

TALENTI DA SCOPRIRE, TALENTI DA COLTIVARE

Area Animazione - Ufficio Progetto Giovani

DESCRIZIONE

Il talento viene definito come la predisposizione di un individuo a far bene una certa attività. La competenza tende ancora a sfuggire ad una definizione univoca, in linea generale è possibile identificarla come la capacità di un individuo di svolgere in maniera efficace una determinata attività in uno specifico contesto. Quando un talento diventa competenza? Come far emergere le proprie potenzialità? Come coltivare talenti e allenare competenze utili alla definizione del proprio percorso personale e professionale? Nel corso del laboratorio ci si interroga su cosa i giovani sappiano e vogliano fare, su cosa e come apprendere e sviluppare competenze. L'incontro è condotto con modalità interattiva in cui gli studenti sono stimolati a partecipare attivamente, riflettere e sviluppare conoscenze e consapevolezza di sé rispetto alle proprie abilità e a come intendono esprimere le proprie competenze in ambito scolastico ed extrascolastico. Tra attività individuali e di gruppo, i ragazzi sono chiamati a produrre una riflessione sulle risorse e le strategie utili ad intraprendere percorsi efficaci di apprendimento e sperimentazione di sé. Si riflette sui diversi contesti (formali, non-formali e informali) in cui è possibile apprendere e coltivare i propri talenti, in un'ottica di sviluppo sia personale che professionale.

OBIETTIVI

- sostenere il percorso di crescita dei giovani impegnati nella definizione della propria identità e nell'assolvimento degli specifici "compiti di sviluppo";
- condividere una definizione di talento e far comprendere l'importanza dell'impegno da unire alle proprie doti ed abilità personali;
- supportare gli studenti nell'acquisire maggiore consapevolezza di sé in merito alle proprie attitudini e potenzialità inesprese;
- stimolare l'apprendimento e la conoscenza delle "8 competenze chiave" definite a livello di Unione Europea comprendendo quali sono i contesti in cui è possibile allenare, sviluppare ed integrare le proprie competenze, intese come conoscenze, abilità e attitudini.

Destinatari

Scuole secondarie di secondo grado - Classi III

Dove

Istituto scolastico
Piattaforma online

Quando

Da concordare con il docente

Modalità

Interattiva e laboratoriale

Durata

2 ore

Materiali

Pc, videoproiettore