

MODULO ORIENTAMENTO BIENNIO - Classi seconde (30 ore)

INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI – BIOTECNOLOGIE SANITARIE – ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA

CONSIGLIO DELLA CLASSE: _____

COORDINATORE/TRICE: _____

TITOLO DEL MODULO	#re-goal-iamoci <i>Dal rispetto delle regole alla conoscenza di sé e del contesto</i>
PRODOTTO FINALE	<p style="text-align: center;">CAPOLAVORO* dello studente</p> <p>Dalle Linee guida: <i>“prodotto di qualsiasi tipologia e realizzato in ambito scolastico o extrascolastico, attraverso attività svolte individualmente oppure in gruppo e riconosciuto criticamente dallo studente, in ciascun anno scolastico o formativo, come il proprio Capolavoro”.</i></p> <p><i>*SI INTENDA <u>ALMENO UN</u> CAPOLAVORO COME LAVORO INDIVIDUALE</i> <i>Sarà facoltativo l’inserimento dello stesso nell’E-Portfolio della Piattaforma UNICA</i></p>
Goals: OBIETTIVI GENERALI	<ul style="list-style-type: none"> - Formare l’individuo responsabile e rispettoso delle regole - Educare alla solidarietà e alla tolleranza - Maturare progressivamente comportamenti responsabili e coerenti per il benessere e la legalità nella scuola e nella vita sociale in generale - Stimolare l’adozione di stili di vita responsabili con l’obiettivo di conservarli ed utilizzarli in modo durevole - Rendere consapevole e responsabile della propria crescita, della tutela del proprio benessere fisico, psichico e sociale - Lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri per sviluppare comportamenti corretti per condurre in modo costruttivo la partecipazione alla vita sociale - Individuare la propria vocazione personale - Pianificare, organizzare e realizzare il proprio presente e futuro - Facilitare la conoscenza di sé, del contesto formativo, occupazionale, sociale culturale ed economico di riferimento, al fine di favorire la maturazione e lo sviluppo delle competenze necessarie per poter definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, elaborare o rielaborare un progetto di vita e sostenere le scelte relative - Far emergere e coltivare i talenti, le attitudini, le inclinazioni e il merito degli studenti per elaborare in modo critico e proattivo un loro progetto di vita, anche professionale e favorire il successo formativo - Accostarsi allo studio delle discipline in chiave orientativa

TEMPI DI REALIZZAZIONE	<p>Intero anno scolastico. 30 ore distribuite in 2 moduli</p> <p>MODULO 1 #re-goal-iamoci</p> <p>MODULO 2 <i>Tra i labs del Majorana: #orientiamoci</i></p> <p>(30 ore da distribuire tra tutte le discipline dei singoli CDC delle classi seconde)</p>
-------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

TITOLO MODULO 1	#re-goal-iamoci
TIPOLOGIA INTERVENTO	Interventi didattici progettati in relazione ai goals in tabella ("Obiettivi generali") a cura dei singoli docenti delle discipline dei Consigli delle classi prime attraverso attività didattica di tipo laboratoriale/orientativa
TEMPI 14 ore	A partire da Gennaio, 14 ore da dividersi tra le seguenti discipline del curriculum scolastico delle classi prime (Storia/Lingua italiana, Religione, Lingua inglese, Matematica, Geografia, Scienze motorie, Diritto ed Economia).

Esempi di argomenti da trattare **con didattica laboratoriale/orientativa** per singola disciplina che non sono stati argomento dello scorso anno scolastico.

N. Ore	Discipline	Esempi di Argomento delle attività	Altro
2	Storia e/o Italiano	L'uguaglianza di genere e l'autodeterminazione della donna / Le Carte costituzionali nazionali e internazionali / altro...	
2	Geografia	La società multiculturale e la discriminazione razziale / La sicurezza stradale / altro...	
2	Religione	Tolleranza e diversità religiosa / La società multiculturale e la discriminazione razziale / altro...	
2	Inglese	Class rules chart (Le regole in classe) / altro...	
2	Matematica	Conoscenza della piattaforma UNICA* Consigliato per la conoscenza degli aggiornamenti 2024-25	
2	Scienze motorie	Fair play/ Le regole degli sport di squadra / altro...	
2	Diritto ed economia	Il regolamento scolastico / Le regole del web / altro	
Tot.14		Altri eventuali argomenti	
		La regole della corretta alimentazione / altro...	
		La sicurezza stradale / altro...	
		La sicurezza a scuola / altro...	
		La sicurezza sul lavoro / altro...	

*Si consiglia al docente la visione del webinar <https://www.youtube.com/watch?v=viRFTh-Hwbc>

Per le classi seconde si scelgano argomenti non trattati in classe prima

Modello programmazione "MODULO ORIENTAMENTO" da compilare per singola disciplina

TITOLO MODULO 2	<i>Tra i labs del Majorana: #orientiamoci</i>
TIPOLOGIA INTERVENTO	<p>Interventi didattici progettati in relazione ai goals in tabella ("Obiettivi generali") a cura dei singoli docenti delle discipline dei Consigli delle classi prime attraverso attività didattica di tipo laboratoriale/orientativa.</p> <p>Si progettano attività didattiche di tipo "laboratoriale/orientative", non di tipo trasmissivo, su argomenti appositamente predisposti o già previsti nella programmazione annuale disciplinare, ma atte a produrre processi motivazionali verso gli apprendimenti della singola disciplina al fine di far sperimentare in modo attivo agli studenti e alle studentesse quali ambiti sono loro più congeniali nell'ottica di un personale progetto professionale e di vita futuro.</p>
TEMPI 16 ORE	A partire da Gennaio, 16 ore da dividersi tra le seguenti discipline del curricolo scolastico delle classi prime (<i>Scienze e tecnologie applicate, Scienze integrate, Fisica e laboratorio, Chimica e laboratorio, Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica</i>)

ARGOMENTO DA TRATTARE PER SINGOLA DISCIPLINA	<i>DISCIPLINA E TITOLO DELL'ATTIVITA'</i>
Breve DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	<p>Dal punto 4.2 delle Linee guida per l'orientamento: "<i>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</i>"</p> <p>.....</p>
Tempi di svolgimento dell'attività
Metodologie didattiche (di tipo laboratoriale) e Strumenti

Riportare gli argomenti da trattare **con didattica laboratoriale/orientativa** per singola disciplina

n. Ore	Discipline	Argomento delle attività	Altro
4	Scienze e Tecnologie applicate	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
3	Scienze integrate	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
4	Fisica e laboratorio	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
3	Chimica e laboratorio	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
2	Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
Tot.16			

Oppure IN ALTERNATIVA ALLA PROPOSTA qui sopra indicata:

UTILIZZO APPLICAZIONE LV8 (10 ore)*

n. Ore	Discipline	Distribuzione delle attività a scelta del Consiglio di classe	Altro
6	Scienze e Tecnologie applicate	UTILIZZO APPLICAZIONE LV8	
2	Scienze integrate	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
2	Fisica e laboratorio	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
2	Chimica e laboratorio	argomenti da trattare con didattica laboratoriale/orientativa a scelta del docente	
4	Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica	UTILIZZO APPLICAZIONE LV8	
Tot.16			

*LV8 – Missione Futuro è un percorso didattico realizzato dall'ente del terzo settore Next-Level con il sostegno di Fondazione Vodafone che **unisce orientamento e formazione digitale** in un percorso ludico ed educativo dedicato alle scuole secondarie di secondo grado.

Attraverso l'app LV8 gli studenti "giocando" possono acquisire fino a **tre certificazioni digitali (Open Badge) riconosciute dalla Comunità europea e inseribili nel CV.**

Il **learning game interattivo** è progettato per aiutare i più giovani a sviluppare competenze digitali attraverso la cornice narrativa della simulazione d'impresa.

Attraverso le 10 ore inserite nel modulo, si consente agli studenti di sviluppare competenze digitali che consentono il raggiungimento del livello 3 di Green US, primo Badge.

I DOCENTI DI INFORMATICA AVRANNO CURA DI PREDISPORRE LE ATTIVITA' RELATIVE ALL'USO DELL'APPLICAZIONE.

Modello di programmazione "MODULO ORIENTAMENTO" da compilare per singola disciplina

ARGOMENTO DA TRATTARE PER SINGOLA DISCIPLINA	DISCIPLINA E TITOLO DELL'ATTIVITA'
Breve DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Dal punto 4.2 delle Linee guida per l'orientamento : <i>"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"</i>
Tempi di svolgimento dell'attività
Metodologie didattiche (di tipo laboratoriale) e Strumenti

Luogo e data

Coordinatore/trice