla:

A seconda del livello di competenza degli studenti, l'insegnante sceglie le strategie più appropriate per dare un feedback mirato a costruire la lingua e rispettare le fasi interlinguistiche: questo è un gioco che mira a coinvolgere tutti e a rafforzare per ciascuno l'abilità in cui è più carente: una competenza comunicativa per qualcuno o una competenza linguistica per un altro.

Sulla base del gruppo/ classe, l'insegnante può decidere se il gioco è giocato individualmente o in gruppi.

4. Riferimento:

[Abraham Maslow, Motivation and Personality, 1954](#)

Tool #4 “School Blues” - Daniel Pennac

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Questo romanzo che presenta l'esperienza dell'autore è uno strumento perfetto per gli studenti per riflettere su come la paura spinge i bambini a rifiutare l'educazione, su come i bambini possono essere affascinati dal pensiero inventivo e su come il consumismo ha modificato gli atteggiamenti nei confronti dell'apprendimento.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Daniel Pennac non ha mai dimenticato com'era essere uno studente molto insoddisfatto, né il giorno in cui uno dei suoi insegnanti gli ha salvato la vita assegnandogli il compito di scrivere un romanzo. Questo fu il momento in cui Pennac capì che nessuno doveva essere un fallimento per sempre. Ossessionato dai ricordi del suo tempo turbolento in classe, Pennac mette in atto dialoghi con i suoi insegnanti, i suoi genitori e i suoi studenti, e serve molto più di un'analisi calva di come i giovani sono costantemente falliti da un sistema vacillante.

3. Come usarla:

Dedica del tempo alla lettura e rifletti sull'esperienza dell'autore e su come può applicarsi alla tua situazione personale.

4. Riferimento:

[“School Blues”, Daniel Pennac, 2007](#)

Tool #5 How to make students (and teachers) want to go to school - TED Talk

5. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Questa lezione video è il modo perfetto per riconoscere le lotte con i metodi di insegnamento attuali e come possono essere migliorati per essere più divertente e appagante sia per gli studenti e gli insegnanti

6. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Un video di 16 minuti su studenti e insegnanti e il loro rapporto con il sistema scolastico e come potrebbe essere migliorato con un coinvolgimento condiviso da entrambe le parti

<https://www.youtube.com/watch?v=MBYIRmUurJ8&t=11s>

7. Come usarla:

Dedica del tempo a guardare il video e prendi nota del possibile modo in cui puoi migliorare il tuo rapporto con la scuola

8. Riferimento:

[Michele Freitag -TedxYorkBeach](#)

Tool #6 Be useful: Seven Tools for life - Arnold Schwarzenegger

9. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Ottenere qualche intuizione sul tema della resilienza e trovare il proprio scopo attraverso l'esperienza vissuta di una figura di fama mondiale.
Adattare la lezione imparata alla tua esperienza personale, trovare modi per affrontare gli ostacoli attuali con una prospettiva diversa

10. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Una biografia di 288 pagine di Arnold Schwarzenegger, che mette in luce le molte sfide che ha dovuto affrontare durante la sua carriera e la sua vita personale e come è stato in grado di affrontarle grazie alle sue sette regole per la vita.

11. Come usarla:

Dedica del tempo a leggerlo ed evidenzia quali sono i sette strumenti per la vita e come puoi implementarli per trovare il tuo scopo

12. Riferimento:

"If you can choose joy over jealousy, happiness over hate, love over resentment, positivity over negativity, then you have the tools to make the best of any situation, even one that feels like failure."

"Se puoi preferire la gioia alla gelosia, la felicità all'odio, l'amore al risentimento, la positività alla negatività, allora hai gli strumenti per sfruttare al meglio ogni situazione, anche quella che sembra un fallimento."

“Be Useful: Seven Tools for life”, arnold Schwarzenegger (2023)

Modulo 2 Condividere le strategie contro l'abbandono dei NEET

Tools e Risorse

Risorsa #1 Orientamento: sostenere i giovani nella gestione delle loro carriere - CEDEFOP

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è aiutare i formatori a...

- Aumentare la consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza e la costruzione di una strategia di carriera per apprendimento e lavoro,
- Acquisire capacità di gestione della carriera,
- Definire gli obiettivi di carriera di apprendimento,
- sostenere lo sviluppo di un atteggiamento positivo nei confronti dell'apprendimento e dell'istruzione e della formazione,
- Acquisire una migliore comprensione delle opzioni di istruzione,
- Aumentare l'aspirazione - aiutare a formulare piani di carriera a lungo termine,
- Supporto fare scelte informate,
- Migliorare la consapevolezza di sé e la comprensione delle proprie capacità, attitudini e interessi
- Minore assenteismo,
- Acquisire una migliore comprensione dei ruoli professionali

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Favorendo lo sviluppo delle capacità di gestione della carriera e offrendo formazione e orientamento professionale in età precoce, le scuole di formazione professionale (IFP) possono contribuire a promuovere decisioni di carriera sagge e prevenire l'abbandono scolastico precoce. In particolare, i giovani che sono a rischio di lasciare presto possono essere identificati e impegnati con il sostegno della formazione professionale. Preparare transizioni e assistere gli studenti che hanno difficoltà con il programma che hanno appena iniziato a trovare un nuovo percorso o completare con successo il loro attuale può essere particolarmente utile.

Career coaching può anche essere utile per incoraggiare i giovani a tornare a scuola e la formazione. I servizi sociali, i servizi per l'occupazione e i servizi di consulenza professionale sono in una buona posizione per aiutare i giovani con qualifiche minime nelle loro decisioni di carriera.

3. Come usarla:

- Leggi il documento e segui i suggerimenti.

- Contatta i colleghi e le parti interessate per sostenere il processo,
- Rivedere gli strumenti per vedere la loro possibile applicazione nel vostro contesto,
- Organizza un workshop per definire una road map all'interno della tua organizzazione e su misura per il tuo target,
- Adattare le punte applicabili e monitorare il processo

4. Riferimento:

<https://www.cedefop.europa.eu/en/print/pdf/node/24602>

Risorsa #2 SOFT SKILLS TOOLKIT

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questo ricorso è quello di aiutare i NEET a comprendere e migliorare alcune soft skills.

Conoscenze

- Riconoscere l'importanza delle competenze trasversali I sviluppo personale e professionale.

Competenze

- Applicare nuove soft skills.
- Definire ad sviluppare le loro soft skills che necessitano di miglioramento.

Autonomia

- Attraverso l'autovalutazione definire più soft skills importanti per se stessi e scegliere percorsi per migliorare.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

In questo toolkit esaminerai dieci competenze trasversali in profondità, la loro importanza sul posto di lavoro e come puoi migliorarle: consapevolezza commerciale (acume aziendale); comunicazione; lavoro di squadra; negoziazione e persuasione; problem solving; leadership; Organizzazione; Perseveranza e motivazione; Resilienza - Capacità di lavorare sotto pressione e fiducia. Vedrai anche suggerimenti per ogni abilità e link utili per le abilità.

<https://www.opendoorsinitiative.ie/userfiles/files/OpenDoorsSoftSkillsToolkit2020.pdf>

3. Come usarla:

Leggi il toolkit.

Prova ad applicare i suggerimenti nella tua vita quotidiana.

Per maggiori informazioni vedi anche i link utili.

4. Riferimento:



www.opendoorsinitiative.ie

Risorsa #3 Piattaforma di eLearning - Coursera

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è quello di aiutare le esigenze di trovare i corsi rilevanti per se stessi, acquisire certificati e migliorare se stessi nello sviluppo personale e professionale.

Conoscenze

- Riconosce i vantaggi di Coursera per lo sviluppo personale e professionale
- Capire come usare Coursera

Competenze

- Utilizza efficacemente il Coursera per le proprie esigenze

Autonomia

- Analizza le caratteristiche di altre piattaforme di eLearning e utilizza diverse piattaforme

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Coursera è una piattaforma globale per l'apprendimento online e lo sviluppo della carriera che offre a chiunque, ovunque, l'accesso a corsi online e lauree da importanti università e aziende.

<https://www.coursera.org/>

3. Come usarla:

- Utilizza il tuo indirizzo email o un account Google o Facebook per registrarti gratuitamente.
- È possibile utilizzare la loro casella di ricerca per trovare esattamente quello che stai cercando mentre si trova un corso.
- Tuttavia, puoi visitare la pagina Esplora se vuoi fare indagini più approfondite.
- Se non sei sicuro di dove iniziare, potresti includere dettagli personali come l'indirizzo di lavoro o il percorso professionale.
- Ti fornirà consigli personalizzati per le lezioni in base ai tuoi obiettivi e al livello di abilità.

4. Riferimento:

<https://www.youtube.com/watch?v=l5V2BaoYnWo>

Tool #1 Mappa Empatica

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è aiutare i formatori a conoscere meglio i NEET.

Conoscenze

- Comprendere i principi chiave e i passaggi per utilizzare una mappa empatica.

Competenze

- Presentare efficacemente i risultati della ricerca con le parti interessate e i colleghi che utilizzano la mappa.

Autonomia

- Supporta i colleghi nell'utilizzo della mappa.
- Adattare la mappa in linea con l'obiettivo di utilizzo e gruppi target.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Utilizzando una mappa empatica è un aiuto visivo che può aiutare a riassumere le intuizioni acquisite dalla ricerca di progettazione in modo che si può capire meglio il vostro gruppo di destinazione e comunicare i risultati alle parti interessate e colleghi.

Quattro quadranti, che rappresentano quattro aspetti importanti del comportamento che gli utenti esibiscono o possiedono durante la fase di ricerca del processo di progettazione, costituiscono il tipo più popolare di mappa empatica. I pensieri, le azioni, i sentimenti e le parole del gruppo target sono rappresentati dai quattro quadranti.

Anche se non c'è una sequenza predeterminata per finirli, è consigliabile iniziare con i quadranti dice e fa perché sono il più obiettivo. Sulla base delle intuizioni oggettive che hai appena presentato, puoi quindi procedere ad accertare i loro pensieri ed emozioni.

3. Come usarla:

Passo 1: definire l'ambito e lo scopo.

Fase 2: condurre ricerche pertinenti.

Passo 3: Compilare la mappa empatica.

Passo 4: Analizzare i dati del quadrante.

Passo 5: Identificare le esigenze degli utenti.

Vuoi saperne di più su come completare la mappa?

Visita:

https://www.interaction-design.org/courses/design-thinking-the-beginner-s-guide?utm_source=template&utm_medium=learn-more

4. Riferimento:

https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it#what_are_the_best_practices_to_create_an_empathy_map?-o

Tool #2 Escape Room

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questo strumento è quello di aiutare a...

Conoscenze

- Migliore comprensione delle sfide e dei punti comuni dei NEET.
- Riconoscere gli strumenti digitali disponibili per l'apprendimento interattivo e collaborativo.

Competenze

- Applica strumenti digitali per promuovere esperienze di apprendimento interattive e collaborative.
- Integra la gamification nei loro contesti di insegnamento.

Autonomia

- Cerca strumenti digitali alternativi da usare.
- Adattare gli strumenti in linea con le esigenze del gruppo target.
- Collegli di supporto.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Strategie di apprendimento come le escape room possono aiutare a motivare gli studenti ad imparare attraverso le sfide. Questi richiedono agli studenti di collaborare in gruppi e applicare le loro conoscenze, la logica e la capacità di risolvere i problemi per risolvere gli ostacoli e gli enigmi relativi al materiale del corso per finire il gioco entro il tempo assegnato

Una forma di gamification che è cresciuta di popolarità di recente sono le escape room virtuali. Questi giochi rompicapo possono offrire un'esperienza di apprendimento coinvolgente e centrata sullo studente mentre costringono i giocatori a "fuggire" da un ambiente virtuale attraverso una serie di enigmi.

3. Come usarla:

1. Scegli un argomento (come le competenze trasversali, la definizione di un obiettivo, l'imprenditorialità, ecc.)
2. Scegli un obiettivo finale.
3. Impostare la scena.
4. Decidere gli argomenti dei piccoli puzzle/ sfide che i partecipanti risolveranno.
5. Crea i piccoli enigmi.
6. Crea chiavi di risposta.
7. Decidi come presentare la tua escape room digitale (Google Slides, Moduli Google, Fogli Google, Invia via e-mail, Siti Google, Genial.ly, PDF interattivo, PowerPoint, ecc.).
8. Attuare.

4. Riferimento:



<https://celt.wp.derby.ac.uk/online-escape-room-tool-guide/>

<https://www.neet-system.eu/en/outputs/01?PHPSESSID=bggirt8cs3np6io87of3dhdd75>

https://neetsinaction.eu/wp-content/uploads/2019/03/NIA_IO2_TESE_Tools_guide.pdf

Tool #3 Europass CV

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questo strumento è aiutare i NEET a creare i loro CV.

Conoscenze

- Riconoscere gli elementi chiave e il design dei CV.
- Comprendi l'importanza di essere chiaro e cronologico.

Competenze

- Utilizzare descrizioni chiare e brevi.
- Fornisce informazioni personali come abilità, hobby, ecc
- Crea CV in modo efficace.

Autonomia

- Personalizzare i formati CV in linea con l'obiettivo di utilizzo.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Il CV Europass è uno dei formati di CV più noti in Europa. È facile da usare e familiare ai datori di lavoro e agli istituti di istruzione.

<https://europa.eu/europass/eportfolio/screen/cv-editor?lang=en>

3. Come usarla:

Inizialmente, dovrete compilare il vostro profilo Europass con i dettagli sulla vostra formazione, l'istruzione, la storia del lavoro e le competenze. Con pochi clic dopo aver completato il profilo Europass, è possibile generare tutti i CV che si desidera. Scegliete semplicemente i dati che desiderate includere e il vostro design preferito, ed Europass si occuperà del resto.

I CV possono essere creati, salvati e condivisi in 31 lingue diverse. Il vostro CV Europass è disponibile per il download; potete conservarlo nella vostra Biblioteca Europass e dividerlo con potenziali aziende, EURES o altre commissioni di collocamento.

4. Riferimento:

<https://europass.europa.eu/en/create-europass-cv>

Modulo 3 Gestire gli strumenti digitali

Tools e Risorse

Toolkit Sezione Formatori

Tool #1 Narrazione digitale attraverso il video editing

1. **Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)**

Lo scopo di questa risorsa è quello di aiutare i formatori di NEET (Non in Educazione, Occupazione, o Formazione) su come utilizzare il software di editing video per la narrazione digitale per promuovere la creatività, competenze tecniche, e l'espressione personale.

Secondo il modello per lo sviluppo di competenze e risultati di apprendimento di questo modulo, gli studenti sapranno:

- **Comprendere:** i principi di base dell'editing video e della narrazione digitale.
- **Applicare strumenti:** software di editing per creare narrazioni personali, migliorando sia le competenze tecniche e di auto-espressione.
- **Sviluppare le competenze:** Creatività, problem solving, e capacità di auto-organizzazione.
- **Responsabilità e autonomia:** prendi l'iniziativa di creare i propri progetti video, gestire le tempistiche del progetto e collaborare con i colleghi.

2. **Descrizione e link dello strumento o della risorsa:**

Un software di editing video gratuito o a basso costo come Shotcut (<https://www.shotcut.org/>) può essere utilizzato. Shotcut è un editor video multiplatforma open source che offre funzionalità adatte ai principianti.

3. **Come usarla:**

- **Introduzione Sessione:** introdurre le basi del montaggio video e il concetto di narrazione digitale.
- **Workshop:** condurre sessioni pratiche in cui gli studenti creano brevi progetti video sulle loro storie personali o sui problemi a cui tengono.
- **Sviluppo del progetto:** gli studenti lavorano in piccoli gruppi o individualmente per sviluppare i loro video, applicando creatività e capacità organizzative.
- **Presentazione:** ogni studente presenta il proprio video alla classe, riflettendo sul proprio processo di apprendimento e sui risultati.

4. **Riferimento:**

- ["The Digital Storytelling Handbook" by Joe Lambert](#)

- [Shotcut User Manual: https://shotcut.org/user-guide/](https://shotcut.org/user-guide/)

Tool #2 Progetto Photovoice per narrative personali

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è aiutare i formatori a guidare gli studenti NEET nell'uso della fotografia come mezzo per esprimere le loro esperienze e prospettive personali, migliorando la loro creatività, il pensiero critico e le capacità di comunicazione.

Secondo il modello per lo sviluppo di competenze e risultati di apprendimento di questo modulo, gli studenti sapranno:

- **Comprendere:** i principi della narrazione visiva e la metodologia Photovoice.
- **Applicare strumenti:** fotocamere o smartphone per catturare immagini che raccontano le loro esperienze di vita.
- **Sviluppare le competenze:** creatività, espressione di sé, e capacità analitiche interpretando e discutendo le loro fotografie.
- **Responsabilità e autonomia:** prendi la responsabilità dei loro progetti, prendi decisioni autonome sulle loro narrazioni e collabora alle discussioni.

5. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Photovoice (<https://photovoice.org>) fornisce risorse e indicazioni sull'uso della fotografia per il cambiamento sociale e l'espressione personale.

6. Come usarla:

- **Orientamento:** introdurre il concetto di Photovoice e discutere considerazioni etiche in fotografia.
- **Photo Assignment:** gli studenti scattano foto che riflettono le loro esperienze, sfide o aspirazioni.
- **Narrazione e discussione:** gli studenti scrivono didascalie o racconti per le loro foto e li presentano in piccoli gruppi, favorendo il dialogo e la riflessione.
- **Mostra:** organizzare una mostra fotografica in cui gli studenti mostrano il loro lavoro, migliorando la loro fiducia e senso di realizzazione.

7. Riferimento:

- ["Photovoice: A Participatory Action Research Strategy Applied to Women's Health" by Caroline Wang](#)
- [Photovoice official website and resources: https://photovoice.org](https://photovoice.org)

Tool #3 Indagini online gestite dai pari per il rilevamento delle esigenze

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è quello di consentire ai formatori di insegnare agli studenti NEET come progettare e gestire indagini online per rilevare le esigenze e raccogliere dati, promuovendo le loro capacità di apprendimento analitiche, organizzative e cooperative.

Secondo il modello per lo sviluppo di competenze e risultati di apprendimento di questo modulo, gli studenti sapranno:

- **Comprendere:** l'importanza della raccolta e dell'analisi dei dati per affrontare le esigenze comunitarie o istituzionali.
- **Piattaforme di indagine online** per creare e distribuire indagini.
- **Sviluppare competenze:** pensiero analitico, interpretazione dei dati e pianificazione collaborativa.
- **Responsabilità e autonomia:** gestire in modo indipendente i progetti di indagine, assumersi la responsabilità del processo di raccolta dei dati e lavorare in collaborazione per analizzare i risultati.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Google Forms (<https://forms.google.com>) è uno strumento gratuito e di facile utilizzo per la creazione e la gestione di sondaggi online.

3. Come usarla:

- **Sessione di formazione:** insegna agli studenti come creare sondaggi utilizzando i moduli di Google, che coprono i tipi di domande, il design dell'indagine e le considerazioni etiche.
- **Sviluppo dell'indagine:** gli studenti sviluppano e progettano le proprie indagini, mirate a esigenze specifiche all'interno della loro comunità o gruppo di pari.
- **Raccolta e analisi dei dati:** distribuisce le indagini, raccoglie le risposte e utilizza gli strumenti integrati di Google Forms per analizzare i dati.
- **Presentazione e piano d'azione:** gli studenti presentano i loro risultati e propongono passaggi utilizzabili in base ai dati raccolti.

8. Riferimento:

- [Google Forms Help Center: https://support.google.com/docs/topic/6063584](https://support.google.com/docs/topic/6063584)
- ["Designing Surveys: A Guide to Decisions and Procedures" by Johnny Blair, Ronald F. Czaja, and Edward A. Blair](#)

Risorsa #1 LA RIVOLUZIONE DIGITALE FAVORISCE L'ATTIVAZIONE DI NEET? OPINIONI DELLE PERSONE COINVOLTE NELL'ATTIVAZIONE DI NEET

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è quello di aiutare i formatori a comprendere le prospettive dei professionisti coinvolti nell'attivazione dei NEET rispetto ai metodi digitali rispetto a quelli tradizionali.

Secondo il modello per lo sviluppo di competenze e risultati di apprendimento di questo modulo, gli studenti otterranno:

- **Conoscenza:** Comprendere l'efficacia degli strumenti digitali rispetto ai metodi tradizionali nell'attivazione del NEET.
- **Competenze:** Applicare approfondimenti da opinioni professionali per personalizzare le strategie digitali e tradizionali per il coinvolgimento NEET.
- **Responsabilità e autonomia:** Valutare e adattare metodi di attivazione basati su fattori demografici e istituzionali.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Questo articolo presenta una ricerca condotta con 240 persone coinvolte nel sostegno dei giovani NEET in Polonia. Esplora le loro opinioni sull'efficacia degli strumenti digitali rispetto ai metodi tradizionali per l'attivazione del NEET. L'analisi evidenzia fattori significativi come il genere, l'istruzione, la residenza, il tipo di istituto e la fascia di età che influiscono su queste opinioni.

<https://journals.prz.edu.pl/hss/article/view/829>

3. Come usarla:

- **Leggi l'articolo:** comprendere il contesto di ricerca, la metodologia e i risultati chiave.

- **Valuta le pratiche correnti:** confronta i tuoi metodi attuali con le informazioni fornite nell'articolo.
- **Adattare le strategie:** implementare pratiche consigliate su misura per il vostro specifico contesto demografico e istituzionale.
- **Monitorare e valutare:** valuta regolarmente l'efficacia delle tue strategie adattate e apporta le modifiche necessarie.

4. Riferimento:

<https://journals.prz.edu.pl/hss/article/view/829>

Risorsa #2 Come l'inclusione digitale aumenta le opportunità per i giovani: caso dei NEET di Bulgaria, Romania e Turchia

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Lo scopo di questa risorsa è aiutare i formatori a comprendere l'importanza dell'inclusione digitale nel migliorare le opportunità per i giovani, in particolare i NEET, nelle aree rurali di Bulgaria, Romania e Turchia. Gli studenti potranno:

- **Comprendere** l'importanza dell'inclusione digitale nell'affrontare i problemi dei NEET e migliorare le opportunità per i giovani delle aree rurali.
- **Applicare** strumenti basati sui risultati della ricerca per sviluppare politiche e strategie per promuovere l'inclusione digitale e ridurre il tasso di NEET nelle comunità rurali.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Questa risorsa è un articolo di ricerca pubblicato su Sustainability, che esamina il rapporto tra inclusione digitale e opportunità per i giovani, concentrandosi sui NEET in Bulgaria, Romania e Turchia.

Accedi all'articolo qui: <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/14/7894>

3. Come usarla:

I formatori possono utilizzare questa risorsa per facilitare discussioni, presentazioni e attività che esplorano le implicazioni dell'inclusione digitale sulle opportunità per i giovani e i tassi di NEET nelle aree rurali. Gli studenti possono interagire con i contenuti per acquisire informazioni su strategie efficaci per promuovere l'inclusione digitale e affrontare le sfide dei NEET.

4. Riferimento:

- [How Digital Inclusion Increase Opportunities for Young People – MDPI](#)

Risorsa #3 Isn't that NEET? Aumentare l'impegno con l'apprendimento online -Strumenti per i giovani disoccupati

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Scopo: questa risorsa ha lo scopo di aiutare i formatori a comprendere le strategie per aumentare l'impegno con strumenti di apprendimento online tra i giovani disoccupati, in particolare quelli classificati come NEET (Not in Employment, Education, or Training). Sottolinea l'implementazione del nudging informativo per migliorare il coinvolgimento degli utenti.

Risultati attesi: gli studenti comprenderanno le sfide associate al coinvolgimento degli strumenti di apprendimento online per i giovani disoccupati. Acquisiranno la conoscenza di come il nudging informativo può essere utilizzato per aumentare l'impegno e la motivazione. Inoltre, gli studenti svilupperanno competenze nella progettazione e attuazione di interventi per promuovere l'utilizzo di strumenti di apprendimento online tra gli individui NEET.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Questa risorsa presenta uno studio di ricerca condotto da Elizabeth Dhuey, Jill Furzer, Michal Perlman e Linda White, concentrandosi sul crescente impegno con strumenti di apprendimento online per i giovani disoccupati, in particolare quelli classificati come NEET. Lo studio esplora l'efficacia del nudging informativo nel migliorare il coinvolgimento degli utenti e la motivazione all'interno di uno studio controllato randomizzato e impostazioni prescrittive.

Accedi all'articolo qui:

<https://www.utoronto.ca/people/dhuey/wp-content/uploads/sites/30/2022/05/Isn-t-NEET-February-18-2022.pdf>

3. Come usarla:

- I formatori possono utilizzare questa risorsa per comprendere le sfide di coinvolgere i giovani disoccupati con strumenti di apprendimento online e strategie per affrontare queste sfide in modo efficace.
- Incorporare i risultati e le intuizioni dello studio in programmi di formazione o workshop volti a migliorare il coinvolgimento strumento di apprendimento online tra gli individui NEET.

- Incoraggiare discussioni e sessioni di brainstorming tra gli studenti per esplorare approcci innovativi per aumentare la motivazione e l'impegno con le piattaforme di apprendimento online.

4. Riferimento:

- <https://www.utoronto.ca/people/dhuey/wp-content/uploads/sites/30/2022/05/Isnt-It-N-EET-February-18-2022.pdf>

Toolkit Sezione Studenti

Tool #1 "Sogni digitali: scrivere il tuo percorso verso il successo"

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

- **Conoscenza:** i NEET impareranno i fondamenti della narrazione, dell'alfabetizzazione digitale e della struttura del metodo 6 Part Story Making (6-PSM). Acquisiranno informazioni sulla creazione narrativa e su come esprimere le loro esperienze personali attraverso i media digitali.
- **Competenze:** I partecipanti svilupperanno competenze nella presentazione digitale utilizzando Canva, tra cui progettazione, layout e integrazione multimediale. Miglioreranno anche le loro capacità di comunicazione, creatività e capacità di costruire narrazioni coerenti e coinvolgenti.
- **Responsabilità e autonomia:** i NEET costruiranno fiducia nelle loro capacità di creare e condividere le loro storie in modo indipendente. Impareranno ad appropriarsi dei loro processi creativi e dei loro risultati, promuovendo un senso di responsabilità e di auto-efficacia.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Lo strumento "Success" Story utilizza il metodo 6 Part Story Making (6-PSM) per aiutare i NEET a creare narrazioni personali. Questo approccio strutturato li guida attraverso il processo di sviluppo di una storia con sei parti: ambientazione, personaggi, problema, eventi, culmine e risoluzione. I partecipanti utilizzano Canva per progettare e presentare le loro storie in digitale..

Link: <https://www.canva.com/>

3. Come usarla:

- **Fase 1:** Introduzione a 6-PSM - Fornire una breve panoramica del metodo 6 Part Story Making e le sue componenti.
- **Fase 2:** Pianificazione della storia - Incoraggiare i partecipanti a brainstorming e delineare la loro storia, concentrandosi su ciascuna delle sei parti.

Il metodo di narrazione secondo la teoria 6psm consiste di 6 elementi della struttura. Durante questa attività i partecipanti saranno guidati verso il completamento dei seguenti sei passaggi:

1. Forma il personaggio principale della storia
2. Descrivere la missione principale che il personaggio deve svolgere
3. Nominare la forza utile della storia (persona, cosa o luogo)
4. Nominare la forza ostacolante della storia (persona, cosa o luogo)
5. Descrivere come il personaggio principale affronta gli ostacoli che lui/ lei incontra -l'azione della storia
6. Forma la fine della storia

- **Fase 3:** Creazione digitale - Guida i partecipanti nell'utilizzo di Canva per dare vita alle loro storie. Possono aggiungere testo, immagini ed elementi multimediali ad ogni parte della loro storia.
- **Fase 4:** Revisione e modifica - Lascia ai partecipanti il tempo di rivedere e perfezionare le loro storie, garantendo chiarezza e coerenza.
- **Fase 5:** Presentazione - Invita i partecipanti a condividere le loro storie completate con il gruppo, promuovendo un ambiente di supporto e collaborativo.
- **Fase 6:** Debriefing e domande - Facilitare una sessione di debriefing in cui i partecipanti riflettono sulle loro esperienze. Fai domande per incoraggiare la discussione e una comprensione più profonda:
 1. Cosa ti è piaciuto di più nel creare la tua storia?
 2. Quali sfide hai affrontato durante il processo e come le hai superate?
 3. Pensi di avere qualcosa in comune con l'eroe che hai creato?
 4. Quali intuizioni hai acquisito su di te attraverso questa attività?
 5. Come puoi applicare ciò che hai imparato a progetti futuri o obiettivi personali?

4. Riferimento:

- [Six Part Story Method \(6PSM\)](https://www.integratedtreatmentservices.co.uk/our-approaches/arts-therapies-approaches/six-part-story-method-6psm/)
(<https://www.integratedtreatmentservices.co.uk/our-approaches/arts-therapies-approaches/six-part-story-method-6psm/>)

- [Creating Success Stories in Canva \(https://www.youtube.com/watch?v=YNdudW7nj_I\)](https://www.youtube.com/watch?v=YNdudW7nj_I)

Tool #2 "Adventure in Digital Storyland: creare il tuo racconto unico con Canva"

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

- **Conoscenza:** i NEET impareranno le tecniche di narrazione digitale, la struttura narrativa e l'uso di strumenti digitali per la narrazione.
- **Competenze:** svilupperanno alfabetizzazione digitale, creatività e capacità di comunicazione attraverso l'uso di Canva per la creazione di storie visive.
- **Responsabilità e autonomia:** incoraggia l'apprendimento autodiretto e la gestione dei progetti, promuovendo il processo decisionale e le capacità di problem solving.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Questo strumento sfrutta le capacità di Canva per aiutare i NEET a creare storie digitali che riflettano i loro interessi e punti di forza. La risorsa include tutorial e modelli per progettare narrazioni convincenti utilizzando l'interfaccia intuitiva di Canva.

Link: <https://www.canva.com/>

3. Come usarla:

- **Fase 1: Introduzione a Canva** - Familiarizzare NEET con l'interfaccia e le caratteristiche di Canva attraverso tutorial introduttivi.
- **Fase 2: Brainstorming** - Utilizzare sessioni di brainstorming per aiutare i NEET identificare i loro interessi e temi per le loro storie.
- **Fase 3: Storyboarding** - Creare uno storyboard utilizzando i modelli di Canva per delineare la struttura narrativa.
- **Fase 4: Progettazione e creazione** - Guida i NEET nell'utilizzo di Canva per progettare le loro storie, incorporando testo, immagini ed elementi multimediali.
- **Fase 5: Revisione e feedback** - Condividere le storie digitali all'interno del gruppo e fornire un feedback costruttivo.

4. Riferimento:

- [Mastering Digital Storytelling with Canva for Education \(https://www.canva.com/events/mastering-digital-storytelling-with-canva-for-education/\)](https://www.canva.com/events/mastering-digital-storytelling-with-canva-for-education/)

- [The Art of Digital Storytelling: Engaging Students in New Ways](https://theknowledgereview.com/the-art-of-digital-storytelling-engaging-students-in-new-ways/) (<https://theknowledgereview.com/the-art-of-digital-storytelling-engaging-students-in-new-ways/>)

Risorsa #3 Massimizza la tua produttività nel 2023 con questi strumenti digitali essenziali

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Il video "Massimizza la tua produttività nel 2023 con questi strumenti digitali essenziali" fornisce una panoramica completa di vari strumenti digitali (ChatGPT, Canva & Forest) progettati per migliorare la produttività. Copre strumenti per la gestione delle attività, il monitoraggio del tempo, la collaborazione e altro ancora, offrendo suggerimenti pratici su come incorporare questi strumenti nei flussi di lavoro e nello stile di vita quotidiani.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

https://youtu.be/go_IYKeclyM?feature=shared

3. Come usarla:

- **Fase 1:** Guarda il video per avere una panoramica degli strumenti digitali consigliati e delle loro caratteristiche.
- **Fase 2:** Identificare quali strumenti si allineano con le vostre esigenze personali o professionali.
- **Fase 3:** Scaricare e configurare gli strumenti selezionati secondo le istruzioni fornite nel video.
- **Fase 4:** Integrare questi strumenti nel flusso di lavoro quotidiano. Ad esempio, utilizza gli strumenti di gestione delle attività per organizzare l'elenco delle cose da fare, gli strumenti di monitoraggio del tempo per monitorare la produttività e gli strumenti di collaborazione per migliorare la comunicazione del team.
- **Fase 5:** Rivedere e regolare regolarmente l'uso di questi strumenti per garantire che continuino a soddisfare le vostre esigenze di produttività.

4. Riferimento:

- "Boost Your Productivity: The Best Tools for Online Learning." Training.com.au. (<https://www.training.com.au/ed/boost-your-productivity-the-best-tools-for-online-learning/>)
- openai.com – ChatGPT (<https://openai.com/index/chatgpt/>)

- [canva.com](https://www.canva.com/learn/how-to-canva-beginners-guide/) - How to Canva: A Beginner's Guide (<https://www.canva.com/learn/how-to-canva-beginners-guide/>)
- [forestapp.cc](https://www.forestapp.cc/) - Forest App (<https://www.forestapp.cc/>)

Modulo 4 Offrire ai giovani l'opportunità di sperimentare situazioni di lavoro reali

Tools e Risorse

Toolkit Sezione Formatori

Attività #1 Visitare un'azienda

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Organizzare visite a aziende o organizzazioni locali e organizzare in anticipo per i dipendenti che svolgono diversi lavori per orientare i giovani e descrivere loro il lavoro quotidiano. Suggesto che includano il tipo di studi o formazione che hanno concluso, le difficoltà e gli aspetti gratificanti del loro lavoro. Incoraggiate il vostro gruppo di giovani a porre domande liberamente. Alla fine della visita, siediti da qualche parte tranquillamente con il tuo gruppo, prendi un caffè e discuti dell'esperienza.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

I passi per questa attività sono:
Chiedete al vostro gruppo di giovani partecipanti quali lavori li interessano o sono curiosi.
Contattare le aziende locali che includono tali dipendenti.
Descrivere lo scopo della visita e organizzare per un tempo conveniente.
Preparare i relatori su cosa parlare e come ospitare la visita.
Attuare la visita.

3. Come usarla:

Dopo la visita, discutere con il vostro gruppo di giovani e arrivare a conclusioni facendo domande come:
Il profilo professionale era quello che ti aspettavi? In caso contrario, come?
Ti vedresti eseguire un lavoro del genere?
Cosa ti è piaciuto e cosa no di questo lavoro?

4. Riferimento:

<https://wwwFOUNDERS4SCHOOLS.org.uk/educators/workplace-visits/>

Leggi la descrizione sopra e lasciati ispirare su come organizzare la tua visita.

Risorsa #2 Video: How To Choose A Career | How To Choose A Right Career Path by Simplilearn.

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Imparare consigli su come scegliere una carriera, sviluppare competenze in relazione al mondo del lavoro reale, praticare il problem solving e il pensiero astratto.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Questo video su come scegliere una carriera vi farà conoscere tutti i suggerimenti per determinare la vostra scelta di carriera ideale. Qui, ti forniremo uno schema di come scegliere il giusto percorso di carriera analizzando alcuni fattori.

Di seguito sono riportati gli argomenti trattati in questo video su 'Come scegliere una carriera':

00:00:00 Come scegliere una carriera

00:00:35 Portare un'autovalutazione

00:01:27 Esplora i ruoli lavorativi in linea con la tua carriera

00:02:01 Lista corta delle Opzioni di Carriera Ideali

00:02:41 Valutare la necessità di formazione aggiuntiva

00:03:31 Candidati per un lavoro da sogno

00:03:41 Avere successo al colloquio

00:04:10 Considerare il passaggio a un altro percorso di carriera

<https://www.youtube.com/watch?v=kMoe27wEEzw>

3. Come usarla:

Guarda questo video e scopri alcuni suggerimenti che puoi trasferire ai tuoi studenti per quanto riguarda le scelte di carriera.

Il potenziale e la visualizzazione di una carriera o di un lavoro futuro, può essere motivazionale per i giovani a sognare il loro futuro e fare uno sforzo maggiore per rimanere a scuola.

4. Riferimento:

Simplilearn è un'organizzazione formativa.

Tool #3 Truity Career Test

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Metti alla prova la tua attitudine alla carriera, gli interessi professionali e i tratti della personalità per trovare il lavoro giusto per te. Questa valutazione di carriera gratuita richiede solo 15 minuti e misura gli interessi chiave e i tratti della personalità per mostrarti le carriere esatte che si adattano ai tuoi punti di forza. Basato sui potenti sistemi Holland Code e Big Five, questo test di carriera è adatto per adulti e studenti dai 16 anni in su.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Al giovane viene chiesto di rispondere a una serie di domande online e quindi riceve un risultato pertinente alla carriera che è adatta per loro.

<https://www.truity.com/test/career-personality-profiler-test>

3. Come usarla:

Si può suggerire che i giovani fanno il test per vedere quale lavoro o carriera sarebbe adatto per loro. Avere una visione li aiuta a rimanere motivati e continuare a provare.

4. Riferimento:

CAREER APTITUDE TEST, Find the Right Career for You with the Career Personality Profiler™ Test

Toolkit Sezione Studenti

Risorsa #1 How to find and do work you love | Scott Dinsmore | TEDxGoldenGatePark (2D)

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Imparare i principi di base di perseguire un lavoro che soddisfa e i criteri di valutazione per giudicarlo. Diventare motivato ad apportare modifiche, creare un piano e aderire ad esso.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

La missione di Scott Dinsmore è di cambiare il mondo aiutando le persone a trovare ciò che li ispira e costruire una carriera intorno al lavoro che solo loro sono in grado di fare. È uno stratega del cambiamento di carriera la cui esperienza demoralizzante in un lavoro da Fortune 500 ha lanciato la sua ricerca per capire perché l'80% degli adulti odia il lavoro che fanno e, cosa più importante, per identificare ciò che l'altro 20% stava facendo diversamente. La sua ricerca ha portato a esperienze con migliaia di dipendenti e imprenditori provenienti da 158 paesi.

<https://www.youtube.com/watch?v=jpe-LKn-4gM>

3. Come usarla:

Guarda il video. Discutere con gli amici o gli insegnanti come realistico i suggerimenti che fornisce, quello che ti è piaciuto e quello che non hai.

4. Riferimento:

TEDx è un evento come un raduno locale in cui conferenze e performance dal vivo simili a TED sono condivise con la comunità. Gli eventi TEDx sono pienamente pianificati e coordinati in modo indipendente, comunità per comunità.

Risorsa #2 What should I do with my life? | Charlie Parker | TEDxHeriotWattUniversity

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Conoscere la prospettiva degli altri in termini di percorsi di carriera, sviluppare empatia e consapevolezza di sé, esercitare proiezione e creatività.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Questo produttore cinematografico ha scelto di perseguire la sua unica vera vocazione, anche quando tutte le probabilità erano contro di lui. Charlie Parker non avrà preso la strada convenzionale, ma di certo non ha mai lasciato che questo limitasse la sua ambizione. Più volte, è stato la versione più onesta di se stesso e ha scelto di ascoltare la sua voce interiore come narrazione del suo viaggio.

Charlie è il fondatore e amministratore delegato di un'agenzia di video creativi, Broken Blonde.

https://www.youtube.com/watch?v=Fo3e_oITVjo

3. Come usarla:

Guarda il video. Discutere con gli amici o gli insegnanti come realistico i suggerimenti che fornisce, quello che ti è piaciuto e quello che non hai.

4. Riferimento:

TEDx è un evento come un raduno locale in cui conferenze e performance dal vivo simili a TED sono condivise con la comunità. Gli eventi TEDx sono pienamente pianificati e coordinati in modo indipendente, comunità per comunità.

Risorsa #3 Giochi da tavolo come Scarabeo, Trivial Pursuit, o Pictionary

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

I giochi da tavolo sono un ottimo modo per socializzare, fare e mantenere amicizie, sviluppare la risoluzione dei problemi, la comunicazione, la creatività, il pensiero astratto e molte altre abilità. Consentono ai giocatori di sviluppare queste abilità durante il gioco e quindi di trasferirle in situazioni di vita reale come ambienti sociali, educativi e professionali.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

I giochi da tavolo sfidano processi di pensiero creativi e analitici, sviluppando entrambi i lati del cervello, creando legami e esercitando capacità di leadership.

3. Come usarla:

Gioca con gli amici, la famiglia o in classe a scuola.

4. Riferimento:

“10 Ways Board Gaming Improves Students Skills” by Angela Baker -November 4, 2021, SEN portal.

<https://senmagazine.co.uk/content/activities/15713/10-ways-board-gaming-improves-students-skills>
L

Module 5 Mettere in pratica la teoria - Casi di studio e i loro risultati

Tools e Risorse

Toolkit Sezione Formatori

Risorsa #1 Second chance measures by CEDEFOP

- 1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)**

Imparare e comprendere i principi delle misure di seconda opportunità per le persone che hanno abbandonato la scuola.
Comprendere i legami tra causa ed effetto in approcci di seconda opportunità.
Essere in grado di formare un piano, attuarlo e misurare il suo successo in relazione agli approcci della seconda opportunità.
Dimostrare la risoluzione dei problemi e il processo decisionale in base a ogni singolo caso.

- 2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:**

"Per i giovani con complessi ostacoli all'apprendimento (ad es. problemi di salute, alloggio, ecc.), alcune misure di seconda opportunità adottano un approccio olistico e forniscono sostegno per affrontare queste barriere, insieme all'apprendimento formale, attraverso un approccio di gestione dei casi multi-professionale".

<https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/vet-toolkit-tackling-early-leaving/intervention-approaches/second-chance-measures>

- 3. Come usarla:**

Leggetelo e lasciatevi ispirare da nuovi approcci.

- 4. Riferimento:**

sito CEDEFOP, VET toolkit for tackling early leaving

Fonte di sostegno ai responsabili politici e agli organismi di istruzione e formazione

Risorsa #2 Positive self-perception linked to learning ability, CEDEFOP

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Capire come una percezione positiva di sé può essere un fattore critico per evitare l'abbandono. Applicare principi e metodi per aumentare l'auto-percezione positiva nei giovani. Essere in grado di valutare ogni caso individualmente e scegliere l'approccio migliore per il successo.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

"Molti studenti dell'istruzione e formazione professionale (IFP) hanno già incontrato difficoltà nell'istruzione generale e potrebbero aver abbandonato la scuola. Un basso rendimento nell'istruzione generale, e un primo esempio di abbandono, può contribuire a una percezione negativa di sé. Molti di questi studenti finiscono per interiorizzare una visione di se stessi come 'studenti poveri'. Se gli studenti affrontano di nuovo gravi difficoltà in un programma di IFP, è probabile che lasceranno l'istruzione e la formazione per sempre. Alcuni di questi giovani hanno bisogno di rafforzare la loro fiducia in se stessi e riscoprire un interesse per l'apprendimento per impegnarsi positivamente nell'istruzione e nella formazione".

<https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/vet-toolkit-tackling-early-leaving/protective-factors/positive-self-perception-linked-learning-ability>

3. Come usarla:

Leggetelo e lasciatevi ispirare da nuovi approcci.

4. Riferimento:

sito CEDEFOP, VET toolkit for tackling early leaving

Fonte di sostegno ai responsabili politici e agli organismi di istruzione e formazione

Risorsa #3 Prospective associations between adolescent risky substance use and school dropout and the role of externalising and internalising problems

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Comprendere la connessione tra abuso di sostanze e abbandono e la correlazione di cui è la causa o l'effetto.

Essere in grado di riconoscere i modelli del fenomeno ed essere più informati su come combatterlo.

Essere in grado di agire e prendere decisioni nei casi di studenti che sono a rischio di abbandono a causa di abuso di sostanze.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

"Lo scopo del presente studio era valutare in che misura l'uso di sostanze pericolose (RSU) agisce come un importante fattore di rischio per l'abbandono scolastico dalla scuola secondaria superiore in uno studio prospettico di adolescenti norvegesi, e come esternalizzare e internalizzare i problemi di salute mentale ha influenzato questa associazione".

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/14550725231188568>

3. Come usarla:

Leggi attentamente e contatta uno qualsiasi degli autori o delle istituzioni menzionati se sei interessato ad acquisire una conoscenza ancora più approfondita.

4. Riferimento:

"L'abbandono scolastico è un serio problema di salute pubblica, economia e mercato del lavoro ed è associato a risultati negativi sia a livello individuale che sociale" (Chou et al., 2006; De Ridder et al., 2012; Egger et al., 2003; Jaafar et al., 2013; Mussida et al., 2019).

Toolkit Sezione Studenti

Risorsa #1 Come chiedere aiuto: consigli da un terapeuta

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Imparare a chiedere aiuto in base alla situazione.

Migliorare la risoluzione dei problemi e l'autonomia in situazioni di difficoltà o stress elevato.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Come chiedere aiuto: consigli da un terapeuta

Autore: Hailey Shafir, LCMHCS, LPCS, LCAS, CCS

Rajy Abulhosn, MD

Revisore medico: Rajy Abulhosn, MD,

Pubblicato: il 29 dicembre 2023

<https://www.choosingtherapy.com/how-to-ask-for-help/>

3. Come usarla:

Leggi l'articolo, valuta se si applica alla tua situazione di vita e se sì, inizia a piccoli passi. Ciò significa che chiedi a una persona di cui ti fidi di aiutarti con un piccolo problema o compito. Se ci sono problemi più grandi che ti turbano, puoi chiedere aiuto anche per loro.

4. Riferimento:

American Psychological Society Free newsletters: <https://www.apa.org/news/newsletters>

Risorsa #2 Don't Quit on Me: Mini Documentary

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Per sentire il punto di vista dei giovani sull'abbandono.
Relazionarsi e prendere ulteriori misure per chiedere aiuto se necessario.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

Don't Quit on Me, uno studio di follow-up per l'anno scorso Don't Call Them Dropouts trova che le relazioni positive possono fare una differenza enorme per un giovane che sta lottando.
<https://www.youtube.com/watch?v=vpFG6mNAkAc&t=6s>

3. Come usarla:

Guarda e pensa ai tuoi compagni e amici. C'è qualcuno che potrebbe aver bisogno di supporto? C'è un insegnante o dei giovani relativi nella vostra classe può affrontare?

4. Riferimento:

Scopri di più su <http://www.americaspromise.org/report....> Join the conversation on social media by using #NotDropouts.

Risorsa #3 Come essere un amico migliore per te stesso

1. Risultati oggettivi e attesi utilizzando lo strumento/ risorsa in termini di conoscenza, competenze e responsabilità e autonomia (principio ECVET)

Imparare a vedere la nostra relazione con noi stessi sotto una luce diversa, e come essere più compassionevoli e indulgenti.

L'abilità acquisita sarà quella di offrire un migliore supporto a noi stessi in tempi di avversità.

2. Descrizione e link dello strumento o della risorsa:

"La persona a cui potremmo trovare più difficile essere gentili e comprensivi è, sorprendentemente, noi stessi. Ma essere amici per noi stessi fornisce l'unica base possibile per vivere una vita emotivamente soddisfatta".

<https://www.youtube.com/watch?v=wFUxiljp-Nk>

3. Come usarla:

Guarda il video e condividilo con i tuoi amici e la classe, se vuoi.

4. Riferimento:

La scuola della vita

APPROFONDIMENTI

"Le persone educate hanno instillato in loro fin dalla tenera età che non dovrebbero parlare troppo di se stessi. A parte qualche commento, dovrebbero - per dimostrarsi attraenti - chiedere sempre all'altro della loro vita o attenersi ad argomenti impersonali che si trovano sui giornali, per timore di essere accusati di quella carica efferata: l'egocentrismo..."

Puoi leggere di più su questo e altri argomenti qui: <https://goo.gl/9hTxYK>



SPERIAMO CHE QUESTO TOOLKIT SIA STATO UTILE!

GRAZIE