

## Scheda di sintesi

### Apprendiamo l'Apprendistato

#### *workshop di auto informazione*

**Obiettivo:** Il workshop, organizzato in collaborazione con il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, mira a sensibilizzare i giovani sull'importanza dell'apprendistato per lo sviluppo delle competenze e dell'occupabilità ai fini della transizione nel modo del lavoro. Saranno presentate, in maniera interattiva, le caratteristiche del contratto di apprendistato evidenziandone i punti di forza e le peculiarità. **I partecipanti, allievi di centri di formazione professionali e di scuole, saranno coinvolti in maniera proattiva in un'attività di riflessione condivisa che li porterà a conoscere le caratteristiche di tale contratto.**

**Modalità di realizzazione:** Al fine di favorire un'interlocuzione efficace si propone una modalità di presentazione e condivisione del tema che non sia meramente frontale ma sia maggiormente incline al target permettendo la creazione di un clima di fiducia orientato a favorire l'attenzione attraverso la partecipazione attiva.

Dopo una **breve apertura del Ministero e di Anpal Servizi** si procederà ad una prima fase di avvicinamento al tema dell'apprendistato attraverso un **brainstorming**, ai partecipanti verrà proposto il tema oggetto di discussione, e verrà chiesto loro di definire in una parola una caratteristica saliente dell'apprendistato. Tale attività sarà svolta attraverso l'utilizzo di un'app di raccolta delle parole. **Seguirà una riflessione sul ruolo e sull'efficacia dell'apprendistato a partire dall'analisi di esperienze di apprendimento realizzate dai ragazzi stessi in ambiente videoludico** e procedendo con un parallelismo tra tale attività e l'esperienza di apprendistato.

Il ricorso ai tutorial ed all'attività di training nella fase di avvio di un videogioco offre, infatti, importanti spunti di riflessione sul tema dell'apprendistato. I tutorial che molti giochi propongono costituiscono, infatti, una breve sezione introduttiva in cui al fruitore vengono spiegati, in forma interattiva, i fondamenti della meccanica di gioco. Si tratta di una sezione di allenamento, utile per impraticarsi nell'interazione, non solo con la meccanica ma anche con l'ambiente di gioco. In questa sezione gli errori non sono sanzionati in modo irrimediabile e crea un background di gioco utile ad affrontare la missione proposta.

Le attività videoludiche propongono, quindi, così come l'apprendistato, un ambiente protetto di apprendimento in cui sperimentarsi e prepararsi all'azione concreta.

Il parallelismo tra le due esperienze consentirà di far emergere dagli studenti stessi caratteristiche, punti di forza ed opportunità offerte dal dispositivo; **tale processo di informazione e di sensibilizzazione sarà ulteriormente rafforzato da testimonianze dirette o video di giovani apprendisti**, che in una logica *peer to peer* potranno, più di chiunque altro, trasferire ai propri coetanei un messaggio positivo sul valore dell'esperienza anche a fronte dei maggiori impegni richiesti dal ruolo di studente/lavoratore.