

# Dipartimento Candidate Management



*Progetto di Alternanza  
Scuola-Lavoro – Modulo terze*

[#diamolavoroalleambizioni](#)

**Adecco**

better work, better life

# PLAY THE JOB – il mercato del lavoro è un gioco da ragazzi

Durata: 4 ore

Obiettivo: raccontare il mercato del lavoro attraverso la conoscenza delle organizzazioni complesse, gli ambiti professionali e la segmentazione.

L'importanza delle soft skill e la loro influenza nei differenti settori lavorativi.

L'obiettivo è inoltre far acquisire consapevolezza sulle caratteristiche trasversali necessarie per ricoprire un ambito professionale.

Lo strumento principale utilizzato per veicolare queste informazioni sarà il gioco. Il modulo inoltre prevedrà l'utilizzo di video e di momenti frontali.

# PLAY THE JOB – il mercato del lavoro è un gioco da ragazzi

- Definizione del contesto di riferimento dando gli elementi chiave per affrontare il gioco (le organizzazioni multinazionali, la segmentazione, le aree professionali, le tendenze e gli scenari)

World on work



- Attraverso la gamification chiediamo agli studenti di identificare le soft skill necessarie nelle differenti aree professionali.

Soft Skill



- Acquisire consapevolezza delle soft skill necessarie per sviluppare il proprio disegno professionale.

Il disegno professionale



#diamolavoroalleambizioni

Adecco

better work, better life

2 ore

- Momento frontale in cui si affrontano i temi del mondo del lavoro legati alle organizzazioni, hard skill e soft skill.

2 ore

- GIOCO

# IL GIOCO - THE DARK SIDE OF THE JOB ... trova la strada giusta per il lavoro.

Ci sono due squadre che si sfideranno a chi trova prima la strada per uscire da una virtual organization rappresentata da un tabellone su cui ci sono stilizzate le varie organizzazioni, piccole medie grandi e alcune aree aziendali

MODELLO: Virtual Escape Game

OBIETTIVO FINALE: iniziare a far ragionare gli studenti su quello che sarà il loro futuro professionale. Farli pensare a quali sono le caratteristiche trasversali delle varie aree professionali e in quali si riconoscono maggiormente.

SCOPO DEL GIOCO: Lo scopo del gioco è trovare la via giusta per raggiungere l'uscita. Ci sono 4 GATE; ad ogni Gate corrisponde un'area aziendale (COMMERCIALE, PRODUZIONE, GESTIONE, R&D). Per far aprire il GATE bisogna completare le 6 soft skills che caratterizzano quel ruolo.

Per ottenere i 6 tasselli è necessario rispondere a domande sul mercato del lavoro, sulle skill (hard e soft) necessarie in alcune aree, bisognerà risolvere enigmi.

Il gioco è strutturato da 2 a 4 squadre: la prima che riesce ad aprire il GATE prescelto vince.

Ad ogni risposta corretta si conquistano dei punti

Durata del gioco 90 minuti a disposizione per trovare la via giusta

Debrief con la classe: 30 minuti