



ASSOLOMBARDA
Confindustria Milano Monza e Brianza

Costruire un Modello di Alternanza Scuola-Lavoro condiviso tra imprese e scuole Il caso lombardo

Speaker

Paola Rossetti

30.11.2017

Alternanza Scuola-Lavoro: Cos'è?

Per alternanza scuola-lavoro intendiamo un percorso formativo **co-progettato da imprese e scuole** per assicurare ai giovani, oltre alle conoscenze di base, l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro.

L'alternanza quindi **NON E' solo un tirocinio, ma un intero percorso didattico**, che comprende anche attività propedeutiche, progettato in sinergia con realtà del mondo del lavoro e che prevede il **tirocinio** come momento applicativo delle conoscenze apprese a scuola e quindi, **complementare alla didattica**.

Ridurre l'alternanza a un tirocinio, senza che ci sia un disegno complessivo di tali esperienze che lo colleghi alla didattica, corre il rischio di far perdere di vista il significato dell'esperienza stessa e di inficiarne l'efficacia.

Alternanza Scuola-Lavoro: Come si fa?

L'alternanza scuola-lavoro poggia su **quattro pilastri fondamentali**:

1. **definire le competenze** da sviluppare durante il percorso
2. **progettare** il percorso triennale e il PFI
3. **realizzare le attività** previste
4. **valutare** le competenze



1. Definire le COMPETENZE

La prima domanda da porsi quando si progetta con la scuola un percorso di alternanza scuola-lavoro è “ **COSA insegnare?**”. Le competenze sono l'**obiettivo** di ogni percorso di alternanza scuola-lavoro. Il **primo step di progettazione è proprio la selezione delle competenze su cui si intende lavorare** e l'identificazione degli ambiti in cui possono essere sviluppate (aula, laboratorio, tirocinio in azienda, lavoro individuale a casa).

Solo **partendo da quello che gli studenti concretamente faranno** è possibile costruire insieme alla scuola un percorso per raggiungere insieme, e per gradi, la performance attesa.

Attraverso indagini e tavoli di confronto tra scuole e imprese sono stati condivisi dei **REPERTORI DI COMPETENZE espressi in termini di performance** che possono costituire la base per progettare il percorso.

In questo contesto il concetto di competenza è inteso come “**applicazione di un sapere in un dato contesto attuando i comportamenti più idonei alla produzione del risultato**”.

2. PROGETTARE il percorso triennale

La seconda domanda da porsi è “**COME insegnare?**”.

Un percorso di alternanza scuola–lavoro prevede che impresa e scuola **collaborino per conseguire un obiettivo condiviso** individuando i piccoli passi da compiere per **accorciare le distanze**. Per trasformare il sapere in saper fare è necessario che le imprese integrino le lezioni di aula tradizionale offrendo agli studenti:

- ✓ la possibilità di visitare l’azienda e gli impianti produttivi
- ✓ lezioni tecniche a scuola o in azienda, coinvolgendo i propri dipendenti nell’erogazione di moduli didattici per l’approfondimento di specifiche tecnologie e procedure aziendali, illustrando agli studenti casi aziendali o affidando loro brevi project work
- ✓ attività presso i laboratori e i centri training aziendali
- ✓ la possibilità di imparare facendo, affiancando gli esperti aziendali per un periodo

La terza domanda che ci si deve porre è “**QUANDO è più efficace realizzare le attività necessarie per la buona riuscita del percorso?**”.

3. Realizzare le attività previste

Si tratta, paradossalmente, della fase più semplice di tutto il percorso.

L'unica raccomandazione è che referente aziendale e referente scolastico collaborino proattivamente per **garantire lo SVOLGIMENTO** delle attività progettate e il rispetto dei tempi prefissati, confrontandosi ogni volta che se ne avverte la necessità.

4. Valutare le competenze

L'osservazione delle performance è il solo modo per riconoscere l'effettivo possesso di una competenza.

Nel percorso di alternanza scuola-lavoro, la valutazione è a cura del docente.

La valutazione del tirocinio è a cura dal tutor aziendale.

Nell'approccio messo a punto in Lombardia per valutare ogni singola prestazione sono previsti 4 livelli

1 = non esegue la prestazione richiesta

2 = esegue la prestazione, ma in modo non adeguato

(commette un numero di errori superiore al tollerato – commette alcuni gravi errori)

3 = esegue la prestazione in modo adeguato

(esegue correttamente il compito affidato, attenendosi alle prescrizioni ricevute; eventuali errori restano nei margini di tolleranza; riconosce cause e conseguenze degli errori commessi)

4 = esegue la prestazione in modo adeguato ed autonomo

(esegue la prestazione “scegliendo” come farlo)

NV = non verificabile

(non è stato possibile, per qualsiasi ragione, verificare la performance durante l'esperienza formativa, a scuola o in azienda).

Elementi per costruire l'alternanza

- ✓ Visite aziendali e agli impianti produttivi
- ✓ Didattica laboratoriale
- ✓ Didattica per competenze
- ✓ Lezioni teoriche tenute da esperti di azienda
- ✓ Orientamento al mondo del lavoro
- ✓ Formazione inerente la salute e la sicurezza sul lavoro
- ✓ Tirocinio curriculare
- ✓ Impresa Formativa Simulata (IFS)
- ✓ Peer to Peer education



IN PRATICA

***Esempio di applicazione
del modello***

Il Progetto in sintesi

Nell'ambito dell'attività di sensibilizzazione delle imprese Assolombarda ha intercettato la disponibilità della sua sezione TLC per la sperimentazione di un progetto di alternanza scuola-lavoro nell'ambito delle strategie di **sviluppo della società digitale**.

Considerando il tema trasversale a tutti i profili di studio si è valutato di testare la tenuta del modello – già ampiamente verificata per i profili tecnici – nella progettazione di un percorso di alternanza per **studenti liceali**, tenuto conto delle necessarie limature e del riequilibrio rispetto alla componente orientativa piuttosto che professionalizzante.

Si è deciso di coinvolgere nella sperimentazione 4 licei milanesi statali e paritari di composizione mista rispetto agli indirizzi di studio e si è dato avvio al tavolo di coprogettazione del percorso.

LE AZIENDE

ASSOLOMBARDA
BT ITALIA
FASTWEB
GENERAL ELECTRIC
H3G
TAG Talent Garden Innovation School
TIM
VODAFONE ITALIA
WIND

LE SCUOLE

LICEO CESARE BECCARIA
ISTITUTO LEOPARDI
COLLEGIO SAN CARLO
LICEO ALESSANDRO VOLTA

Le competenze obiettivo

- ✓ Accetta e prende in carico compiti nuovi o aggiuntivi, riorganizzando le proprie attività in base alle nuove esigenze
- ✓ Accetta la ripartizione del lavoro e le attività assegnate dal team leader, collaborando con gli altri addetti per il raggiungimento dei risultati previsti
- ✓ Collabora con gli altri membri del team al conseguimento degli obiettivi aziendali
- ✓ Gestisce i rapporti con i diversi ruoli o le diverse aree aziendali adottando i comportamenti e le modalità di relazione richieste
- ✓ Lavora in gruppo esprimendo il proprio contributo e rispettando idee e contributi degli altri membri del team
- ✓ Organizza lo spazio di lavoro e le attività pianificando il proprio lavoro (priorità, tempi) in base alle disposizioni ricevute, rispettando orari e i tempi assegnati
- ✓ Mantiene costantemente l'attenzione sull'obiettivo, rilevando eventuali scostamenti dal risultato atteso
- ✓ Analizza e valuta criticamente il proprio lavoro e i risultati ottenuti, ricercando le ragioni degli eventuali errori o insuccessi
- ✓ Documenta le attività svolte secondo le procedure previste, segnalando i problemi riscontrati e le soluzioni individuate
- ✓ Utilizza una terminologia appropriata e funzionale nello scambio di informazioni, sia verbale sia scritto (reportistica, mail...)
- ✓ Utilizza in modo appropriato le risorse aziendali (materiali, attrezzature e strumenti, documenti, spazi, strutture)
- ✓ Comprende le logiche e i principi di programmazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- ✓ Individua i propri gap di competenza digitale e comprende gli ambiti e le modalità di miglioramento
- ✓ Utilizza in modo appropriato i canali di comunicazione e di ricerca delle informazioni con l'impiego di strumenti digitali
- ✓ Seleziona e aggrega in varie forme e stili le informazioni raccolte da una varietà di fonti (anche sul web)
- ✓ Interpreta e valuta con senso critico i risultati ottenuti da una ricerca di informazioni (anche sul web)
- ✓ Utilizza una sequenza di istruzioni per controllare e realizzare specifici risultati
- ✓ Utilizza in modo consapevole diversi ambienti di simulazione cogliendone gli elementi essenziali per fare previsioni circa le conseguenze delle decisioni/azioni

Il progetto triennale e la timeline

Classe Terza: 16 ore

Sicurezza: 4 ore

Le nuove professioni: 12 ore

(4 evento + 8 p2p)

Classe Quarta: 124 ore

Evento di orientamento: 4 ore

3 workshop: 12 ore

P2P education: 8 ore

2/3 settimane in azienda: 80/120 ore

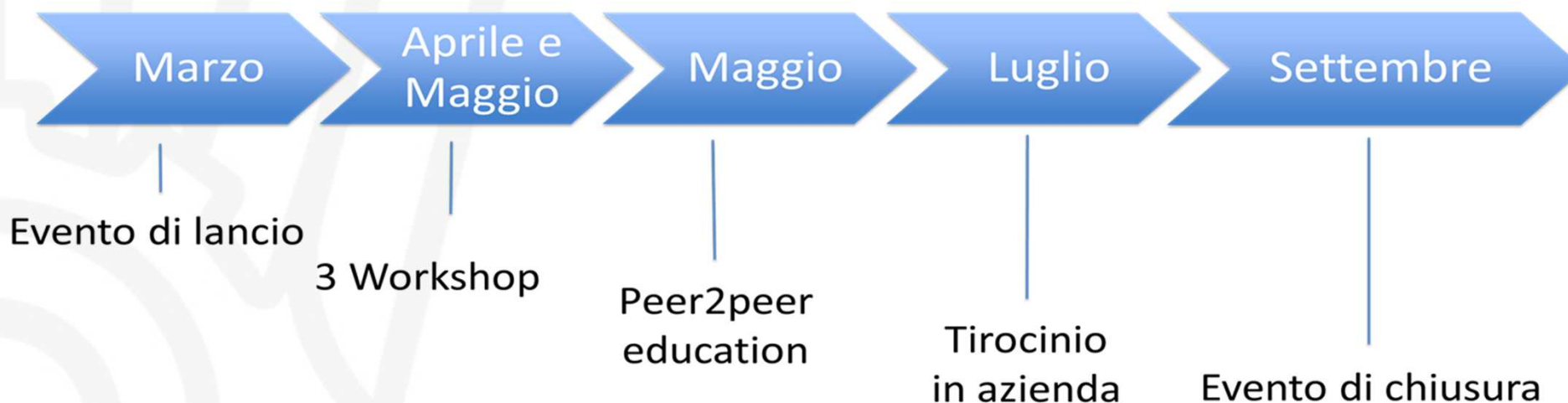
(homework sul progetto: 40 ore)

Classe Quinta: 60 ore

1 settimana in azienda: 40 ore

Restituzione e condivisione
dell'esperienza specifica: 4 ore

Evento finale: 4 ore



Struttura del progetto

Azioni	Destinatari	Contenuti	Sede/ date
Seminario Introduttivo (durata: 4 ore)	300 studenti delle classi terze e quarte	<ul style="list-style-type: none"> Orientamento al mercato del lavoro (caratteristiche e tendenze future del mercato del lavoro, fabbisogni di competenze richieste ai giovani, etc) digital economy (cultura digitale, digital attitude, digital awareness, design thinking, etc) presentazione del progetto 	Presso Assolombarda 17 marzo 2016
Workshop di approfondimento (durata: 4 ore per ciascun workshop)	70 studenti delle classi quarte	Cultura digitale, competenze e strumenti in ambito digital e innovation che gli studenti potranno utilizzare in azienda	Presso le aziende 19 aprile 2016 3 maggio 2016 11 maggio 2016
Trasferimento delle esperienze a scuola (a cura degli studenti delle classi quarte)	Studenti delle classi terze	Al termine dei 3 workshop è stato fornito agli studenti delle classi quarte il materiale utile per potere trasferire ai compagni delle classi terze le competenze e conoscenze acquisite, secondo una logica di «peer to peer education»	Presso le singole scuole maggio 2016
Percorso in raccordo con le aziende	35 studenti delle classi quarte	Ascolto, Design, Project Work e restituzione relativi a uno specifico prodotto o processo	Presso le aziende (3 settimane tra giugno e settembre)
Evento di chiusura (durata 4 ore)	Tutti	Testimonianze degli studenti che hanno svolto il tirocinio e intervento dei referenti aziendali	Presso Assolombarda 5 ottobre 2016

I numeri del progetto

1 evento di lancio

1 evento conclusivo

3 workshop e ebook

4 licei

9 aziende

26 project work

70 studenti ai workshop

300 studenti coinvolti nel percorso



ASSOLOMBARDA
Confindustria Milano Monza e Brianza

www.assolombarda.it
www.assolombardanews.it
Seguici su

