Game no. 1

Reaching the STARS

COMPETENZE E CAPACITÀ PER L'OCCUPAZIONE FUTURA

COME GIOCARE?

(si consiglia di portare set di carte aggiuntivi per gruppi più numerosi)

FORMATO DEL GIOCO: individuale o di gruppo
NUMERO DI PARTECIPANTI: min. 1, max. 5
ORARIO: 15 - 30 minutes
NUMERO DI CARTE DA UTILIZZARE: Tutte
OBIETTIVO/I:

- Scegliere i futuri settori occupazionali preferibili.
- Identificare le competenze mancanti.
- Trovare modi possibili per acquisire le competenze carenti.

MATERIALE NECESSARIO: appendice 1, fogli di carta, penne.

DESCRIZIONE

Come scoprire quali competenze e abilità sono necessarie in un determinato settore occupazionale? Quali competenze devi ancora sviluppare?

Il partecipante seleziona fino a 8 carte con i settori occupazionali preferiti dal set di carte. I settori scelti dovrebbero essere quelli:
- che sembrano più interessanti per il discente in termini di possibile futuro impiego/carriera;
- che mostrano la direzione in cui lo studente dovrebbe continuare la sua formazione.

Quindi, il partecipante restringe la scelta iniziale dei settori occupazionali contrassegnandoli nell'appendice 1 o annotando su un foglio di carta quelli che preferisce di più - si raccomanda che lo studente scelga 4 - 6 dei settori da appendice 1 (settori elencati nelle schede selezionate in precedenza).

Nella fase successiva, il partecipante annota su un foglio di carta le competenze e le abilità richieste dalle schede con i settori occupazionali preferiti.

Sullo stesso foglio di carta – accanto a ciascuna competenza/abilità, il partecipante segna se crede di poter già dimostrare una determinata competenza/abilità oppure no.

Il partecipante discute con il consulente (e con altri studenti del gruppo, se applicabile) come acquisire le competenze o abilità mancanti.


Reaching
the STARS

Game no. 2

Reaching the STARS

COMPETENZE E ABILITÀ POSSEDUTE

COME GIOCARE?

FORMATO DI GIOCO: individuale o di gruppo (si consiglia di portare set di carte aggiuntivi per gruppi più numerosi)

NUMERO DI PARTECIPANTI: minimo 1, massimo 5

TEMPO: 10 - 20 minuti

NUMERO DI CARTE DA UTILIZZARE: Tutte

OBIETTIVO/I:

-scegliere il futuro settore di impiego preferibile,
-identificare le competenze e le abilità dei partecipanti,

MATERIALI RICHIESTI: allegato 1, fogli di carta, penne.

DESCRIZIONE

Come scoprire quale percorso professionale si dovrebbe scegliere sulla base delle competenze e delle abilità già acquisite?

In un primo step, ciascun partecipante sceglie tra il set fino a 6 carte con i nomi delle competenze/abilità che crede di poter già dimostrare.

Nel secondo step, il partecipante contrassegna sull'allegato 1 o scrive su un foglio di carta i settori occupazionali delle carte scelte (ad esempio, il settore "x" si ripete 2 volte, il settore "y" si ripete 3 volte).

Questo mostrerà ai partecipanti quali settori occupazionali dell'allegato 1 compaiono più frequentemente sul loro pezzo di carta/nelle loro carte. Questi sono quelli che dovrebbero essere considerati i più rilevanti/consigliabili per il partecipante.

Il partecipante discute con l'advisor (e con gli altri partecipanti nel gruppo, se applicabile) i settori occupazionali più consigliati per loro e se sono d'accordo sul fatto che i settori scelti siano davvero rilevanti per loro.


Reaching
the STARS

Game no. 3

Reaching the STARS

LACKING COMPETENCES AND SKILLS

HOW TO PLAY?

(si consiglia di portare set di carte aggiuntivi per gruppi più numerosi)

FORMATO DI GIOCO: individuale o di gruppo

NUMERO DI PARTECIPANTI: min. 1, max. 5

TEMPO: 15 - 30 minuti

NUMERO DI CARTE DA UTILIZZARE: Tutte

OBIETTIVO/I:

- Per identificare le competenze e le abilità di cui il partecipante ha bisogno.

MATERIALI NECESSARI: fogli di carta, penne / pennarelli.

DESCRIZIONE

Come scoprire cosa fare per acquisire le competenze e le abilità mancanti?

Nel primo step, ogni partecipante sceglie dal set fino a 9 carte con i nomi delle competenze/abilità che ritiene di mancare.

Nel secondo step, il partecipante scrive le competenze/abilità mancanti su un foglio di carta.

Nel terzo step, il partecipante conta le carte che hanno lo stesso colore (ci sono 8 colori, ognuno dei quali corrisponde a una delle 8 competenze chiave), grazie alle quali può individuare la competenza chiave di cui ha maggiormente bisogno.

I partecipanti discutono in gruppi e/o con l'advisor su quale percorso educativo scegliere al fine di acquisire le competenze/abilità chiave mancanti o dettagliate delle carte scelte.


Reaching
the STARS

Game no. 4

Reaching the STARS

MIGLIOR OCCUPAZIONE

COME GIOCARE?

(si consiglia di portare set di carte aggiuntivi per gruppi più numerosi)

FORMATO DI GIOCO: individuale o di gruppo

NUMERO DI PARTECIPANTI: min. 1, max. 5

TEMPO: 15 - 30 minuti

NUMERO DI CARTE DA UTILIZZARE: Tutte

OBIETTIVO/I:

Per scegliere l'occupazione che meglio si adatta alle competenze e alle abilità del partecipante.

MATERIALI NECESSARI: allegato 2, fogli di carta, penna/pennarello.

DESCRIZIONE

Come abbinare le competenze che possiedi alla tua futura occupazione?

Nel primo step, il partecipante sceglie da 5 a 8 carte dal set con le competenze che ritiene di possedere.

Nel secondo step , il partecipante scrive su un foglio di carta da 3 a 4 attività professionali o compiti professionali per ciascuna delle competenze/abilità selezionate. Queste attività o compiti dovrebbero essere quelli per i quali la competenza specifica è utile o necessaria.

Nello step successivo, il partecipante utilizza l'allegato n. 2 (foglio con i nomi di occupazioni e attività esemplari) e cerca sull'allegato n. 2 le attività professionali che ha precedentemente annotato.

Grazie a ciò, il partecipante può identificare un'occupazione che corrisponde alle competenze e abilità che dimostra (l'occupazione più rilevante rispetto alle carte che ha scelto).


Reaching
the STARS

Game no. 5

Reaching the STARS

QUALI COMPETENZE DESIDERI SVILUPPARE?

COME GIOCARE?

FORMATO DI GIOCO: Gioco individuale (si consiglia di portare set di carte aggiuntivi per gruppi più numerosi)
NUMERO DI PARTECIPANTI: 1 partecipante
TEMPO: 10 - 20 minuti
NUMERO DI CARTE DA UTILIZZARE: Tutte
OBIETTIVO/I:
Indurre il partecipante a riflettere sulle competenze sulle quali è più motivato a sviluppare
MATERIALI NECESSARI: non sono necessari materiali aggiuntivi

DESCRIZIONE

Come identificare le competenze che desideri sviluppare?

Tutte le carte (o alcune di esse, se l'orientatore lo desidera) vengono disposte sul tavolo e si chiede al partecipante di considerare quali competenze sarebbe più interessato a sviluppare ulteriormente o quali competenze lo motiverebbero di più a svilupparle. Al partecipante viene chiesto di creare un mucchio con le carte scelte.
Successivamente, l'orientatore e il partecipante possono discutere delle idee del partecipante per il futuro, ad esempio riguardo al percorso di studio, passando attraverso le competenze scelte:

- Quali tipi di studi corrisponderebbero alle competenze che il partecipante vorrebbe sviluppare maggiormente?
- Come potrebbe il partecipante procedere nello sviluppo di quelle competenze?


Reaching
the STARS

Game no. 6

Reaching the STARS

RAGGIUNGI LE COMPETENZE DIGITALI DEL FUTURO

COME GIOCARE?

(si consiglia di portare set di carte aggiuntivi per gruppi più numerosi)

FORMATO DI GIOCO: individuale o di gruppo

NUMERO DI PARTECIPANTI: min. 1, max. 6

TEMPO: 45 minuti

NUMERO DI CARTE DA UTILIZZARE : 6 carte (competenze digitali)

OBIETTIVO/I: -Identificare le proprie competenze digitali

MATERIALI NECESSARI: fogli di carta

DESCRIZIONE:

Come identificare la tua alfabetizzazione digitale?

Ogni partecipante sceglie una carta e scrive le competenze dalla carta su un foglio di carta:

Il partecipante divide il foglio in due parti - disegna una tabella con due colonne. Nella colonna di sinistra, scrive se riconosce questa competenza in sé stesso e se sta svolgendo un lavoro specifico in cui questa competenza è al primo posto. Se il partecipante non riconosce questa competenza in sé stesso, scrive come può aumentare la competenza.

Questi fogli vengono distribuiti tra tutti i partecipanti, e tutti i partecipanti scrivono la loro identificazione delle competenze. Alla fine, su ogni foglio avremo 6 competenze / abilità identificate che i partecipanti devono migliorare.

Il gioco si conclude con una valutazione in cui i partecipanti discutono se possiedono determinate competenze, dove le utilizzano, quanto influiscono sulla qualità del loro lavoro, quanto influiscono sulla loro occupazione, quanto determinate competenze influenzano la loro competitività, ecc.

D'altra parte, i partecipanti identificano dove mancano competenze digitali, cosa devono fare per migliorare queste competenze e come possono aumentare la competenza.


Reaching
the STARS

Game no. 7

Reaching the STARS

SCOPRI I TUOI INTERESSI DI BUSINESS

COME GIOCARE?

FORMATO DI GIOCO: gruppo (si consiglia di portare set di carte aggiuntivi per gruppi più numerosi)
NUMERO DI PARTECIPANTI: min. 3, max. 30 (nei gruppi)
TEMPO: 20 - 60 minuti
NUMERO DI CARTE DA UTILIZZARE: Tutte
OBIETTIVO/I:
- Scoprire i tuoi interessi professionali a partire dalle tue competenze di base e imparare a discutere e condividere la tua opinione con il gruppo.

MATERIALI NECESSARI: penna, foglio di carta bianco, appendice 2.

DESCRIZIONE:

Come capire qual è il tuo lavoro ideale a partire dalle tue competenze chiave? Quali sono le competenze in cui ti riconosci?

Il gruppo principale viene diviso in piccoli gruppi di massimo 5 persone ciascuno (l'ideale sarebbe formare piccoli gruppi di massimo tre persone). Ogni gruppo riceve un set completo di carte.

Nel primo passaggio, ogni gruppo sceglie, tra le competenze visualizzate sulle carte, quelle per le quali si sente una maggiore affinità e le scrive su un foglio di carta.

I partecipanti scelgono liberamente le carte e, se hanno difficoltà a capire quale competenza scegliere, possono discuterne con il gruppo o chiedere consiglio a un consulente.

Dopo 10-20 minuti, ogni gruppo condividerà con gli altri partecipanti e con il loro consulente le competenze selezionate elencate su un foglio, mostrando anche le carte selezionate.

Insieme a un consulente, i partecipanti consultano l'allegato 2 e confrontano quali lavori corrispondono con le competenze scelte.

L'ultima fase consiste nel riflettere sui risultati ottenuti.


Reaching
the STARS