

SCUOLA LAVORO

IL DIARIO

Martedì, 21.XI.2017 N. 2



Al lavoro con la III F

LA MOTIVAZIONE...

" Non canto perché sono felice.
Sono felice perché canto."



Dalle caratteristiche personali alla motivazione

Imparare a conoscersi per potersi raccontare. E' stato questo l'input della giornata d'esordio del Corso sulle Risorse umane in terza F, che nella seconda sessione affronterà il tema della motivazione, la molla che spinge ad agire, che determina le nostre scelte. Ma si approfondirà anche la problematica delle conoscenze, cercando di stilare, dopo il nostro identikit personale, anche quello culturale: tipo di istruzione, di educazione, ma anche di valori che ci sono stati trasmessi o indicati, dentro, ma anche fuori dalla scuola, in famiglia, sui campi da gioco, nella vita sociale. Citare i nostri maestri di vita vale più di una referenza.

Da subito grande partecipazione



Con la prima sessione del 15 novembre, è iniziato, nell'ambito dei programmi di *Alternanza Scuola Lavoro* il Seminario condotto da Fausto Fantini, docente di *Orientamento professionale*, nella III F del Liceo 'Bellini'. Gli studenti hanno giocato un ruolo attivo e al termine hanno confermato il loro interesse alle tematiche svolte.

IL DIARIO

N. 2 PAGINA 2



Presentandosi in modo sicuro, sorridendo, si fa presto a creare un rapporto empatico con qualsiasi tipo di interlocutore, a scuola, sul lavoro, nella vita.

Le differenze tra Scuola e Lavoro

Scuola

Si trasmettono valori

*Come una mamma:
nutre, riscalda e
abbraccia*

Manca selettività

Relatività del tempo

Manca competitività

Manca la verifica

(Ognuno fa per sé)

Manca un'idea di

collettività

*Scarsa consapevolezza
dei limiti*

(Struttura piatta)

Lavoro dell'insegnante:

una missione

(Spirito volontaristico)

*Prevale il lavoro libero
e creativo*

Lavoro

Si produce

*Come un padre:
guida, richiede*

Sceglie

Dittatura del tempo

Forte competizione

Si è continuamente

messi alla prova

*Si lavora sempre più in
gruppo*

*E' una comunità di
lavoro*

*Ci sono limiti ben pre-
cisi, rispetto dei ruoli*

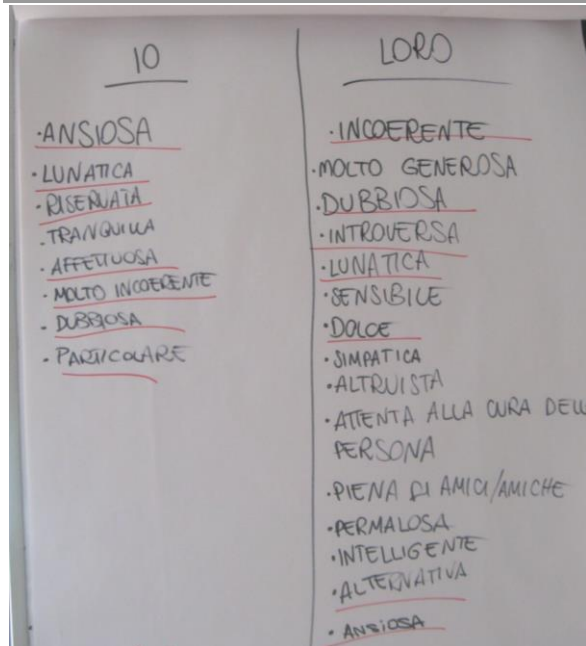
Struttura gerarchica

Sinallagma: do ut des

Obblighi, diritti, doveri

*Si comincia ad apprez-
zare la creatività*

IL GIOCO DEGLI AGGETTIVI



Imparare prima a definirsi e poi a confrontarsi con compagni, amici, parenti e conoscenti ci arricchisce.



Le 7 regole di Giulio Velasco

I sette comandamenti per la scelta dei miei giocatori:

1. Bravura
2. Ruolo
3. Adattabilità
4. Disponibilità incondizionata
5. Mancanza d'alibi
6. Età
7. Caratteristiche personali



Lavoreranno preferibilmente con persone e ... idee i nostri ragazzi

LE DOTI

LAVORARE CON

DATI



RICHIEDE

- ✓ Precisione
- ✓ Ragionamento logico
- ✓ Sistematicità
- ✓ Memoria
- ✓ Applicazione
- ✓ Metodo
- ✓ Ordine

COSE



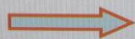
- ✓ Precisione
- ✓ Concentrazione
- ✓ Fantasia
- ✓ Manualità
- ✓ Immaginazione
- ✓ Ordine

PERSONE



- ✓ Facilità di comunicazione
- ✓ Sintesi
- ✓ Persuasione
- ✓ Pazienza
- ✓ Intuizione

IDEE



- ✓ Ragionamento logico
- ✓ Creatività
- ✓ Applicazione
- ✓ Elasticità

BISOGNI, INTERESSI E MOTIVAZIONI

La scala dei bisogni di Maslow



IL DIARIO

N. 2 PAGINA 3

L'ORIENTAMENTO



“Orientare significa consentire all’individuo di prendere coscienza di sé, della realtà occupazionale e del proprio bagaglio cognitivo per poter progredire autonomamente nelle scelte in maniera efficace e congruente con il contesto. Obiettivo dell’orientamento diventa quello di favorire nel soggetto la ricerca e la comprensione della propria identità e del proprio ruolo in una determinata realtà, così da potenziare le competenze orientative di qualsiasi individuo; più che offrire risposte immediate e definitive come supporto in specifiche fasi della vita, l’orientamento è visto come uno strumento di sviluppo delle conoscenze e capacità, azione a carattere globale in grado di attivare e facilitare il processo di scelta formativo professionale del soggetto”.

DEFINIZIONE DELL'ISFOL

METODOLOGIA DEL *PROBLEM SOLVING*

CONOSCENZE

Conoscenze:

- Scolastiche
- Linguistiche
- Informatiche
- Extralavoro
- Di settore merceologico
- Di processo
- Corsi di formazione
- Patenti e brevetti

CAPACITA'

- Professionali
- Relazionali
- Manageriali:
 - Decidere
 - Guidare gli altri
 - Raggiungere gli obiettivi

IL DIARIO

N. 2 PAGINA 4

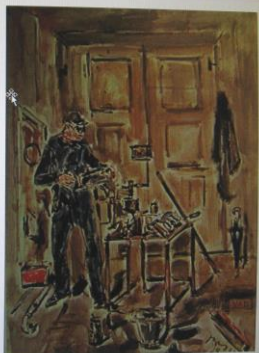
E' dalle azioni messe in atto per risolvere i problemi che si possono desumere le **conoscenze** e le **capacità**. E' utilizzando queste che ogni problema può essere risolto.

Periodo in cui è stato affrontato il problema	Sintesi del problema affrontato	Risultato in termini quantitativi o qualitativi	Principali fattori motivanti
Contesto nel quale si è operato	Azioni intraprese per la soluzione del problema	Valutazione dei superiori o dei committenti	Motivi di soddisfazione personale

Dal mestiere...

Il **mestiere** è un'attività specifica di carattere per lo più manuale esercitata abitualmente e a scopo di guadagno, ma anche il complesso delle caratteristiche, non soltanto di ordine tecnico, riconducibili alla attività di una persona.

La **professionalità** si acquisisce con l'apprendistato, con lo stare – *come si diceva una volta* – a bottega.



... alle competenze.

Solo negli anni ottanta, per lo sviluppo tecnologico e l'automazione spinta, nonché come conseguenza del livello culturale più elevato richiesto ai collaboratori, che porta al ridimensionamento dei **blue collars** a favore dei **white collars**, si sviluppa il concetto di **competenza**, intesa come particolare cognizione e piena capacità per svolgere un lavoro assegnato.



... alle mansioni ...

L'organizzazione del lavoro, con la rivoluzione industriale - secondo la ripartizione tayloristica delle operazioni - porta alla definizione di **mansionari**, cioè elenchi dei compiti che ciascun lavoratore deve svolgere in fabbrica. In seguito, con l'evoluzione della contrattazione sindacale, si giunge alla messa a punto di **categorie** con l'indicazione di **profili** semplificativi.



Le competenze

...sono **conoscenze** e **capacità** messe in atto con qualità

Un modello che comprende:

il SAPERE
il FARE
l'ESSERE

