

SCHEDA 2

ALLEGATO 1

TRACCIA PER LA RIFLESSIONE

Non si tratta di indovinare che lavoro farai, ma di iniziare a mappare chi sei, cosa ti muove e quali sfide vuoi affrontare. Rispondi alle domande argomentando le tue scelte con esempi concreti della tua vita quotidiana.

FASE 1. TEMPO PERSONALE

Spesso i grandi progetti nascono dal desiderio di cambiare o migliorare qualcosa che non ci piace nel mondo intorno a noi (a scuola, nello sport, nel quartiere, sul web).

- **LABUSSOLA DELLE PASSIONI:** quale ambito ti appassiona (tecnologia, ambiente, sport, arte, cura degli altri...)? Se potessi inventare qualcosa per migliorare questo ambito, cosa faresti?

- **INVENTARIO DELLE COMPETENZE:** pensa a un momento recente in cui hai superato un ostacolo (a scuola, in uno sport o in un gruppo). Quale qualità ti ha permesso di non mollare? Qual è la tua “marcia in più”?

- **IL “ME” DEL FUTURO: IMMAGINATI TRA 10 ANNI.**
Racconta brevemente la tua giornata tipo ideale: dove ti trovi, che studi hai intrapreso, che lavoro fai, che problemi risolvi e con chi collabori.

- IL MANIFESTO: Completa la frase motto

“Da grande voglio essere qualcuno che

perché credo che

SCHEDA 2

ALLEGATO 2

STRUTTURA DEL VIDEO

1. PRESENTAZIONE (30 secondi)

L'intervistatore introduce l'ospite speciale venuto dal futuro (es. "Oggi siamo qui con (nome), che tra dieci anni è diventato un esperto di...")

2. LA PASSIONE E LE SFIDE (2 minuti)

Raccontaci qual è l'ambito che ti fa battere il cuore e quale cambiamento vorresti portare nel mondo.

3. LE COMPETENZE E I SUPERPOTERI (2 minuti)

Qual è l'ostacolo più duro che hai superato finora e quale competenza ti ha permesso di farcela?

4. NEL FUTURO (2 minuti)

Fai un salto in avanti: descrivici la tua giornata tipo tra dieci anni, la tua routine e le persone che lavorano con te.

5. CHIUSURA E MANIFESTO (1 minuto)

Qual è il motto, la frase simbolo che riassume la direzione del tuo domani?

INVERSIONE DI RUOLI: terminata la prima intervista, i ruoli si invertono: chi rispondeva passa dietro la telecamera e diventa l'intervistatore, mentre l'altro si racconta seguendo lo stesso schema.

SCHEDA 2

ALLEGATO 3

Roadmap & Skill Tree: La Mappa delle Competenze

Obiettivo della dinamica: Trasformare il percorso scolastico ed extrascolastico in una mappa interattiva (ispirata ai videogiochi di ruolo e ai sistemi di progressione). Le materie e le passioni non sono più semplici voti da subire, ma **“Punti Esperienza” (XP)** e strumenti strategici per sbloccare i livelli del proprio futuro.

1. Il Meccanismo del Gioco: Come funziona la Gamification?

Nel percorso di orientamento, ogni ragazzo diventa il “protagonista” di un viaggio in cui raccoglie risorse, supera sfide e sale di livello. Il sistema si basa su tre pilastri concreti:

Concetto di Gioco	Traduzione Scolastica / Reale	Come si guadagna / applica
Punti Esperienza (XP)	Competenze, materie e abilità pratiche	Si ottengono mappando i propri punti di forza nelle materie scolastiche e nelle attività pomeridiane (sport, musica, laboratori).
Skill Tree (Albero delle Abilità)	Aree di sviluppo personale	Raggruppamento delle competenze in macro-categorie (es. Area Logico-Matematica, Area Linguistico-Espressiva, Area Corporeo-Motoria, Area Sociale-Relazionale).
Livelli / Badge di Sblocco	Obiettivi di crescita e consapevolezza	Si sbloccano completando le missioni di orientamento (es. l'intervista al me del futuro, il superamento di un ostacolo critico).

2. Come Mappare le Materie Scolastiche (Guida per lo Studente)

Invece di pensare alla pagella o alla media dei voti, i ragazzi compilano la propria scheda di mappatura rispondendo a tre domande chiave per ciascuna materia o attività:

1. Quale “superpotere” mi dà questa materia? (Es. *Matematica* = capacità di risolvere problemi complessi e logica; *Italiano* = abilità di raccontare storie e argomentare; *Arte* = creatività visiva e progettualità.)

2. In quale situazione reale l'ho già applicata? (Es. *“Ho usato la matematica per organizzare il budget della gita scolastica”* oppure *“Ho usato l'inglese per parlare con un turista straniero”*.)

3. Quanti XP (Punti Esperienza) sento di avere accumulato da 1 a 10 in questo campo, e perché? (Quantificazione numerica e argomentazione del livello di competenza percepito.)

3. Come si accumulano XP e si sbloccano i Livelli?

Il Tabellone delle Missioni (Quest Log):

- **Missione Principale 1 (Mappatura Base):** Associazione delle materie scolastiche ai propri interessi **[+100 XP]**
- **Missione Principale 2 (L'Ostacolo Superato):** Racconto di una difficoltà superata grazie a una qualità personale **[+150 XP]**
- **Missione Principale 3 (La Video-Intervista Incrociata):** Intervista al compagno sul "Me del Futuro (+10 anni)" **[+200 XP]**
- **Missione Bonus (Extra):** Collegamento di una passione pomeridiana (sport, musica, coding) a una materia scolastica **[+50 XP]**

Sblocco dei Livelli: Al raggiungimento di determinate soglie di XP (es. **Livello 1: Esploratore** a 150 XP; **Livello 2: Strategista** a 350 XP; **Livello 3: Architetto del Domani** a 500 XP), i ragazzi ottengono il badge corrispondente e sbloccano l'accesso alla fase di progettazione del proprio manifesto personale.

4. Allegato Operativo per la classe: "Roadmap: Le mie tappe verso il domani"

Di seguito la struttura del modulo cartaceo/digitale che ogni studente compila durante l'attività:

NOME E COGNOME: _____ **LIVELLO**
ATTUALE: [Esploratore]

1. IL MIO ALBERO DELLE ABILITÀ (SKILL TREE):

Associa le tue materie preferite o le attività extrascolastiche a dei "Superpoteri" utili per il tuo futuro:

- Area Linguistica / Comunicazione: (Materia/Attività: _____) → Superpotere: _____ (+__ XP)
- Area Logico / Scientifica: (Materia/Attività: _____) → Superpotere: _____ (+__ XP)
- Area Artistica / Creativa / Motoria: (Materia/Attività: _____) → Superpotere: _____ (+__ XP)

2. LA MIA TAPPA CRITICA (Il Dietro le Quinte):

Racconta un ostacolo scolastico o sportivo superato quest'année e quale competenza hai usato per sbloccare la situazione:

"Per superare _____ ho dovuto attivare la mia competenza di _____. "