

ISTITUTO COMPRENSIVO
Vitrioli Principe di Piemonte – Galileo Galilei Pascoli
Via Possidonea, 19 – 89125 Reggio Calabria (RC)

Tel. 0965.891530 / 21994 / 1970821
e-mail: rcic87300e@istruzione.it
PEC: rcic87300e@pec.istruzione.it
www.vitrioliprincipiapiemonte.edu.it
C.M.: RCIC87300E – C.F.: 92081440809 – C.U.: UFCETB



PERCORSI DI ORIENTAMENTO “A ciascuno la sua strada”

Approvato con delibera del Collegio dei Docenti n. 54 del 12.09.2024 e
del Consiglio d'Istituto n. 200 del 12.09.2024

Premessa

Con l'emanazione delle Linee guida per l'orientamento (adottate con D.M. 22 dicembre 2022, n. 328) il Ministero dell'istruzione e del merito ha dato attuazione alla Riforma del sistema di orientamento prevista dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR). Tale riforma si prefigge di rafforzare il raccordo tra il primo e il secondo ciclo di istruzione e formazione, agevolando una scelta consapevole e ponderata che valorizzi le potenzialità e i talenti di studentesse e studenti, di contribuire alla riduzione della dispersione scolastica e dell'insuccesso scolastico e di favorire l'accesso alle opportunità formative dell'istruzione terziaria.

Il Percorso di orientamento del nostro istituto, denominato *A ciascuno la sua strada*, si colloca entro tale ambito.

Come esplicitato dalle Linee guida (D.M. n. 328 del 22/12/2022), *la persona necessita di continuo orientamento e ri-orientamento rispetto alle scelte formative, alle attività lavorative, alla vita sociale. I talenti e le eccellenze di ogni studente, quali che siano, se non costantemente riconosciute ed esercitate, non si sviluppano, compromettendo in questo modo anche il ruolo del merito personale nel successo formativo e*

professionale. L'orientamento costituisce perciò una responsabilità per tutti gli ordini e gradi di scuola, per i docenti, per le famiglie e i diversi attori istituzionali e sociali con i quali lo studente interagisce.

L'attività didattica in ottica orientativa è organizzata a partire dalle esperienze degli studenti, con il superamento della sola dimensione trasmissiva delle conoscenze e con la valorizzazione della didattica laboratoriale, di tempi e spazi flessibili, e delle opportunità offerte dall'esercizio dell'autonomia.

L'orientamento inizia, sin dalla scuola dell'infanzia e primaria, quale sostegno alla fiducia, all'autostima, all'impegno, alle motivazioni, al riconoscimento dei talenti e delle attitudini, favorendo anche il superamento delle difficoltà presenti nel processo di apprendimento.

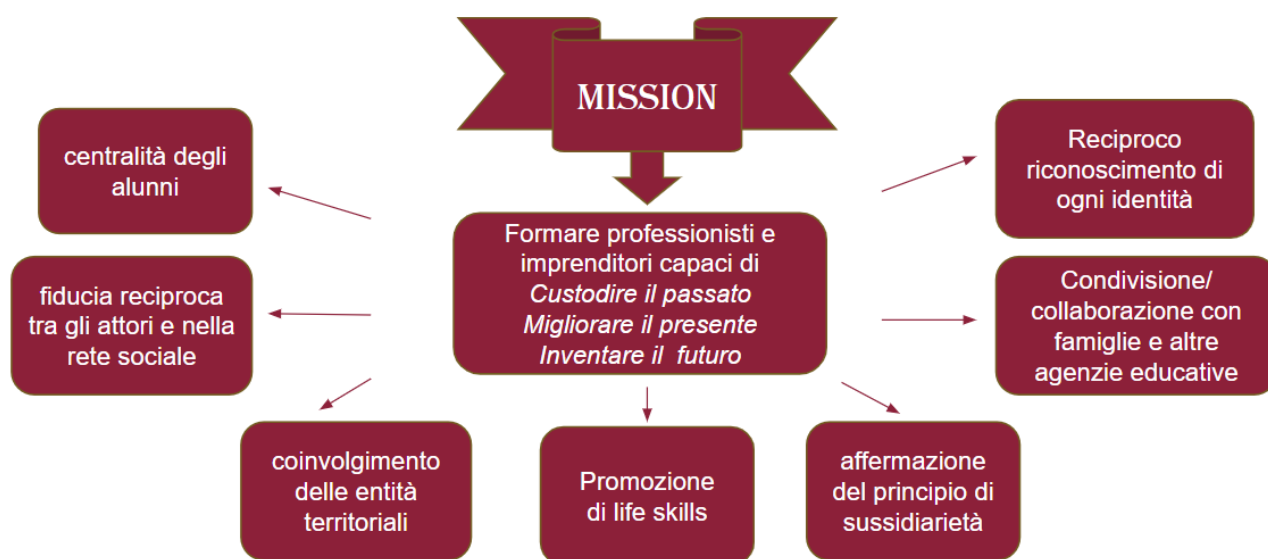
La didattica orientativa rappresenta, pertanto, un elemento fondamentale nell'ambito dell'istruzione e della formazione, poiché mira a fornire agli individui non solo conoscenze e competenze, ma anche strumenti e supporto per la costruzione consapevole del proprio percorso educativo e professionale. Questa metodologia educativa pone l'accento sull'orientamento degli studenti, aiutandoli a sviluppare una comprensione più approfondita di se stessi, delle loro passioni, delle loro capacità e delle opportunità che il mondo accademico e lavorativo offre. In un'epoca in cui le scelte educative e professionali sono sempre più complesse, la didattica orientativa si configura come un approccio cruciale per aiutare gli individui a prendere decisioni ponderate e consapevoli che influenzeranno il loro futuro.

Si configura come una pratica di insegnamento che mette al centro lo studente con l'obiettivo di fornire strumenti per la conoscenza innanzitutto di sé, del proprio contesto e delle personali prospettive formative e professionali. È una didattica, in altre parole, che ha come obiettivo non la conoscenza dei contenuti in quanto tale ma, tramite la conoscenza dei contenuti, intende promuovere una più ampia consapevolezza.

Le scuole secondarie di primo grado sono chiamate a progettare moduli di orientamento formativo degli allievi di almeno 30 ore, in tutte le classi. Tali moduli vanno visti, secondo le Linee guida, come "uno strumento essenziale per aiutare gli studenti a fare sintesi unitaria, riflessiva e interdisciplinare della loro esperienza scolastica e formativa, in vista della costruzione in itinere del personale progetto di vita culturale e professionale".

Va sottolineato il **valore formativo e orientativo di ogni disciplina**, i cui contenuti non devono essere considerati come fine ma come mezzo per coniugare le competenze disciplinari con quelle trasversali, nel tentativo di sviluppare nello studente le competenze orientative che lo aiutino a crescere come persona.

MISSION E VISION D'ISTITUTO - PERCORSI DI ORIENTAMENTO





Finalità

Implementare azioni durante l'esperienza formativa e di apprendimento formale e informale compatibili con i bisogni orientativi di ciascun studente

Bisogni orientativi

Alcuni bisogni orientativi possono risultare prioritari in una fase di vita in cui il soggetto pone l'esperienza formativa al centro del proprio progetto; il riferimento è innanzitutto all'alunno e allo studente lungo tutto il suo percorso di istruzione e formazione.

In questa fase di vita, il processo di orientamento si caratterizza per il bisogno di:

- sviluppare pre-requisiti formativi** (o competenze orientative di base e trasversali) per maturare un'autonomia orientativa; in assenza di queste condizioni la capacità di gestire le transizioni connesse a questa fase di vita e di maturare una progettualità in funzione di scelte future risulta seriamente compromessa;
- orientarsi nella scelta** di un percorso formativo che colloca sullo sfondo del processo decisionale, e in una prospettiva temporale dilatata, il problema del lavoro;
- sviluppare una capacità di controllo critico** sull'andamento dei percorsi personali, al fine di promuovere il successo formativo e prevenire fattori di rischio e di dispersione;
- ri-orientarsi** nella prosecuzione di un percorso formativo in atto in presenza di esperienze di progettualità bloccata e/o di scelte formative non soddisfacenti;
- orientarsi nella costruzione di un pre-progetto** professionale in funzione della conclusione del percorso formativo e della transizione al lavoro.

Obiettivi

- avviare la ricerca dell'identità
- abilitare ad una molteplicità di scelte
- informare sulle scelte scolastiche e professionali
- formare lo sviluppo di attitudini, interessi, personalità attraverso l'attività di stimolo all'apprendimento e al consolidamento della capacità di autovalutazione
- supportare attraverso la consulenza, intesa come relazione di aiuto nel momento della scelta e nei processi decisionali quotidiani.
- stimolare l'operatività della scuola, recuperando anche la manualità, la concretezza e la verificabilità nei processi di apprendimento

- far acquisire metodologie personali di studio, di lavoro e di ricerca supportati dalla guida degli insegnanti.
- far sviluppare e poi potenziare nell'alunno la consapevolezza e la conoscenza di sé e la crescita globale delle capacità progettuali e decisionali;
- Educare alla realtà come conoscenza e assunzione di ruoli attivi e responsabili;
- sviluppare atteggiamenti metacognitivi (metodo di studio, motivazione, autovalutazione, competenze di cui disporre);
- Educare al lavoro come espressione e valorizzazione di sé nel ruolo di formatori;
- Favorire un'informazione corretta e completa del sistema istruzione-formazione professionale superiore delle novità delle offerte formative. Favorire la maturazione dell'autonomia e della responsabilità personale.
- Mirare al successo e a ridurre ed eliminare l'abbandono scolastico.
- Accompagnare i ragazzi nella costruzione di un progetto per il proprio futuro scolastico e professionale.

Azioni di accompagnamento

L'orientamento formativo o didattico orientativo/orientante si realizza nell'insegnamento/apprendimento disciplinare, finalizzato all'acquisizione dei saperi di base, delle abilità cognitive, logiche e metodologiche, ma anche delle abilità trasversali comunicative metacognitive, meta-emozionali, ovvero delle competenze orientative di base e propedeutiche - life skills - e competenze chiave di cittadinanza.

Le attività/azioni di accompagnamento, invece, servono a costruire / potenziare le competenze di monitoraggio e di sviluppo e si realizzano in esperienze non curricolari / disciplinari (competenza Senso di iniziativa e di imprenditorialità).

Condotte dai docenti, esse aiutano i giovani a utilizzare/valorizzare quanto appreso a scuola per costruire progressivamente la propria esperienza di vita e per operare le scelte necessarie.

Si concretizzano in azioni rivolte all'accoglienza e ad abituare i ragazzi a "fare il punto" su sé stessi, sugli sbocchi professionali, sui percorsi formativi successivi, sul mercato del lavoro, a trovare una mediazione sostenibile tra tutte queste variabili e a individuare un progetto concreto / fattibile per realizzarle (compiti orientativi).

Si tratta di attività che possono riguardare l'intera classe (orientamento di gruppo), piccoli gruppi (orientamento di piccolo gruppo in risposta a bisogni orientativi specifici), singole persone (consulenza breve individuale e/o con i genitori). **Mentre la didattica orientativa è per tutti, le attività di accompagnamento sono realizzate in risposta a specifici bisogni dei singoli o dei gruppi.** La funzione del docente in queste attività di accompagnamento è sempre più staccata dallo specifico scolastico e sempre più di mediazione/facilitazione del percorso che i giovani fanno in prima persona (dall'insegnamento al tutorato).

Nei casi più complessi alcune attività/azioni debbono essere svolte da persone esperte ed esterne alla scuola, ma con competenze professionali specifiche e necessarie ad accompagnare i giovani nella transizione scuola-lavoro per una piena inclusione socio-lavorativa.

Articolazione moduli e azioni per la progettazione

Nelle Linee guida si evidenzia che i moduli di 30 ore costituiscono uno strumento fondamentale per supportare gli studenti *“a fare sintesi unitaria, riflessiva e interdisciplinare della loro esperienza scolastica e formativa, in vista della costruzione in itinere del personale progetto di vita culturale e professionale, per sua natura sempre in evoluzione. Pertanto, non possono essere in alcun modo considerati come il contenitore di una nuova disciplina o di una nuova attività educativa aggiuntiva e separata dalle altre.”*

Conseguentemente, le 30 ore:

- Non vanno necessariamente suddivise in ore settimanali prestabilite;
- possono essere gestite in modo flessibile dalle scuole;
- vanno articolate in modo da realizzare attività per gruppi proporzionati nel numero di studenti;

- possono essere distribuite nel corso dell'anno, secondo un calendario progettato e condiviso tra studenti e docenti interessati.

Nell'ambito dell'articolazione sopra descritta possono svolgersi quei laboratori che prevedono l'incontro tra:

- studenti di un ciclo inferiore e superiore per esperienze di peer tutoring;
- docenti del ciclo superiore e studenti del ciclo inferiore, per sperimentare svariate attività riconducibili alla didattica orientativa e laboratoriale (rientrano in tali attività le iniziative di orientamento nella transizione tra istruzione e formazione secondaria e terziaria e lavoro, laboratori di prodotto e di processo, presentazione di dati sul mercato del lavoro).

Le attività dedicate all'orientamento devono valorizzare la didattica laboratoriale, superando la sola dimensione trasmissiva delle conoscenze

In questa cornice concettuale, si tratta di cambiare l'approccio metodologico superando un tipo di insegnamento puramente autoreferenziale, impegnato spesso nella sottolineatura di ciò che lo studente non è in grado di fare e adottando, invece, un modello empatico, di ascolto attivo, di spazio dialogico positivo e gratificante, valorizzando anche approcci didattici nuovi e più produttivi come lo "scaffolding" e il "cooperative learning" per gli studenti.

Ciascun modulo di orientamento, pertanto, costituisce la base per l'integrazione delle UDA disciplinari/interdisciplinari e prioritariamente di educazione civica che più si allineano con gli obiettivi orientativi del modulo stesso, poiché promuove, ad esempio, l'acquisizione di una cittadinanza digitale consapevole e il rafforzamento del legame con il territorio.

Competenze orientative

Le "competenze orientative" rappresentano quell'*"insieme di caratteristiche, abilità, atteggiamenti e motivazioni personali che sono necessari al soggetto per gestire con consapevolezza ed efficacia la propria esperienza formativa e lavorativa superando positivamente i momenti di snodo"*. Competenze, insomma, che consentono ad una persona di "sapersi orientare".

Sapersi orientare significa essere in possesso di strumenti cognitivi, emotivi e relazionali utili a identificare prospettive di azione e di decisione.

Essere competenti significa saper usare una pluralità di risorse (conoscenze, abilità, qualità) per affrontare nel modo più rispondente le situazioni.

È necessario quindi che, particolarmente nel percorso formativo in età dello sviluppo, oltreché per tutto l'arco della vita, **siano promosse anzitutto le competenze di carattere più trasversale che presiedono al rinforzo della flessibilità e dell'adattabilità della persona, nonché della sua capacità di auto e riorientamento.** Queste competenze diventano la condizione di base per il "movimento" oramai costante di un individuo, giovane o adulto, all'interno della società e del mondo del lavoro. Esse sono acquisibili sia attraverso le discipline scolastiche, sia nelle situazioni di apprendimento non formale e informale.

Partendo dalle competenze proposte dalla normativa e perseguendo un principio di sintesi, le sedici competenze specifiche individuate ai fini orientativi sono riconducibili a cinque matrici di senso fondamentali.

Le cinque competenze ritenute specifiche per l'orientamento sono definite come:

1. capacità di "guardarsi" e di prendersi cura di sé (A – Competenza auto-riflessiva);
2. autonomia motivazionale/decisionale (B – Competenza assertiva);
3. gestione del rapporto con il non-noto e con la metacognizione (C – Competenza organizzativa);
4. competenza relazionale e comunicativa (D – Competenza relazionale);
5. competenza esperienziale/conoscitiva (E – Competenza conoscitiva).

TAVOLA DELLE COMPETENZE

A	AUTO-RIFLESSIVA	COMP 1	Autostima
		COMP 2	Cura e conoscenza di sé
		COMP 3	Cura e conoscenza delle proprie propensioni culturali e professionali
B	ASSERTIVA	COMP 4	Motivazione
		COMP 5	Percezione di potere/dovere decidere
		COMP 6	Autonomia/eteronomia
		COMP 7	Spirito di iniziativa, capacità di agire in modo autonomo e responsabile, originalità
C	ORGANIZZATIVA (ri-organizzazione dei saperi, delle competenze, delle esperienze acquisite)	COMP 8	Imparare ad imparare, progettare, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni
		COMP 9	Imparare a separarsi
D	RELAZIONALE	COMP 10	Saper coltivare e curare i rapporti sociali e interpersonali
		COMP 11	Saper coltivare e curare la relazione con le discipline
		COMP 12	Saper comunicare, collaborare e partecipare
E	CONOSCITIVA (sapere e saper fare - assi culturali)	COMP 13	Asse dei linguaggi
		COMP 14	Asse matematico
		COMP 15	Asse tecnologico-scientifico
		COMP 16	Asse storico-culturale

È importante sottolineare che molte delle competenze orientative descritte coincidono con alcune delle life skills individuate dall'OMS, con le competenze chiave di cittadinanza definite dal nostro ordinamento e con le competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dall'Unione Europea.

L'orientamento, infatti, è uno dei campi di applicazione di tali competenze.

Metodologie Attive

Si tratta di metodologie e pratiche di insegnamento che cercano di promuovere l'autonomia, la creatività e l'iniziativa dello studente, relegando in seconda posizione il mero studio dei contenuti che, ovviamente, è un prerequisito (ma non un obiettivo) della formazione scolastica.

Le più note "Metodologie Attive" sono: apprendimento cooperativo, apprendimento tra pari, dibattito critico, classe capovolta, didattica laboratoriale, apprendimento per problemi e per progetti, didattica potenziata dalle tecnologie, e molto altro. Esse fanno un uso limitato della lezione frontale e prediligono dinamiche partecipative e, spesso, collaborative.

Connessioni e corrispondenze Competenze chiave europee, competenze di cittadinanza, life skills e competenze orientative

La stesura dei moduli di orientamento del nostro istituto nasce dalla consapevolezza che life skills competenze chiave europee per l'apprendimento permanente, competenze di cittadinanza della normativa italiana e competenze orientative sono tra loro connesse e presentano punti di contatto e di corrispondenza.

Di seguito una mappa esemplificativa (non esaustiva) delle possibili connessioni tra le otto competenze chiave europee (assunte come riferimento) e quelle italiane, le life skills e le competenze orientative:

QUADRO Corrispondenze/Connessioni

GRUPPO	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DI CITTADINANZA	LIFE SKILLS	COMPETENZE ORIENTATIVE	NUCLEI TEMATICI
1	Competenza alfabetica funzionale	Comunicare e comprendere	Comunicazione efficace Capacità di relazioni interpersonali Empatia	Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere il mondo del lavoro
2	Competenza multilinguistica	Comunicare e comprendere	Comunicazione efficace Capacità di relazioni interpersonali Empatia	Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere il mondo del lavoro
3	Competenza matematica e Competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni	Capacità di risolvere problemi Pensiero creativo Pensiero critico Capacità di prendere decisioni	Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio
4	Competenza digitale	Comunicare acquisire ed interpretare l'informazione Agire in modo autonomo e responsabile	Pensiero creativo Pensiero critico Comunicazione efficace Autoconsapevolezza	Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere la società attuale Conoscere il mondo del lavoro Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Comunicare Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile Imparare ad imparare Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione Risolvere problemi	Comunicazione efficace Capacità di relazioni interpersonali Gestione delle emozioni Gestione dello stress Empatia Capacità di prendere decisioni Pensiero critico autoconsapevolezza capacità di risolvere problemi	Auto-riflessiva Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere la società attuale Conoscere il mondo del lavoro Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio
6	Competenza in materia di cittadinanza	Comunicare e collaborare Partecipare Agire in modo autonomo e responsabile	Comunicazione efficace Capacità di relazioni interpersonali Empatia Pensiero critico Autoconsapevolezza	Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere la società attuale Conoscere il mondo del lavoro Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio
7	Competenza "imprenditoriale"	Progettare Risolvere problemi Agire in modo autonomo e responsabile	Capacità di prendere decisioni Pensiero creativo Pensiero critico	Auto-riflessiva Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere la società attuale Conoscere il mondo del lavoro Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio

8	Consapevolezza ed espressione culturale	Individuare collegamenti e relazioni Comunicare Progettare	Pensiero creativo Pensiero critico	Auto-riflessiva Assertiva Organizzativa Relazionale Conoscitiva	Conoscere se stessi Conoscere la società attuale Conoscere il mondo del lavoro Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio
---	---	--	---------------------------------------	---	--

Nuclei tematici

1. Conoscere sé stessi
2. Conoscere la società attuale
3. Conoscere il mondo del lavoro
4. Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio

Esempi attività/strumenti

- Didattica laboratoriale
- Lavoro di gruppo
- Portfolio
- Autovalutazione (diari di bordo, schede)
- Griglie di osservazione per la valutazione dei compiti autentici e delle prove di realtà
- attività che promuovano l'autovalutazione e la metacognizione
- la mia carta di identità (descrivere sé stessi).
- Questionari auto-conoscitivi relativi agli interessi.
- Letture per analizzare sé stessi e gli altri.
- Questionari sulle modalità di studio (dove studio, come studio, come organizzo il tempo).
- Somministrazione di test sugli stili di apprendimento
- Orientamento narrativo
- Incontri degli studenti con gli esperti utili alla conoscenza di sé stessi/società/mondo del lavoro/....
- Storytelling
- Costruzione di mappe concettuali
- Focalizzare l'attenzione sulle parole chiave
- Lavoro di gruppo per discutere sull'impatto emotivo e descrittivo del brano scelto
- Costruire una mappa-percorso originale per collegare il testo alle proprie esperienze personali
- Dibattito guidato sulle interpretazioni del testo
- Diario di lettura: annotare le domande che sorgono durante la lettura e le riflessioni personali sulla connessione con il testo

Moduli

- Scuola dell'infanzia "Principe di Piemonte" - "Sognare si può"
- Scuola primaria "Principe di Piemonte" - "Talenti e desideri"
- Scuola secondaria di primo grado "D. Vitrioli" -
 - classi prime: "Io nel futuro"
 - classi seconde: Workshops
 - classi terze "Orienta-menti"

Percorsi a forte dimensione orientativa

- Progetto "Parola alle Parole"
- Progetto teatro
- progetto lingue classiche
- progetto astronomia

- Ampliamento sezione M.I.E. (Matematica-Informatica-Economia)
- Ampliamento sezione English Plus
- Ampliamento sezione Better English

Consiglio Orientativo

Il “consiglio orientativo” degli insegnanti si esprime, nella secondaria di I grado, attraverso una formulazione scritta consegnata allo studente e alla sua famiglia in modi e tempi più o meno formalizzati.

Esso dovrebbe permettere al ragazzo/a di riconoscere le risorse e i limiti personali e di individuare, tra i percorsi possibili, quello che appare il più idoneo a sé in quel momento “storico”. Per il significato attribuitogli dagli attori coinvolti, il consiglio orientativo, è considerato uno strumento importante nel processo di individuazione e sviluppo delle competenze specifiche per l’orientamento.

Il “consiglio” va pensato come una fotografia.

Realizzato e redatto in un preciso momento del percorso di vita dello studente, non è rappresentativo del tutto, ma ogni volta espressione concreta e delimitata di una tappa dell'evoluzione personale avvenuta e in fieri. È infatti aperto al futuro.

Il “consiglio orientativo” si può ritenere anche il prodotto di un processo che ha coinvolto e “intrecciato” alunni, insegnanti e famiglie.

Monitoraggio/Valutazione

La Valutazione formativa si effettua nel corso dell’anno scolastico e intende sostenere e potenziare il processo di apprendimento dell’alunno. Raccoglie informazioni che, offerte all’alunno, contribuiscono a sviluppare in lui un processo di autovalutazione e di auto-orientamento.

Le informazioni raccolte durante il processo sono utili anche per effettuare una verifica della qualità del lavoro svolto dall’insegnante e per attivare eventuali aggiustamenti del percorso.

Vengono previste azioni di monitoraggio sull’attuazione delle Linee guida e sulla valutazione del loro impatto.

SCHEDA COMPETENZE DI ORIENTAMENTO

CRITERI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE
AUTO-RIFLESSIVA	Autostima	
	Cura e conoscenza di sé	
	Cura e conoscenza delle proprie propensioni culturali e professionali	
ASSERTIVA	Motivazione	
	Percezione di potere/dovere decidere	
	Autonomia/eteronomia	
	Spirito di iniziativa, capacità di agire in modo autonomo e responsabile, originalità	
ORGANIZZATIVA	Imparare ad imparare, progettare, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni	
	Imparare a separarsi	
RELAZIONALE	Saper coltivare e curare i rapporti sociali e interpersonali	
	Saper coltivare e curare la relazione con le discipline	
	Saper comunicare, collaborare e partecipare	
CONOSCITIVA	Asse dei linguaggi	
	Asse matematico	
	Asse tecnologico-scientifico	
	Asse storico-culturale	
VALUTAZIONE COMPLESSIVA		

Riferimenti bibliografici

- Baldacci M., a cura di (2004), I modelli della didattica, Carocci, Roma.
- Batini F., Giusti S., Nuove competenze per la scuola e didattica orientativa. Un nuovo approccio alla professione docente, «Quaderni di Orientamento», 2007 <https://www.orientamentoirreer.it/sites/>
- Batini F., L'orientamento narrativo, «La ricerca», 30 agosto 2013 <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/605-lorientamentonarrativo.html>
- Decreto ministeriale e linee guida per l'orientamento <https://www.miur.gov.it/-/decreto-ministeriale-n-328-del-22-dicembre-2022>

SCUOLA DELL'INFANZIA			
DENOMINAZIONE	"Sognare si può"		
SEZIONI	DI 3-4-5 ANNI		
NUCLEI TEMATICI	1. Conoscere sé stessi 2. Conoscere la società attuale		
METODOLOGIE	Project based learning-PBL -Ideazione - Pianificazione - Esecuzione - Chiusura (modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti articolati, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici) • Didattica laboratoriale • Lavoro di gruppo • Didattica attiva		
ESITI ATTESI	• Acquisizione della capacità di "guardarsi" e di prendersi cura di sé; • Conquista dell'autonomia motivazionale e decisionale; • Sviluppo della competenza relazionale e comunicativa; • Implementazione della competenza esperienziale/conoscitiva.		
INCLUSIVITÀ	Puntando sulla centralità della persona e sulla valenza emotiva e propositiva dei sogni, l'attività progettata presuppone la costruzione di un ambiente in grado di sviluppare potenzialità di relazione, autonomia, creatività, in un adeguato contesto affettivo, ludico e cognitivo, per garantire pari opportunità di educazione, cura, relazione e gioco, superando diseguaglianze e barriere territoriali, etniche e culturali, dove tutte le diversità vengono valorizzate così da dare a tutti pari possibilità di crescita.		
TEMPI	Intero anno scolastico		
COMPETENZE INTERCETTATE	CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE ATTIVATE	ORE
COMPETENZE GRUPPO N. 1-2-3-4-5-6-7-8	CAMPI DI ESPERIENZA:	– Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. – Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. – Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nella convivenza sociale e civile per crescere come cittadini del mondo, valorizzando i propri talenti, le proprie inclinazioni e i propri sogni. – Esplorare la realtà e imparare a riflettere sulle proprie esperienze – Ascoltare, dialogare, comunicare, progettare, elaborare e condividere esperienze e conoscenze. – Utilizzare tutte le modalità di comunicazione verbale e non verbale, in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con adulti e coetanei. – Scoprire gli altri, i loro bisogni, partecipare alla vita sociale, attraverso regole condivise – Acquisisce le capacità di avere fiducia di sé e degli altri, realizza le proprie attività senza scoraggiarsi, compie scelte motivate. – Riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole e riorganizzandole con diversi criteri,	33

		ponendo le basi per la successiva elaborazione dei concetti. – Riflettere e confrontarsi sugli effetti conseguenti alle proprie e altrui azioni. Fare collegamenti e relazioni tra fenomeni ed eventi, individuare analogie e differenze, cause ed effetti. – Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti o con altri bambini, tenendo conto dell'altrui punti di vista, delle differenze e lavorare in modo costruttivo. – Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. – Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. ULTERIORI ATTIVITÀ: – Didattica laboratoriale, lavoro di gruppo, attività che promuovano la metacognizione, orientamento narrativo, storytelling. – Semplici drammatizzazioni. – Giochi motori, giochi linguistici, filastrocche e poesie, disegni e cartelloni, lavoretti manuali. – Visione di filmati, consegna di schede da completare e colorare. – Canzoni, attività manipolative. Esecuzione di percorsi motori.	
--	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA	
DENOMINAZIONE	<i>"Talenti e desideri"</i>
CLASSI	I, II, III, IV, V
NUCLEI TEMATICI	3. Conoscere sé stessi 4. Conoscere la società attuale
METODOLOGIE	Project based learning-PBL -Ideazione - Pianificazione - Esecuzione - Chiusura (modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti articolati, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici) – Didattica laboratoriale – Lavoro di gruppo – Autovalutazione (schede) – Griglie di osservazione per la valutazione dei compiti autentici e delle prove di realtà – Didattica attiva
ESITI ATTESI	– Acquisizione della capacità di "guardarsi" e di prendersi cura di sé; – Conquista dell'autonomia motivazionale e decisionale; – Gestione del rapporto con il non-noto e con la metacognizione; – Sviluppo della competenza relazionale e comunicativa; – Implementazione della competenza esperienziale/conoscitiva.
INCLUSIVITÀ	Il progetto puntando sulla centralità della persona e la scoperta dei propri talenti, presuppone la costruzione di un ambiente dove tutte le diversità vengono valorizzate così da dare a tutti pari

	possibilità di crescita in un sistema equo e coeso in grado di prendersi cura di tutti i cittadini, assicurandone la loro dignità, il rispetto delle differenze e le pari opportunità.		
TEMPI	Intero anno scolastico		
COMPETENZE INTERCETTATE	UDA COINVOLTE	ESPERIENZE ATTIVATE	ORE
COMPETENZE GRUPPI N. 1-2-3-4-5-6-7-8	UDA N. 1 ED. CIVICA	- Individuare e sperimentare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza in contesti quotidiani ed anche per il futuro. - Individuare e distinguere alcune “regole” delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi, distinguendo i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi per applicarle in modo consapevole anche in prospettiva futura. - Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza sociale e civile per crescere come cittadini del mondo, valorizzando i propri talenti e le proprie inclinazioni. ULTERIORI ATTIVITÀ: - Didattica laboratoriale, lavoro di gruppo, attività che promuovano l'autovalutazione e la metacognizione, orientamento narrativo, storytelling, costruzione di mappe concettuali, focalizzare l'attenzione sulle parole chiave. - Visione di filmati, documentari, libro di testo parte digitale, consegna di schede che stimolano riflessione e ragionamento, restituzione di elaborazioni personali, materiali prodotti dall'insegnante, YouTube. - Laboratorio linguistico-espressivo, tecnologico-digitale, matematico-scientifico; - Attività di ascolto, lettura critica, ricerca di fonti, anche attraverso l'utilizzo guidato della rete internet; visione e rielaborazione/invenzione di drammatizzazioni. - Incontri con esponenti delle Forze dell'Ordine - Partecipazione alla Giornata Europea delle Lingue - Partecipazione alla settimana della legalità e della gentilezza - Partecipazione alla manifestazione del 4 Novembre - Partecipazione alla giornata per la sicurezza nelle scuole - Partecipazione alla Giornata della Memoria - Partecipazione alle Giornate del FAI	18
COMPETENZE GRUPPO N. 1-2-3-4-5-6-7-8	UDA N. 2 ED. CIVICA	- Promuovere gli elementi conoscitivi relativi a salute, igiene e benessere e riflettere criticamente su di essi, inclusa la comprensione dell'importanza delle questioni di genere in questo campo per orientare verso comportamenti corretti a livello sia personale che sociale. - Valutare e confrontare la sostenibilità dei propri e degli altrui sistemi di insediamento per soddisfare i bisogni dell'uomo e della società presente e immaginare e progettare quella futura. - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni di tipo informatico, multimediale e digitale per acquisire consapevolezza e competenze da spendere nel futuro. - Utilizzare le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza, per difendersi da eventuali situazioni problematiche e promuovere atteggiamenti critici, consapevoli e responsabili. ULTERIORI ATTIVITÀ: - Partecipazione alla Giornata mondiale della Terra	15

		– Partecipazione alla Giornata nazionale contro Bullismo e Cyberbullismo – e Safer internet Day – Partecipazione alle Giornate del FAI – Attività attinenti al progetto di Educazione Stradale nelle scuole promossa dal MIUR in collaborazione con il Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti. – partecipazione alla giornata del 21 Marzo	
--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
DENOMINAZIONE	IO NEL FUTURO		
CLASSI	PRIME		
NUCLEI TEMATICI	1. Conoscere sé stessi 2. Conoscere la società attuale 3. Conoscere il mondo del lavoro 4. Conoscere l'offerta formativa- orientativa del territorio		
METODOLOGIE	Apprendimento cooperativo, apprendimento tra pari, dibattito critico, classe capovolta, didattica laboratoriale, apprendimento per problemi e per progetti, didattica potenziata dalle tecnologie, e molto altro. Esse fanno un uso limitato della lezione frontale e prediligono dinamiche partecipative e, spesso, collaborative.		
ESITI ATTESI	costruzione di reti significative – capacità di selezione delle info per raggiungere un obiettivo – sperimentazione di situazioni attraverso compiti di realtà – acquisizione di abilità progettuali e decisionali		
INCLUSIVITÀ	– Riconoscere e gestire le proprie emozioni, – Considerare la diversità come valore e momento di crescita; – Riconoscere e saper accettare le proprie capacità e i propri limiti; – Rinforzare l'autostima, promuovere la stima e la fiducia negli altri		
TEMPI	Tutto l'anno		
COMPETENZE INTERCETTATE	UDA COINVOLTE	ESPERIENZE ATTIVATE	ORE Totale 30 ore
COMPETENZE GRUPPO N. 1	UDA N. 1 ITALIANO L'Emozione di leggere	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: Il testo descrittivo – leggere brani scelti secondo la didattica orientativa. – analizzare i passi e focalizzare l'attenzione su come le informazioni presentate siano utili nella quotidianità e come possano essere applicate nel futuro. (Diario di lettura, questionario, carta di identità, mappa concettuale)	
	UDA N.2 STORIA l'Europa nel basso medioevo - l'autunno del medioevo	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE STORIA: La peste nel 1300 – Analizzare come la peste nera abbia influenzato le pratiche culturali ed economiche delle società colpite ed esaminare come l'economia si sia adattata o modificata a seguito della perdita di popolazione e della scomparsa di molte comunità. Confrontare la peste nera con altre pandemie storiche o eventi simili, come l'influenza spagnola o la pandemia di COVID-19 e comprendere le similitudini e le differenze nei modi in cui le società hanno affrontato le crisi nel corso del tempo.	

	Inquinamento e Sostenibilità	– Laboratori STEM Attività laboratoriali di coding e pensiero computazionale	
COMPETENZE GRUPPO N. 4	UDA N.2 GEOGRAFIA Le attività umane UDA N. 3 MATEMATICA La geometria Euclidea UDA N. 3 TECNOLOGIA I Materiali: tradizione e innovazione UDA N. 1 SCIENZE La Materia	CONOSCENZE - INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE GEOGRAFIA: La distribuzione della popolazione – Ricercare in rete e confrontare le mappe della popolazione di diverse epoche e analizzare come le migrazioni, le guerre o altri eventi abbiano influenzato la distribuzione di tali popolazioni nella società di ieri e di oggi. – Storytelling MATEMATICA: – gli enti geometrici fondamentali in GeoGebra TECNOLOGIA: – processi produttivi e sviluppo sostenibile – Ricerche in rete e approfondimenti attraverso la costruzione di abachi e schede tecniche. SCIENZE: – conoscere l'ambiente mediante simulazioni digitali	
COMPETENZE GRUPPO N. 5	UDA N. 2 ITALIANO Esploro il mondo: "in&out" UDA N.2 SCIENZE MOTORIE Il gioco lo sport le regole e il fair-play	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: – scrivere storie di vita immaginarie da prospettive diverse. Questo esercizio può aiutarli a mettersi nei panni di persone con esperienze di vita diverse e a sviluppare empatia verso realtà diverse dalle proprie. – Assegnare letture che rappresentano punti di vista diversi su una determinata questione. SCIENZE MOTORIE: Il rispetto delle regole – Conoscere e saper rispettare le regole nei diversi ambienti (scuola, palestra, società).	
COMPETENZE GRUPPO N. 6	UDA N 1 ED. CIVICA Costituzione e partecipazione... HIC ET NUNC! UDA N.1 STORIA L'età tardo antica UDA N. 1 ARTE Il mistero della vita UDA N 1 MUSICA Il mondo sonoro nell'antichità	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ED. CIVICA: – Leggere brani dell'antologia sulla convivenza scolastica, il rapporto con i compagni e con gli insegnanti. Analizzare, all'interno dei brani scelti, il significato dei concetti: regola, diritto, dovere, tolleranza, lealtà, rispetto, libertà e solidarietà (circle time). STORIA: I Regni romano-germanici – Organizzare un "Consiglio Multiculturale" in cui i rappresentanti dei gruppi presentano i loro valori e tradizioni alle altre "tribù" o gruppi. Ogni gruppo deve anche discutere di come possono collaborare per mantenere l'ordine e la coesione nella società multiculturale. Arte: Il mondo greco – Conoscere il patrimonio storico-artistico e museale del proprio territorio, sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Dall'osservazione delle anfore panatenaiche, gli alunni costruiranno un manichino snodabile per rappresentare gli sport odierni. MUSICA: Il mondo sonoro nell'antichità	

		Conoscere e interpretare opere d'arte attraverso i reperti, le immagini e gli strumenti originali per raccontare il mondo sonoro nell'antichità. Il "fare musica" dei Greci tra ascolto, produzione e funzione educativa. Dall'osservazione di oggetti, statue, vasi e altri manufatti in argento, bronzo, osso e avorio, gli alunni realizzeranno in classe strumenti come cetre, aulos, tamburi.... <i>"Per gli dei e per gli uomini. Musica e danza nel mondo antico"</i> Visita al Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria (24/10/23)	
COMPETENZE GRUPPO N. 7	UDAN. 1 MATEMATICA I Numeri Naturali e le Rappresentazioni Grafiche UDA N. 2 TECNOLOGIA Le basi dell'economia UDA N. 1 SCIENZE La Materia UDA N. 2 SPAGNOLO Aquí está mi casa	CONOSCENZE MATEMATICA: - costruire e leggere un grafico in ottica imprenditoriale TECNOLOGIA: - Bisogni primari e secondari-piramide di Maslow - Settori produttivi. - Elaborazione grafica della Piramide di Maslow dalla quale si evinca l'importanza di soddisfare i bisogni e l'autorealizzazione sul lavoro. SCIENZE: il valore economico delle risorse della Terra - Laboratori - Interviste - Questionari - Ricerche SPAGNOLO: La casa (descrizione degli ambienti della casa e della tipologia) - Lettura, ascolto, comprensione testi/messaggi attinenti alle tematiche prescelte - Condivisione empatica delle informazioni	
COMPETENZE GRUPPO N. 8	UDA N. 1 TECNOLOGIA Inquinamento e Sostenibilità UDA N. 1 SCIENZE La Materia	CONOSCENZE TECNOLOGIA: - Uso consapevole delle risorse; il problema dei rifiuti - Progettazione di un gioco sui temi dell'inquinamento e della sostenibilità ambientale SCIENZE: - Uso consapevole dell'acqua come risorsa preziosa	
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
DENOMINAZIONE	Workshops		
CLASSI	SECONDE		
NUCLEI TEMATICI	- Conoscere sé stessi - Conoscere la società attuale - Conoscere il mondo del lavoro - Conoscere l'offerta formativa-orientativa del territorio		
METODOLOGIE	Apprendimento cooperativo, apprendimento tra pari, dibattito critico, classe capovolta, didattica laboratoriale, apprendimento per problemi e per progetti, didattica potenziata dalle tecnologie, e molto altro. Esse fanno un uso limitato della lezione frontale e prediligono dinamiche partecipative e, spesso, collaborative.		
ESITI ATTESI	costruzione di reti significative -capacità di selezione delle info per raggiungere un obiettivo - sperimentazione di situazioni attraverso compiti di realtà - acquisizione di abilità progettuali e decisionali		
INCLUSIVITÀ	- Riconoscere e gestire le proprie emozioni, - Considerare la diversità come valore e momento di crescita; - Riconoscere e saper accettare le proprie capacità e i propri limiti;		

	– Rinforzare l'autostima, promuovere la stima e la fiducia negli altri		
TEMPI	Tutto l'anno		
COMPETENZE INTERCETTATE	UDA COINVOLTE	ESPERIENZE ATTIVATE	ORE totale 30 ore
COMPETENZE GRUPPO N. 1	UDA N. 1 ITALIANO Tanti modi per raccontarsi	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: Dante Alighieri e la Divina Commedia – Scegliere un personaggio dalla "Divina Commedia" e collegarlo a un personaggio, una figura pubblica o un fenomeno contemporaneo. Ad esempio, esaminare come il personaggio scelto potrebbe essere paragonato a un giornalista moderno che esplora le profondità della società o come il personaggio di Virgilio potrebbe essere associato a una figura guida nella società di oggi. – collegare la "Divina Commedia" alla società contemporanea, incoraggiando gli alunni a riflettere sui temi universali e sulle sfide etiche presenti in entrambe le realtà. (Diario di lettura, parole chiave, lavoro di gruppo, apprendimento tra pari, orientamento narrativo)	
	UDA N. 1STORIA La formazione della civiltà moderna UDA N.1MUSICA Ritmi e suoni in viaggio per il mondo	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE STORIA: La formazione della civiltà moderna e le scoperte geografiche – Assegnare a ciascun gruppo di studenti una civiltà extraeuropea specifica esplorata durante questo periodo. Chiedere loro di condurre una ricerca approfondita sulla cultura, le tradizioni, le istituzioni sociali e le credenze di questa civiltà. Possono poi presentare i risultati in classe. – creare una mappa che mostri le rotte degli esploratori europei e i luoghi visitati. Possono arricchire la mappa con informazioni sulla cultura, l'economia e la società delle civiltà incontrate, evidenziando la diversità del mondo prima delle esplorazioni. (Mappa concettuale, parole chiave, lavoro di gruppo, apprendimento tra pari, dibattito) MUSICA: Ritmi e suoni in viaggio per il mondo – Conoscere cultura, tradizioni, musiche e danze di diversi popoli in un viaggio colorato alla scoperta dei continenti del nostro pianeta per riflettere e accettare la diversità. Gli alunni si alterneranno nell'esecuzione di dialoghi, di ritmi, di canti colorati e coreografie strutturate e/o improvvisate, che si concluderà con una performance o la costruzione di strumenti con materiale di riuso da presentare in occasione della GIORNATA MONDIALE DELLA TERRA.	
	UDA N. 2 RELIGIONE La diffusione del Cristianesimo	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVE RELIGIONE: Gli eventi fondamentali della diffusione del cristianesimo. – Lettura di testi – Ricerca dei segni del cristianesimo nell'arte, letteratura, musica dell'Italia e dell'Europa.	

		– Produrre una brochure con le chiese del territorio, le associazioni di volontariato, gli eventi religiosi	
COMPETENZE GRUPPO N. 2	UDA N. 1 SPAGNOLO Gira a la derecha	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE SPAGNOLO: – Reggio Calabria, lessico relativo alla “città”.(Luoghi di interesse turistico) – Lettura, ascolto, comprensione testi/messaggi attinenti alle tematiche prescelte – Condivisione empatica delle informazioni	
COMPETENZE GRUPPO N. 3	UDA N. 2 MATEMATICA Rapporti e Proporzioni UDA N. 1 SCIENZE Chimica e Fisica UDA N. 5 TECNOLOGIA Il disegno geometrico e tecnico: proiezioni ortogonali, elementi di grafica, sviluppo solidi, rilievografico	CONOSCENZE MATEMATICA: – Progettare un ambiente familiare SCIENZE: – Organizzare un’esperienza laboratoriale individuando collegamenti e relazioni TECNOLOGIA: – Il rilievo grafico e la progettazione e/o realizzazione di modellini tridimensionali dell’aula (ambiente di lavoro e di studio)	
COMPETENZE GRUPPO N. 4	UDA N. 1 ITALIANO Tanti modi per raccontarsi UDA N.2 GEOGRAFIA L'Unione Europea UDA N. 1 ARTE La riscoperta della classicità UDA N. 3 MATEMATICA Le Aree UDA N. 3 TECNOLOGIA	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: Il Rinascimento – Creare presentazioni multimediali che esplorano le innovazioni tecniche del Rinascimento, come la stampa, la prospettiva in arte, o le invenzioni scientifiche. Illustrare come queste innovazioni abbiano plasmato la cultura e la società dell’epoca e confrontarle con le innovazioni tecnologiche di oggi GEOGRAFIA: L'Unione Europea – Assegnare a ciascun gruppo di alunni un paese membro dell'UE. Chiedere loro di condurre una ricerca approfondita sulla storia, la cultura, l'economia e le sfide specifiche del paese per poi presentare le informazioni in classe. – Oppure scegliere dalle attività indicate sul documento – Storytelling Arte: Il primo Rinascimento – Creare immagini della realtà in prospettiva, confrontare la città ideale progettata nel Rinascimento con i nuovi progetti della realtà contemporanea. MATEMATICA: esperienze laboratoriali con GeoGebra, di coding e pensiero computazionale.	
		TECNOLOGIA:	

	La tecnologia dei trasporti UDA N. 1 SCIENZE Chimica e Fisica	Compito significativo "Organizzare un viaggio studio" attraverso software di presentazione o progettazione grafica SCIENZE: Applicare procedure per la produzione di testi, mappe concettuali e presentazioni; utilizzo di reti informatiche per ottenere dati.	
COMPETENZE GRUPPO N. 5	UDA N. 1 ITALIANO Tanti modi per raccontarsi UDA N.2 GEOGRAFIA L'Unione Europea	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: Umanesimo e Rinascimento – Organizzare una simulazione di un salotto letterario rinascimentale dove gli alunni possono assumere il ruolo di importanti figure dell'epoca, discutere idee e di concetti fondamentali presenti in tale epoca facendo un riferimento alla società attuale. (Dibattito, apprendimento tra pari, orientamento narrativo) GEOGRAFIA: L'Unione Europea – Organizzare una simulazione del Parlamento Europeo in classe. Gli alunni possono assumere ruoli di rappresentanti di diversi paesi membri e discutere questioni attuali, imparando così il processo decisionale all'interno dell'UE. (Dibattito, parole chiave, lavoro di gruppo, apprendimento tra pari)	
COMPETENZE GRUPPO N. 6	UDA N 1 ED. CIVICA Costituzione e partecipazione... HIC ET NUNC! UDA N.2 STORIA Dall'Unità d'Italia alle soglie del Novecento	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ED. CIVICA: – Chiedere agli studenti di creare un cartellone/lapbook che esprima i principi umanisti che si possano adattare alla società contemporanea. Farli riflettere su concetti come l'importanza dell'educazione, la ricerca della verità e l'empatia. STORIA: Il Risorgimento e l'Unità d'Italia – Chiedere agli alunni di scrivere una lettera a sé stessi, immaginando di vivere in un'Italia futura. Possono esprimere le loro speranze per l'unità nazionale, riflettere sulle sfide attuali e immaginare come la società potrebbe evolversi (Storytelling, apprendimento tra pari).	
COMPETENZE GRUPPO N. 7	UDA N. 2 MATEMATICA Rapporti e Proporzioni UDA N. 4 TECNOLOGIA Conservazione degli alimenti UDA N. 2 SCIENZE Il Corpo Umano UDA N. 1 SPAGNOLO Gira a la derecha	CONOSCENZE MATEMATICA: – Applicare le percentuali in situazioni che riguardano il mondo del lavoro. TECNOLOGIA: – Lettura di etichette dei prodotti alimentari e momenti di confronto utili nella pratica quotidiana quando si sceglie, acquista e consuma un prodotto tra i tanti in commercio. SCIENZE: – Affrontare tematiche legate al proprio ambiente relative alla salute pubblica. – Laboratori STEM SPAGNOLO: – Reggio Calabria, lessico relativo alla "citta". (Luoghi di interesse turistico) – Lettura, ascolto, comprensione testi/messaggi attinenti alle tematiche prescelte – Condivisione empatica delle informazioni	

COMPETENZE GRUPPO N. 8	UDA N 2INGLESE Travelling&Shopping	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE INGLESE: – Aprirsi a nuove conoscenze didattico-espressive per stimolare l’interesse per il teatro anche in lingua straniera. – lettura, ascolto, comprensione del copione di una commedia del repertorio inglese. – partecipazione alla rappresentazione teatrale in lingua inglese. SCIENZE MOTORIE: La comunicazione – Comunicare emozioni e sentimenti attraverso il corpo. – Decodificare il linguaggio gestuale dei compagni e i gesti arbitrari delle principali discipline sportive. TECNOLOGIA: – Progettare edifici e/o infrastrutture green (Bioarchitettura) utilizzando app dedicate. Acquisire consapevolezza che l’impiego della bioarchitettura garantisce un basso impatto ambientale dell’intervento e consente un notevole risparmio energetico. SCIENZE: – progettare un ambiente familiare green che prenda in considerazione la salute e il risparmio energetico.	1
	UDA N. 2SCIENZE MOTORIE Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva		
	UDA N. 2 TECNOLOGIA La Tecnologia dell’Abitazione		
	UDA N. 2 SCIENZE Il Corpo Umano		
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
DENOMINAZIONE	Orienta-Menti		
CLASSI	TERZE		
NUCLEI TEMATICI	1. Conoscere sé stessi 2. Conoscere la società attuale 3. Conoscere il mondo del lavoro 4. Conoscere l’offerta formativa-orientativa del territorio		
METODOLOGIE	Apprendimento cooperativo, apprendimento tra pari, dibattito critico, classe capovolta, didattica laboratoriale, apprendimento per problemi e per progetti, didattica potenziata dalle tecnologie, e molto altro. Esse fanno un uso limitato della lezione frontale e prediligono dinamiche partecipative e, spesso, collaborative.		
ESITI ATTESI	costruzione di reti significative -capacità di selezione delle info per raggiungere un obiettivo -sperimentazione di situazioni attraverso compiti di realtà -acquisizione di abilità progettuali e decisionali		
INCLUSIVITÀ	– Riconoscere e gestire le proprie emozioni, – Considerare la diversità come valore e momento di crescita; – Riconoscere e saper accettare le proprie capacità e i propri limiti; – Rinforzare l’autostima, promuovere la stima e la fiducia negli altri		
TEMPI	Tutto l’anno		

COMPETENZE INTERCETTATE	UDA COINVOLTE	ESPERIENZE ATTIVATE	30 ORE totale
COMPETENZE GRUPPO N. 1	UDA N. 1 ITALIANO Racconti ed emozioni nella grande letteratura	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: Il Romanzo storico-I Promessi sposi – Leggere il brano tratto dai promessi sposi “Addio ai monti”. – Collegare l'esperienza di Lucia all'immigrazione contemporanea. Discutere delle somiglianze e delle differenze tra le sfide affrontate da Lucia e quelle degli immigrati di oggi. Chiedi agli studenti di riflettere sulla complessità dell'immigrazione come fenomeno sociale. – Chiedere agli studenti di mettersi nei panni di Lucia e di scrivere un diario immaginario che documenti le sue emozioni, le sue sfide quotidiane e le sue speranze mentre affronta il viaggio e l'ambientamento nel nuovo paese. (Diario di lettura, parole chiave, lavoro di gruppo, apprendimento tra pari, orientamento narrativo)	
	UDA N.1 STORIA La grande guerra e i totalitarismi UDA N.2 ARTE Esprimersi con forme nuove	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE STORIA: Il Fascismo e il Nazismo – (Esempio)Assegnare agli alunni la lettura di brani tratti da discorsi, manifesti o testi chiave di Mussolini e Hitler. Chiedi loro di riflettere sul linguaggio utilizzato, sugli obiettivi propagandistici e sulle promesse fatte a sostegno delle loro ideologie. Chiedere agli alunni di creare un power-point, lapbook, cartellone ecc... che confronti aspetti delle ideologie totalitarie con manifestazioni contemporanee di autoritarismo o estremismo. Possono analizzare similitudini e differenze, evidenziando i pericoli delle ideologie totalitarie nella società moderna. (Diario di lettura, parole chiave, lavoro di gruppo, apprendimento tra pari, orientamento narrativo) ARTE: Le Avanguardie – Leggere i manifesti delle Avanguardie, cogliendo i nessi tra le idee e le opere d'arte e riflettendo sulle nuove forme d'arte dichiarata degenerata da Hitler. Progettazione di manifesti sulla libertà di espressione dell'arte.	
	UDA N 2. ED. CIVICA Amici con il futuro UDA N. 1 RELIGIONE I valori del cristianesimo	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ED. CIVICA: – Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e riconoscere gli effetti del degrado, sensibilizzando nei confronti di una gestione sostenibile delle risorse naturali, contrastando la perdita di biodiversità. Incoraggiare gli alunni a riflettere criticamente sulla loro interazione con l'ambiente e sulla necessità di preservare la biodiversità e sostenere la sostenibilità. – (circle time, Mappe concettuali, dibattito) – Schede di riflessione sulle competenze di cittadinanza. – Questionari di autovalutazione riguardo lo sviluppo delle proprie competenze disciplinari e trasversali – Visione di materiali audiovisivi relativi alla scoperta e alla conoscenza di sé e alla progettazione del proprio futuro RELIGIONE	

		– Promuovere la riflessione sui valori umani e cristiani. – Individuare i valori della società attuale attraverso l'analisi delle pubblicità e dei film – Presentazione, in varie forme, del progetto di vita personale.	
COMPETENZE GRUPPO N. 2	UDA N. 2 SPAGNOLO Salvaremos el Planeta	CONOSCENZE SPAGNOLO: – Nuove conoscenze didattico-espressive per stimolare l'interesse per il teatro anche in lingua straniera. – Lettura, ascolto, comprensione del copione di una commedia del repertorio spagnolo. – Partecipazione alla rappresentazione teatrale in lingua spagnola	
COMPETENZE GRUPPO N. 3	UDA N. 1 MATEMATICA Il Calcolo Algebrico UDA N. 1 SCIENZE Il Sistema Universo UDA N. 1 TECNOLOGIA Energia, ambiente e innovazione	CONOSCENZE Matematica: applicazione dei numeri relativi in campo finanziario. Scienze: laboratorio di Astronomia Tecnologia: esperienze laboratoriali didattiche in ambito tecnologico e digitale per affrontare temi riguardanti l'ambiente e l'utilizzo di energie rinnovabili	
COMPETENZE GRUPPO N. 4	UDA N. 1 ITALIANO Racconti ed emozioni nella grande letteratura UDA N.1 GEOGRAFIA Il sistema Terra UDA N.2 MATEMATICA Probabilità e Statistica UDA N.1 TECNOLOGIA Energia, ambiente e innovazione UDA N. 1 SCIENZE Il Sistema Universo	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: Il romanzo psicologico-introspeettivo: Pirandello – Selezionare brani significativi dai romanzi psicologici di Pirandello che affrontano temi come l'identità multipla, la percezione distorta e la complessità delle relazioni umane. Chiedere agli alunni (singolarmente o in gruppo) di collegare i temi pirandelliani alla società moderna. Possono esaminare come la tecnologia, i social media o altri fattori influenzino la percezione di sé e degli altri, portando a identità multiple o percezioni distorte della realtà. (Didattica laboratoriale, parole chiave, lavoro di gruppo, apprendimento tra pari, orientamento narrativo) GEOGRAFIA: Gli ambienti della Terra – Assegnare a un gruppo di alunni una regione specifica del mondo (ad esempio, una foresta pluviale, un deserto, una tundra, ecc.). Chiedere loro di esplorare le caratteristiche geografiche, la biodiversità e le condizioni climatiche di quella regione. Ogni gruppo deve creare una presentazione digitale (utilizzando strumenti come PowerPoint, Google Slides o altre piattaforme) per condividere le informazioni raccolte sulla loro regione. Infine, discutere delle sfide ambientali e delle possibili soluzioni per preservare gli ambienti terrestri in modo sostenibile. – Storytelling CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE Matematica: Ricerche in rete (affrontare un colloquio di lavoro, utilizzare strumenti per creare il C.V.) Tecnologia: Creazione e implementazione di un sito web con Google Sites su tematiche ambientali ed energetiche Scienze: Ricerche in rete su tematiche riguardanti l'Universo e il nostro pianeta.	

		Laboratori STEM	
COMPETENZE GRUPPO N. 5	UDA N. 1 ITALIANO UDA N.2 SCIENZE MOTORIE Sicurezza, prevenzione, salute e benessere	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ITALIANO: Il romanzo psicologico-introspeettivo: Pirandello – Selezionare brani significativi dai romanzi psicologici di Pirandello che affrontano temi come l'identità multipla, la percezione distorta e la complessità delle relazioni umane. Stimolare la riflessione critica sulla complessità delle identità individuali e collettive nella nostra società. Collegare le tematiche pirandelliane alla società moderna, esaminando come la percezione di sé e degli altri possa influenzare le dinamiche sociali. (Diario di lettura, parole chiave, lavoro di gruppo, apprendimento tra pari, orientamento narrativo) SCIENZE MOTORIE: Nozioni di primo soccorso – Riconoscere, ricercare e interiorizzare comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a uno stile di vita sano. – Rispettare i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri. – Assumere responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	
COMPETENZE GRUPPO N. 6	UDA N 2. ED. CIVICA AMICI CON IL FUTURO UDA N. _ MUSICA	CONOSCENZE INTEGRAZIONE ESPERIENZE ATTIVATE ED.C IVICA: – Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e riconoscere gli effetti del degrado, sensibilizzando nei confronti di una gestione sostenibile delle risorse naturali, contrastando la perdita di biodiversità, incoraggiare gli alunni a riflettere criticamente sulla loro interazione con l'ambiente e sulla necessità di preservare la biodiversità e sostenere la sostenibilità. (circle time, Mappe concettuali, dibattito, ricerche) MUSICA: RICICLI-AMO – Coinvolgere e responsabilizzare gli alunni sui problemi che riguardano l'ambiente, con attenzione particolare alla raccolta differenziata. Sviluppare una coscienza ecosostenibile rendendoli portavoce di una nuova mentalità orientata al rispetto dell'ambiente. -Riflettere sull'emergenza ambientale e il riciclo dei rifiuti anche attraverso l'ascolto e l'analisi di brani che trattano tematiche ambientali. Compito significativo sarà di trasformare in modo creativo materiali plastici e altri materiali di riciclo per costruire strumenti <i>fai da te</i> . – La musica contribuisce a depositare i contenuti che potranno essere presentati il 22 Aprile 2024 in occasione della GIORNATA MONDIALE DELLA TERRA	
COMPETENZE GRUPPO N. 7	UDA N. 2 MATEMATICA Probabilità e Statistica UDA N. 2 TECNOLOGIA Telecomunicazione e utilizzo di internet UDA N. 2 SCIENZE Sistemi di relazione-Genetica	Matematica: costruire grafici in ambito occupazionale relativi al proprio territorio; analizzare vari tipi di contratti di lavoro. Tecnologia: Stesura di una bozza di pubblicità progresso sui rischi legati all'uso di internet Scienze: progettare ed affrontare test attitudinali in ambito lavorativo. Laboratori su discipline STEM	

COMPETENZE GRUPPO N. 8	UDA N. 3 MATEMATICA Modelliamo lo Spazio UDA N. 3 TECNOLOGIA Tecnologie e futuro UDA N. 2 SCIENZE Sistemi di relazione- Genetica UDA N.2 INGLESE Human rights UDA N. 2 SPAGNOLO Salvaremos el Planeta	CONOSCENZE Matematica: applicare le conoscenze geometriche nella realtà. Tecnologia: Utilizzo di App didattiche educative Scienze: applicare le conoscenze in genetica per una maggiore consapevolezza di sé ed una migliore capacità relazionale. INGLESE: – Aprirsi a nuove conoscenze didattico-espressive per stimolare l'interesse per il teatro anche in lingua straniera. – lettura, ascolto, comprensione del copione di una commedia del repertorio inglese – partecipazione alla rappresentazione teatrale in lingua inglese. SPAGNOLO – Nuove conoscenze didattico-espressive per stimolare l'interesse per il teatro anche in lingua straniera. – Lettura, ascolto, comprensione del copione di una commedia del repertorio spagnolo. – Partecipazione alla rappresentazione teatrale in lingua spagnola	
-----------------------------------	---	--	--