



Ministero dell' Istruzione, Università e Ricerca
FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Istituto Comprensivo Statale

"Crosia Mirto"

Via della Scienza, 26 – 87060 Crosia Mirto (CS)

☎ 0983.42309 – 📠 0983.485084 – ✉ csic8ar007@istruzione.it – 📧 csic8ar007@pec.istruzione.it

Cod. Meccanografico: csic8ar007 – Cod. Univoco: UFAHDT - C.F. 87002280789 – www.iccrosiamirto.edu.it



ISTITUTO COMPrensIVO STATALE - -CROSIA
Prot. 0008764 del 19/12/2023
V-1 (Uscita)

CROSIA, 20/12/2023

MODULI FORMATIVI PER L'ORIENTAMENTO



A.S. 2023/2024

“L’orientamento è un processo volto a facilitare la conoscenza di sé, del contesto formativo, occupazionale, sociale culturale ed economico di riferimento, delle strategie messe in atto per relazionarsi ed interagire in tali realtà, 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”.

dalle **Linee guida per l’Orientamento**, Decreto MIM Prot. N. 328 del 22/12/2022

Premessa

L’ORIENTAMENTO È UN PROCESSO VOLTO A 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”.

L'orientarsi emerge abitualmente in ogni situazione esplorativa, problematica e soprattutto nelle situazioni di emergenza, decisive e a volte drammatiche della vita.

L'orientarsi è l'elemento essenziale durante tutto l'arco dell'esperienza formativa e professionale della persona: **è un processo continuo!!**

E' diretto a favorire la produzione di saperi ed esperienze indispensabili per realizzare in modo autonomo e consapevole un apprendimento continuo, rispettoso delle potenzialità personali e dei vincoli del contesto sociale.

- ✚ Un buon orientamento facilita il “successo formativo” e la realizzazione personale; di conseguenza favorisce la riduzione della dispersione scolastica e degli insuccessi;
- ✚ E' un processo di crescita e maturazione globale della persona che si estende lungo tutto il corso della vita;
- ✚ È trasversale a tutto il percorso di istruzione e formazione e a tutte le discipline ed è presente a partire dalla scuola dell'infanzia;
- ✚ Si realizza a livello territoriale, attraverso il raccordo e il coordinamento tra soggetti e istituzioni;
- ✚ Al centro del processo c'è la persona, il suo vissuto, la sua biografia personale, formativa e professionale, le sue aspirazioni, i suoi progetti.
- ✚ Orientare un individuo significa fargli acquisire competenze di auto-orientamento, finalizzate a migliorare la percezione del sé, a renderlo capace di assumere decisioni e fare scelte coerenti con i propri desideri.

Orientamento: Continui cambiamenti della società

La dimensione

**Il forte incremento
demografico e
competitività
internazionale**

**Le continue
modificazioni del
mondo del lavoro**

**La rivoluzione
digitale**

LO SCENARIO ATTUALE

ED I

I PROBLEMI SPECIFICI

**Il rinnovarsi del sapere
e delle tecnologie**

**Le diversità
culturali**

Orientamento: Le leggi di riferimento

<p>Art. 1 Legge 1859/1962</p>	<p>La scuola media concorre a promuovere la formazione dell'uomo e del cittadino, secondo i principi sanciti dalla Costituzione e <u>favorisce l'orientamento dei giovani ai fini della scelta dell'attività successiva</u></p>
<p>D.M. 9 febbraio 1979 Programmi Scuola media</p>	<p><u>La scuola media è orientativa</u> in quanto favorisce l'iniziativa del soggetto per il proprio sviluppo e lo pone in condizione di conquistare la propria identità di fronte al contesto sociale, tramite un processo formativo continuo La possibilità di operare scelte realistiche nell'immediato e nel futuro, pur senza rinunciare a sviluppare un progetto di vita personale, deriva anche dal <u>consolidamento di una capacità decisionale</u> che si fonda su una verificata conoscenza di sé</p>
<p>Direttiva n. 487/97 sull'orientamento delle studentesse e degli studenti</p>	<p><u>L'orientamento</u> - quale attività istituzionale delle scuole di ogni ordine e grado - <u>costituisce parte integrante dei curricula di studio e, più in generale, del processo educativo e formativo sin dalla scuola dell'infanzia</u> L'orientamento si esplica in un insieme di attività che mirano a formare e a potenziare le capacità delle studentesse e degli studenti di conoscere se stessi, l'ambiente in cui vivono, i mutamenti culturali e socio-economici, le offerte formative, affinché possano essere protagonisti di un personale progetto di vita e partecipare allo studio e alla vita familiare e sociale in modo attivo, paritario e responsabile</p>
<p>Legge 20 gennaio 1999 n.9 Disposizioni urgenti per l'elevamento dell'obbligo di istruzione</p>	<p>Nell'ultimo anno dell'obbligo di istruzione...le istituzioni scolastiche prevedono sia iniziative formative sui principali temi della cultura, della società e della scienza contemporanea, volte a favorire l'esercizio del senso critico dell'alunno, sia <u>iniziative di orientamento al fine di combattere la dispersione, di garantire il diritto all'istruzione e alla formazione, di consentire agli alunni le scelte più confacenti alla propria personalità e al proprio progetto di vita</u></p>

<p>D.P.R. n. 275/99</p>	<p>L'autonomia delle istituzioni scolastiche è garanzia di libertà di insegnamento e di pluralismo culturale e si sostanzia nella progettazione e nella realizzazione di interventi di educazione, formazione e istruzione mirati allo sviluppo della persona umana, adeguati ai diversi contesti, alla domanda delle famiglie e alle caratteristiche specifiche dei soggetti coinvolti, al fine <u>di garantire loro il successo formativo</u></p> <p>Nell'esercizio dell'autonomia didattica le istituzioni scolastiche assicurano comunque <u>la realizzazione di iniziative di recupero e sostegno, di continuità e di orientamento scolastico e professionale</u></p>
<p>Legge 53/2003</p>	<p><u>L'orientamento è il diritto dello studente al proprio successo scolastico e formativo, è la capacità di assumere decisioni rispetto alla propria vita e al proprio futuro</u></p>
<p>Decreto n. 139 n. 22 agosto 2007</p>	<p>Adempimento dell'obbligo finalizzato al conseguimento di un titolo di studio di scuola secondaria superiore o qualifica professionale triennale entro il 18° anno di età</p> <p>Obiettivo dell'innalzamento è l'acquisizione di saperi e competenze articolati in conoscenze e abilità, riferite a quattro assi culturali</p>
<p>DM 31 luglio 2007 Dirett. Ministeriale n. 68 3 agosto 2007: Indicazioni per il Curricolo</p>	<p>Ogni scuola predispone il curricolo, all'interno del Piano dell'offerta formativa, nel rispetto delle finalità, dei traguardi per lo sviluppo delle competenze, degli obiettivi di apprendimento posti dalle Indicazioni nazionali</p>

<p>C.M. 43/2009 Linee guida per l'orientamento</p>	<p><u>L'orientamento è un processo che accompagna la persona lungo tutto l'arco della vita e in particolare nei momenti di transizione</u> <u>E' necessario un approccio che mette al centro di tale processo la persona con le sue specificità</u> (età, genere, appartenenze sociali e culturali, valori e aspirazioni personali, ecc.) e con un diretto collegamento con i suoi contesti di vita Viene sottolineata l'esigenza di realizzare azioni a sostegno di questo processo di orientamento che rispondano ai bisogni orientativi del singolo La novità consiste nel <u>passaggio da un orientamento di tipo informativo e limitato ai momenti di transizione ad un approccio olistico e formativo</u></p>
<p>D.Lgs. 14 gennaio 2008 n. 21</p>	<p>Orientamento all'università.</p>
<p>D. Lgs. 14 gennaio 2008 n. 22</p>	<p>Orientamento al lavoro.</p>
<p>Nota Miur 4232 del 19 Febbraio 2014</p>	<p>Linee Guida Nazionali per l'Orientamento permanente</p>
<p>CSPI – 18 Gennaio 2018</p>	<p>Parere autonomo espresso dal CSPI in materia di orientamento scolastico</p>
<p>CSPI – 20 Dicembre 2022</p>	<p>Parere sull'adozione del documento "Linee Guida per l'Orientamento"</p>
<p>Direttiva 6 agosto 1997</p>	<p>Direttiva sull'orientamento delle studentesse e degli studenti,</p>
<p>C. M. n. 43 del 15 aprile 2009</p>	<p>Piano nazionale di orientamento: Linee guida in materia di orientamento lungo tutto l'arco della vita</p>
<p>"Accordo tra Governo, Regioni, Province, Comuni del 5 Dicembre 2013"</p>	<p>Definizione delle linee guida del sistema nazionale sull'orientamento permanente</p>

“Accordo tra Governo, Regioni, Province, Comuni del 13 Novembre 2014”	Definizione standard minimi de servizi e delle competenze professionali degli operatori con riferimento alle funzioni e ai servizi di orientamento
Decr. Min. N. 774 del 4 Settembre 2019	Linee Guida dei Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento (PCTO)
Decr. Min. n. 328 del 22 dicembre 2022	Adozione delle Linee Guida per l’Orientamento, relative alla Riforma 1.4 “Riforma del sistema di Orientamento” nell’ambito della Missione 4 – Componente 1 – del PNRR
	LE LEGGI EUROPEE
Risoluzione U.E. 18 maggio 2004	<u>L’orientamento può e deve contribuire a mettere in grado i cittadini di ogni età, in qualsiasi momento della loro vita di identificare le proprie capacità, le proprie competenze e i propri interessi, di prendere decisioni in materia di istruzione, formazione e occupazione, nonché di gestire i propri percorsi personali di vita</u>
Raccomandazioni sulle competenze chiave, 2006	<p>Gli Stati membri devono sviluppare l’offerta di competenze chiave per tutti nell’ambito delle loro strategie di apprendimento permanente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicazione nella madrelingua 2. Comunicazione nelle lingue straniere 3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia 4. Competenza digitale 5. Imparare a imparare 6. Competenze sociali e civiche 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità 8. Consapevolezza ed espressione culturale
Il quadro europeo delle qualifiche EFQ, 2008	<p>Sistema strutturato in 8 livelli per rendere confrontabili le qualifiche (percorsi formativi) dei cittadini dei diversi paesi UE</p> <p>Integrare maggiormente l’orientamento nelle strategie di apprendimento permanente</p>

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio Del 18 Giugno 2009	Sull'istituzione di un quadro europeo di riferimento per la garanzia della qualità dell'istruzione e della formazione professionale
Raccomandazione del Consiglio del 20 Dicembre 2012	Sulla convalida dell'apprendimento non formale e informale
Decisione (Ue) 2018/646 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 Aprile 2018	Relativa a un quadro comune per la fornitura di servizi migliori per le competenze e le qualifiche (Europass) e che abroga la decisione n. 2241/2004/CE
Raccomandazione Del Consiglio del 28 Novembre 2022	Sui percorsi per il successo scolastico che sostituisce la raccomandazione del Consiglio, del 28 giugno 2011, sulle politiche di riduzione dell'abbandono scolastico
Raccomandazione Del Parlamento Europeo E Del Consiglio Del 18 Giugno 2009	Sull'istituzione di un sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET)
Raccomandazione del Consiglio del 22 Maggio 2017	Sul quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente, che abroga la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2008, sulla costituzione del quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente
Raccomandazione del Consiglio Del 22 Maggio 2018	Relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente
Europa 2020	Crescita intelligente, sostenibile, inclusiva Affrontare il problema dell'abbandono scolastico riducendone il tasso dall'attuale 15% al 10% e aumentando la quota della popolazione di età compresa tra 30 e 34 anni che ha completato gli studi superiori dal 31% ad almeno il 40% nel 2020

**Linee Guida
per l'Orientamento
Decreto MIM Prot.
N. 328 del
22/12/2022**

Il documento si sviluppa in 13 punti:

- I moduli curricolari di orientamento nella scuola secondaria
- L'E-Portfolio
- Il docente tutor
- La formazione dei docenti
- I campus formativi
- La piattaforma digitale unica per l'orientamento
- Il job placement per la Scuola
- Le risorse a disposizione
- Il monitoraggio

I MODULI CURRICOLARI DI ORIENTAMENTO NELLA SCUOLA SECONDARIA

Le scuole secondarie di primo grado attivano, a partire dall'anno scolastico 2023-2024, moduli di orientamento formativo degli studenti, di almeno 30 ore, anche extra curricolari, per anno scolastico, in tutte le classi.

I moduli di orientamento saranno oggetto di apposito monitoraggio tramite il sistema informativo del Ministero dell'istruzione e del merito, nonché documentati nell'E-Portfolio

La progettazione didattica dei moduli di orientamento e la loro erogazione si realizzano anche attraverso collaborazioni che valorizzano l'orientamento come processo condiviso, reticolare, coprogettato con il territorio, con le scuole e le agenzie formative dei successivi gradi di istruzione e formazione, con gli ITS Academy, le università, le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, il mercato del lavoro e le imprese, i servizi di orientamento promossi dagli enti locali e dalle regioni, i centri per l'impiego e tutti i servizi attivi sul territorio per accompagnare la transizione verso l'età adulta.

I moduli di 30 ore non vanno intesi come il contenitore di una nuova disciplina o di una nuova attività educativa aggiuntiva e separata dalle altre. Sono invece 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, per sua natura sempre in evoluzione.

Le 30 ore possono essere gestite in modo flessibile nel rispetto dell'autonomia scolastica e non devono essere necessariamente ripartite in ore settimanali prestabilite. Esse vanno considerate come ore da articolare al fine di realizzare attività per gruppi proporzionati nel numero di studenti, distribuite nel corso dell'anno, secondo un calendario progettato e condiviso tra studenti e docenti coinvolti nel complessivo quadro organizzativo di scuola. In questa articolazione si possono anche collocare, a titolo esemplificativo, tutti quei laboratori che nascono dall'incontro tra studenti di un ciclo inferiore e superiore per esperienze di peer tutoring, tra docenti del ciclo superiore e studenti del ciclo inferiore, per sperimentare attività di vario tipo, riconducibili alla didattica orientativa e laboratoriale, comprese le iniziative di orientamento nella transizione tra istruzione e formazione secondaria e terziaria e lavoro, laboratori di prodotto e di processo,

Scuola Secondaria di primo grado

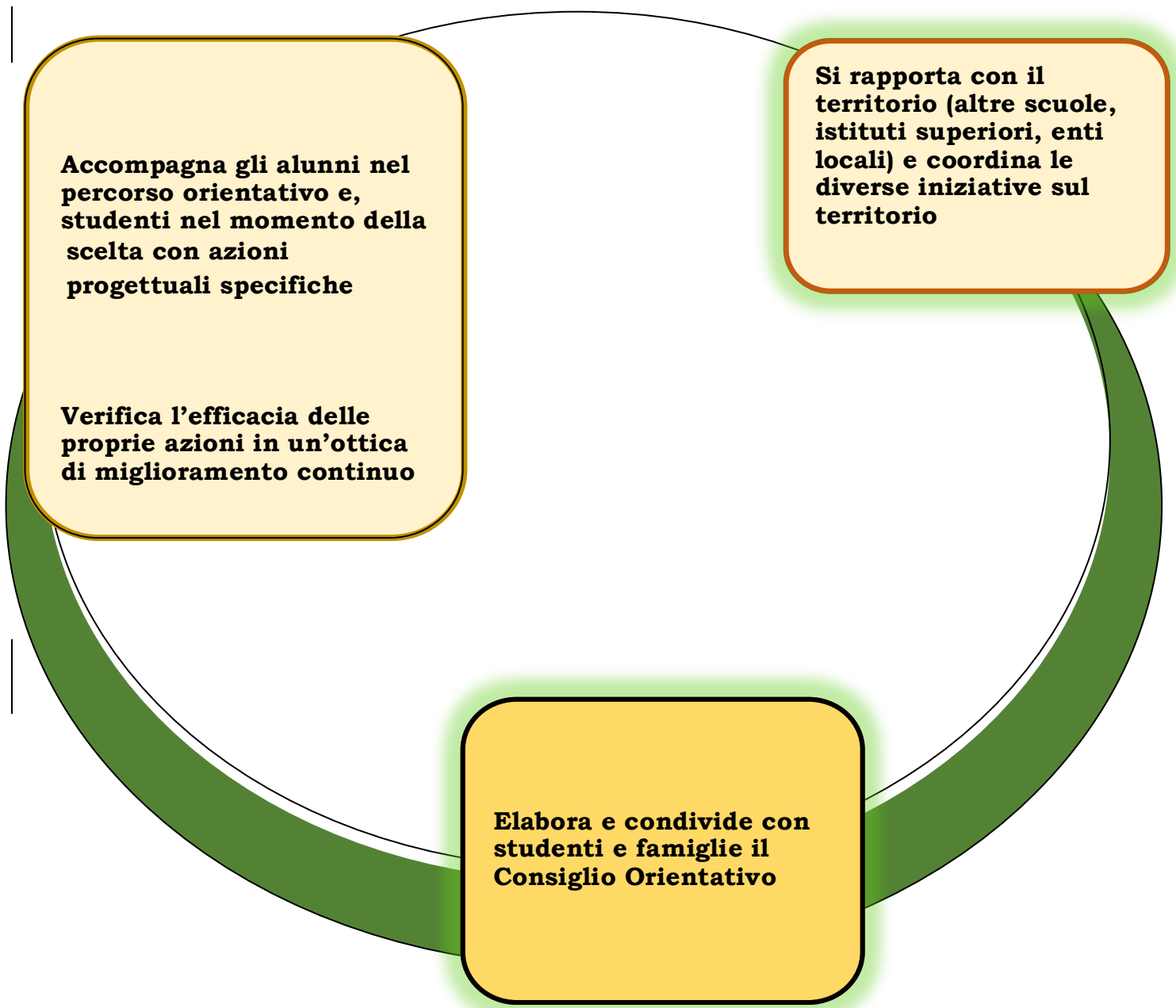
Che cosa sono le competenze orientative?

“*Insieme di caratteristiche, abilità, atteggiamenti e motivazioni che sono necessarie al soggetto per gestire con consapevolezza ed efficacia la propria esperienza formativa e lavorativa, superando positivamente i momenti di snodo*”.

Le competenze per l'orientamento

Nella Scuola Secondaria di I Grado l'orientamento formativo significa:

- ✚ Formare abilità e capacità funzionali al “saper scegliere” nelle situazioni del quotidiano come nelle situazioni a maggior grado di complessità;
- ✚ Promuovere capacità di impostazione e di soluzione dei problemi;
- ✚ Individuare nel soggetto le prime manifestazioni attitudinali e gli interessi per specifiche esperienze disciplinari;
- ✚ Riconoscere le competenze di base acquisite e motivare a ulteriori approfondimenti;
- ✚ Fornire adeguate conoscenze ed esperienze per una lettura analitica e di interpretazione del contesto locale socio-economico e culturale, nella prospettiva della mondializzazione, ovvero di una società multietnica e globalizzata;
- ✚ Migliorare, ristrutturare e integrare i curricoli disciplinari, accentuando l'attenzione agli ambiti di contenuti funzionali alle conoscenze strategiche delle discipline e alle loro applicazioni in materia di lavoro, impresa, professione anche nell'ottica dello sviluppo sostenibile.



Il Ruolo
Orientativo
della
Scuola
Secondaria
di
Primo
Grado

ASPETTI FONDAMENTALI

PERCORSO DI ORIENTAMENTO

Attraverso le discipline, la didattica orientativa l'orientamento porta allo sviluppo e alla scoperta e laboratoriale, di attitudini, abilità e interessi

PROCESSO DECISIONALE:

- + Snodo fondamentale che consente di riflettere, fare sintesi e valorizzare l'intero percorso;
- + Momento di particolare importanza per il futuro e per il percorso pregresso;
- + Momento di sintesi finale è il Consiglio orientativo, che deve fare sintesi tra attitudini, interessi, potenzialità e bisogni reali, al fine di valorizzare le potenzialità di ciascun alunno

LA SCELTA DELLA SCUOLA SUPERIORE

E' un momento complesso e ricco di moltissime variabili :

- + Non è possibile disporre di elementi infallibili e "scientifici"
- + Ragazzi, famiglie e scuola devono costruire insieme un progetto formativo che può diventare un vero e proprio progetto di vita;
- + Importante è la relazione con i ragazzi e con le famiglie e la costruzione condivisa di un progetto, rispetto alla valutazione attitudinale e oggettiva, con restituzione di un consiglio di orientamento;
- + Il ragazzo costruisce la propria scelta, insieme alla scuola e alla famiglia che lo accompagnano e lo sostengono in questo percorso:
- + Relazione aperta e valorizzante tra

LE AZIONI

Fase di progettazione

Fase di avvicinamento alla scelta

Fase di condivisione

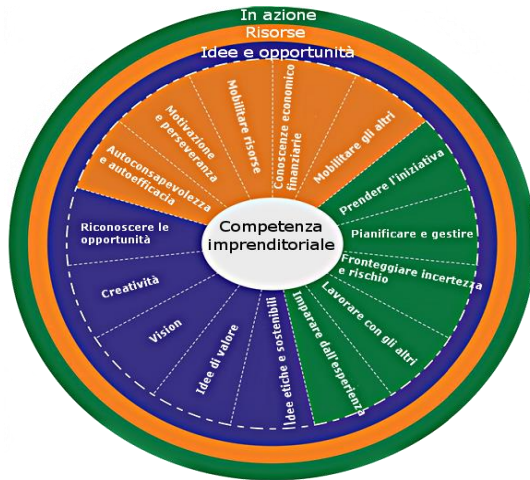
Fase di scelta

Fase di verifica

LIFE COMP



ENTRE COMP



ORIENTAMENTO

DIGITAL COMP









FIG.1 Il modello concettuale di riferimento del DigComp

GREEN COMP

Area	Competenza	Descrizione
1. Incorporare i valori di sostenibilità	1.1 Dare valore alla sostenibilità	Riflettere sui valori personali; identificare e spiegare come i valori variano tra le persone e nel tempo, valutando criticamente come si allineano con i valori di sostenibilità.
	1.2 Sostenere l'equità	Sostenere l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e imparare dalle generazioni precedenti per la sostenibilità.
	1.3 Promuovere la natura	Riconoscere che gli esseri umani sono parte della natura; rispettare i bisogni e i diritti delle altre specie e della natura stessa al fine di ripristinare o rigenerare ecosistemi sani e resilienti.
2. Abbracciare la complessità nella sostenibilità	2.1 Pensiero sistemico	Affrontare un problema di sostenibilità da tutti i punti di vista; considerare il tempo, lo spazio e il contesto al fine di capire come gli elementi interagiscono al loro interno e tra diversi sistemi.
	2.2 Pensiero critico	Valutare le informazioni e gli argomenti, identificare presupposti, affidare lo status quo e riflettere su come il background personale, sociale e culturale influenzi il pensiero e le conclusioni.
	2.3 Inquadramento dei problemi	Formulare le sfide attuali o potenziali come un problema di sostenibilità in termini di: difficoltà, persone coinvolte, dimensione temporale e geografica - al fine di identificare gli approcci adeguati per anticipare o prevenire i problemi, per mitigare e adattarsi ai problemi già esistenti.
3. Visione di futuri sostenibili	3.1 Alfabetizzazione sul futuro	Immaginare futuri alternativi sostenibili sviluppando scenari alternativi, identificando i passi necessari per raggiungere un futuro sostenibile preferito.
	3.2 Adattabilità	Gestire le transizioni e le sfide in situazioni complesse di sostenibilità e prendere decisioni relative al futuro di fronte all'incertezza, all'ambiguità e al rischio.
	3.3 Pensiero esplorativo	Adottare un modo di pensare relazionale esplorando e collegando diverse discipline, usando la creatività e la sperimentazione di idee o metodi nuovi.
4. Agire per la sostenibilità	4.1 Azione politica	Orientarsi nel sistema politico; identificare la responsabilità politica per i comportamenti non sostenibili, e richiedere politiche efficaci per la sostenibilità.
	4.2 Azione collettiva	Agire per il cambiamento in collaborazione con gli altri.
	4.3 Iniziativa individuale	Identificare il proprio potenziale di sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e per il pianeta.

CURRICOLO VERTICALE ORIENTAMENTO

SCUOLA DELL' INFANZIA			
COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	ATTIVITA'/CAMPI DI ESPERIENZA
LIFE COMP	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere se stesso: gestire le proprie emozioni pensieri e comportamenti. ❖ Comprendere le emozioni, le esperienze i valori di un'altra persona e dare risposte appropriate. 	<p><u>CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI:</u></p> <p style="text-align: center;">-IL SÉ E L'ALTRO -I DISCORSI E LE PAROLE -IMMAGINI, SUONI E COLORI</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none">  Io : conosco me stesso  Gli altri: nuovi e vecchi amici  Raccontiamoci
DIGICOMP	Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. ❖ Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. ❖ Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. ❖ Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. 	<p><u>CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI :</u></p> <p style="text-align: center;">-IMMAGINI, SUONI E COLORI:</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none">  Gli elementi principali del computer: mouse , tastiera, schermo;  Disegni e giochi didattici con semplici programmi;  Programmazione di semplici percorsi con i Blue-Bot

<p>ENTRECOMP</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. ❖ Valutare soluzioni alternative, prendere decisioni. ❖ Assumere e portare a termine compiti e iniziative. ❖ Pianificare e organizzare il proprio lavoro. ❖ Realizzare semplici progetti; ❖ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza ❖ Adottare strategie di problem solving 	<p><u>CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI:</u></p> <p>-IL CORPO E IL MOVIMENTO -I DIDCORSI E LE PAROLE -IMMAGINI, SUONI E COLORI:</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Attività manipolative e costruttive; ✚ Creazioni di composizioni libere e su consegna. ✚ Attività di tipo simbolico e rappresentativo ✚ Giochi di esplorazione, scoperta e confronto.
<p>GREEN COMP</p>	<p>Competenza in materia di sostenibilità ambientale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Intuire la necessità di mettere in atto comportamenti ecologicamente adeguati ❖ Cogliere la funzione del riciclaggio ❖ Conoscere i prodotti della terra; ❖ Manipolare materiali naturali (foglie, semi, rami) ❖ Memorizzare e discriminare stimoli di ordine percettivo dell'ambiente naturale 	<p><u>CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI:</u></p> <p>-LA CONOSCENZA DEL MONDO -IL CORPO E IL MOVIMENTO -IMMAGINI, SUONI E COLORI -I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Osservazioni, esplorazioni, raccolta e classificazione di materiali; ✚ Rappresentazioni grafiche, pittoriche, costruttive, mimiche e gestuali ✚ Apprendimento ed esecuzione di canzoni, filastrocche e poesie ✚ Il Ciclo delle Piante: Formulazione di ipotesi, osservazione e cura di un piccolo orto.

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE PRIMA

COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ/DISCIPLINE COINVOLTE
LIFE COMP	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere Se Stessi ❖ Conoscere il proprio carattere e le proprie emozioni ❖ Scoprire il Gruppo e rispettare gli altri ❖ Potenziare le Relazioni interpersonali ❖ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale ❖ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. 	<p style="text-align: center;"><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria Musica-Storia</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Descrivere se stessi: mi presento ✚ Attività di invenzione di storie per esprimere emozioni e vicissitudini personali. ✚ Costruzione delle Regole di convivenza in classe e nella Scuola.

<p>DIGICOMP</p>	<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizza consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare e produrre soluzioni ❖ Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Tecnologia-Italiano- Inglese- Matematica</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Gli elementi del Monitor: schermo, uso del touchscreen. ✚ Le icone. ✚ La tastiera: i simboli, le lettere, i numeri i tasti direzionali. ✚ Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. ✚ Attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.
<p>ENTRECOMP</p>	<p>Competenza imprenditoriale.</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. ❖ Valuta soluzioni alternative, prendere decisioni ❖ Assumere e portare a termine compiti e iniziative; ❖ Pianificare e organizzare il proprio lavoro; ❖ Realizzare semplici progetti; ❖ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. ❖ Adottare strategie di problem solving. ❖ Familiarizzare con alcune opere artistiche presenti nel proprio territorio. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Storia-Geografia -Ed. Motoria-Italiano-Ed. Civica-Inglese- Arte e Immagine</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Comprendere testi di vario genere Selezionare informazioni significative in base allo scopo. ✚ Narrare eventi ed esperienze selezionando elementi significativi in base allo scopo. ✚ Intervenire in una conversazione o discussione con pertinenza e coerenza fornendo un contributo personale. ✚ Osservazione guidata di opere d’arte. ✚ Realizzazione di un prodotto grafico e/o plastico individualmente o in gruppo.

<p>GREEN COMP</p>	<p>Competenza in materia di sostenibilità ambientale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente ❖ Cogliere la funzione del riciclaggio; ❖ Conoscere i prodotti della terra. ❖ Manipolare materiali naturali(foglie semi ,rami). ❖ Memorizzare e discriminare stimoli di ordine percettivo dell'ambiente naturale. ❖ Adattare semplici comportamenti igienico – alimentari per il proprio benessere. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Scienze-Storia- I.R.C.-Attività Alternativa -Geografia -Ed.Motoria- Italiano-Ed.Civica-Inglese-Musica</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Ascolto di fiabe lette dall'insegnante e individuazione dei cibi assunti dai personaggi. ✚ Conversazione sulle proprie abitudini alimentari. ✚ Consigli alimentari in rima. ✚ Norme principali e tutela della salute. ✚ Apprezzare la natura e contribuire alla definizione di regole per il suo rispetto ✚ La ciclicità delle stagioni ✚ Relazioni tra animali, vegetali, ambiente ✚ Suoni e rumori della natura ✚ Laboratorio Edu Green
--------------------------	---	---	--

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE SECONDA

COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	DISCIPLINE COINVOLTE/ATTIVITÀ
<p align="center">LIFE COMP</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere Se Stessi. ❖ Scoprire il Gruppo e rispettare gli altri. ❖ Potenziare le Relazioni interpersonali. ❖ Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. ❖ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. 	<p align="center"><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica Ed.Motoria-Storia</p> <p align="center"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Raccontiamoci: attività per conoscere e narrare la storia personale familiare. Da dove vengo? Quali sono le mie radici? ❖ Descrizione del gruppo Famiglia; ❖ Descrizione del gruppo classe, ❖ Giochi per favorire l'interazione tra percezione, sentimenti, pensieri, movimento e comportamento;
<p align="center">DIGICOMP</p>	<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercar , produrre ed elaborare dati e informazioni ❖ Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi 	<p align="center">DISCIPLINE COINVOLTE:</p> <p>Tecnologia-Italiano- Inglese-Matematica</p> <p align="center">ATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. ✚ Semplici programmi di grafica e/o didattici. ✚ Attività di "coding" come supporto

			<ul style="list-style-type: none"> + alla risoluzione di problemi. + Il computer e software didattici per attività, giochi didattici, + Elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. + Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. + Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
ENTRECOMP	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto e sostenere la propria opinione con argomenti coerenti ❖ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto ❖ Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine ❖ Decidere tra due alternative e spiegare le motivazioni. ❖ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, o di un gioco compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. ❖ Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti ❖ Individuare i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio ❖ Orientare la costruzione della propria identità 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Ed. Motoria- Storia-Musica Matematica- Tecnologia-Scienze</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Comprensione di testi di vario genere. + Selezionare informazioni significative in base allo scopo. + Narrazione di eventi ed esperienze selezionando elementi significativi in base allo scopo. + Intervenire in una conversazione o discussione con pertinenza e coerenza fornendo il contributo personale. + Osservazione guidata di opere d'arte presenti nel proprio territorio. + Realizzazione di scene paesaggistiche utilizzando tecniche diverse. + Elaborazione e realizzazione di semplici prodotti grafici e/o plastici di







		<p>musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte.</p>	<p>genere diverso utilizzando le conoscenze apprese.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giochi di esplorazione sonora e timbrica, libera e guidata, di oggetti comuni e di materiali di varia natura. + Improvvisazioni musicali individuali e collettive. + Giochi di collaborazione a squadre, a coppie e in forma collettiva.
<p>GREEN COMP</p>	<p>Competenza in materia di sostenibilità ambientale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Prendere gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità ❖ Assumere comportamenti di rispetto e di tutela di beni pubblici, artistici e ambientali. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica Tecnologia-Scienze</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Il consumo responsabile. + Discussione guidata sul problema degli sprechi. + Elaborazione di un catalogo di buoni consigli per il risparmio dell'acqua. + Il Corpo Forestale, i Vigili del Fuoco, la Protezione Civile. + Elaborazione di proposte di tutela. + Attività di Laboratorio Edu Green: piantumazione delle piante, osservazione delle varie fasi di crescita, annotazione su grafici e tabelle delle osservazioni effettuate, verifica delle ipotesi.

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE TERZA

COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	DISCIPLINE COINVOLTE/ATTIVITÀ
<p>LIFE COMP</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere Se Stessi ❖ Conoscere il proprio carattere e le proprie emozioni ❖ Scoprire il Gruppo e rispettare gli altri ❖ Potenziare le Relazioni interpersonali ❖ Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni ❖ Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni ❖ Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze ❖ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica- Educazione motoria Musica-Inglese</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Descrizione delle proprie emozioni e loro rappresentazione grafica con diverse tecniche ✚ Attività sulle emozioni mirate a saper riconoscere ed esprimere quali attività/persone ammiro e quali rifiuto dandone semplici motivazioni ✚ Riflessioni, composizione di poesie, filastrocche e rappresentazioni grafiche con il fine di stimolare l'accettazione dell'altro ✚ Giochi di squadra: le regole

<p>DIGICOMP</p>	<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare e produrre soluzioni. ❖ Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Tecnologia-Italiano- Inglese- Matematica-Arte e Immagine</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file ✚ Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. ✚ Utilizzo di software didattici. ✚ Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi ✚ Attività di “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. ✚ Utilizzo, con l’assistenza dell’insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell’attività didattica (immagini, ricerche mirate) ✚ Uso della posta elettronica per comunicare ✚ Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
------------------------	-----------------------------------	---	---

<p>ENTRECOMP</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine ❖ Decidere tra due alternative e spiegare le motivazioni ❖ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, o di un gioco compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. ❖ Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti ❖ Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica- Educazione motoria Musica-Inglese</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Conversazione o discussioni guidate al fine di stimolare gli interventi con pertinenza e coerenza fornendo il loro contributo personale ✚ Osservazione guidata di opere d'arte presenti nel proprio territorio ✚ Realizzazione di scene paesaggistiche utilizzando tecniche diverse.
		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; ❖ Individuare e leggere i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio ❖ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili ❖ Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Elaborazione e realizzazione di semplici prodotti grafici e/o plastici di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese ✚ Organizzazione di mini gare di squadra ✚ Giochi a coppie o a squadre rispettando le regole ✚ Le diverse modalità di far musica; ascolto ✚ Interpretazione corale, strutturazione di un accompagnamento con gli oggetti comuni, il corpo e gli strumenti musicali della scuola in relazione ad alcuni brani.

		esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La musica d'insieme: improvvisazioni libere con i suoni del corpo e con gli strumenti didattici; giochi ritmici con la scrittura musicale ❖ Esperienze di musica d'insieme.
GREEN COMP	Competenza in materia di sostenibilità ambientale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Prendere gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità ❖ Assumere comportamenti di rispetto e di tutela di beni pubblici, artistici e ambientali 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Scienze -Inglese</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none">  Il consumo responsabile  Discussione guidata sul problema degli sprechi  Elaborazione di un catalogo di buoni consigli per il risparmio dell'acqua  Il Corpo Forestale, i Vigili del Fuoco, la Protezione Civile  Elaborazione di proposte di tutela  Laboratorio Edu Green: piantumazione delle piante, osservazione delle varie fasi di crescita, annotazione su grafici e tabelle delle osservazioni effettuate, verifica delle ipotesi

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE QUARTA





COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	DISCIPLINE COINVOLTE/ATTIVITÀ
<p>LIFE COMP</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere Se Stessi ❖ Conoscere il proprio carattere e le proprie emozioni ❖ Scoprire il Gruppo e rispettare gli altri ❖ Potenziare le Relazioni interpersonali ❖ Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze ❖ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u> Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione Motoria-Musica-Geografia-Storia</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Attività laboratoriali atte a stimolare nei bambini la creatività e il pensiero critico e divergente; ✚ Attività di alfabetizzazione emotiva: imparare a riconoscere le manifestazioni dei sentimenti (amore, odio, amicizia, innamoramento, imbarazzo, vergogna) per poterle gestire in maniera opportuna ✚ Scrittura epistolare e creativa finalizzata alla conoscenza del sé e dell'altro e collegamento con la geografia per la conoscenza degli usi e costumi dei vari Paesi di origine degli alunni.

<p>DIGICOMP</p>	<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare e produrre soluzioni ❖ Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Tecnologia-Italiano- Inglese- Matematica</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ I Motori di ricerca. ✚ File, documenti e cartelle archiviate nei supporti o nei servizi ✚ Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati ✚ La posta elettronica per lo scambio semplici messaggi ✚ Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse ✚ Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi ✚ Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati ✚ Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici ✚ Attività di coding ✚ Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro semplici informazioni provenienti da sorgenti diverse
------------------------	-----------------------------------	---	---

<p style="text-align: center;">ENTRECOMP</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. ❖ Decidere tra due alternative e spiegare le motivazioni. ❖ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, o di un gioco compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. ❖ Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. ❖ Saper collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. ❖ Saper progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. ❖ Individuare e leggere i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio e non. ❖ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili. ❖ Conoscere, descrivere e interpretare, in modo critico, opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali 	<p style="text-align: center;"><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria-Musica</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Elaborazione e realizzazione di semplici prodotti di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese. ✚ Strategie finalizzate all'organizzazione dei materiali per realizzazione di un prodotto. ✚ Discussioni di gruppo finalizzate ad apportare il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti. ✚ Codifica di norme condivise per regolamentare il lavoro di gruppo. ✚ Canzoni in coro. - Esecuzione di semplici brani musicali. - Melodie cantate per imitazione. ✚ Sculture di carta, origami, mosaici, collage; ✚ Realizzazione di soggetti artistici e soluzioni figurative originali. ✚ Esecuzione con il movimento del corpo di semplici strutture ritmiche ✚ Sequenze ritmiche Movimento e ritmo in armonia ✚ Fiabe sonore
---	---	---	--

		<p>danza, teatro, arti visive e multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte. 	<ul style="list-style-type: none"> + Costruzione di strumenti con materiale di recupero + Sonorizzazione e drammatizzazione di brevi storie inventate o lette.
GREEN COMP	Competenza in materia di sostenibilità ambientale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere gli elementi che costituiscono un ecosistema e le loro funzioni. ❖ Promuovere il rispetto verso l'ambiente e la natura e saper riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. ❖ Acquisire comportamenti responsabili per contenere gli sprechi energetici. ❖ Acquisire le principali norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere. ❖ Acquisire conoscenze per una corretta alimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> + Attività volte all'acquisizione di comportamenti responsabili e rispettosi degli equilibri degli ecosistemi. + Compiti di realtà per il contenimento degli sprechi. + Il riciclo come fonte di energia rinnovabili. + Codifica su cartelloni delle principali norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere + L'alimentazione cibi sani e cibi nocivi alla salute: costruzione di un lap -book + Laboratorio Edu Green: piantumazione delle piante, osservazione delle varie fasi di crescita, annotazione su grafici e tabelle delle osservazioni effettuate, verifica delle ipotesi., verifica delle ipotesi.

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE QUINTA

COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	DISCIPLINE COINVOLTE/ATTIVITÀ
LIFE COMP	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere Se Stessi ❖ Conoscere il proprio carattere e le proprie emozioni ❖ Scoprire il Gruppo e rispettare gli altri ❖ Potenziare le Relazioni interpersonali ❖ Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana ❖ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione Motoria-Musica</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none">  Ascolto di un testo per riformulare il contenuto che ha colpito il bambino, esplicitando le emozioni provate e comprendendo che cosa dice di se stesso/a  Gli articoli della costituzione e leggi a tutela della propria identità: - Art.3 principio di uguaglianza; - Convenzione Diritti dell'infanzia; - Il diritto al nome: analisi e studio del proprio nome (significato, provenienza, mappa dei cognomi, giochi con le lettere del proprio nome: anagrammi, acrostici...)  Drammatizzazione  Giochi di squadra: i ruoli

<p>DIGICOMP</p>	<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare e produrre soluzioni ❖ Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Tecnologia-Italiano- Inglese- Matematica-Scienze</p> <p><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ I Motori di ricerca ✚ File, documenti e cartelle archiviate nei supporti o nei servizi ✚ Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati ✚ La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam ✚ Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse ✚ Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi ✚ Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati ✚ Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici ✚ La stampa dei documenti ✚ Attività di coding
------------------------	-----------------------------------	---	---

<p>ENTRECOMP</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine ❖ Decidere tra due alternative e spiegare le motivazioni ❖ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, o di un gioco compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. ❖ Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti ❖ Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale ❖ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe ❖ Individuare e leggere i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio e non ❖ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili ❖ Conoscere, descrivere e interpretare, in modo critico, opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, 	<p><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></p> <p>Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria-Musica</p> <p style="text-align: center;"><u>ATTIVITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaborazione e realizzazione di semplici prodotti di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese ❖ Strategie finalizzate all'organizzazione dei materiali per realizzazione di un prodotto ❖ Discussioni di gruppo finalizzate ad apportare il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti ❖ Codifica di norme condivise per regolamentare il lavoro di gruppo ❖ Rappresentazioni creative alcuni paesaggi ❖ Sculture di carta, origami, mosaici, collage ❖ Realizzazione di soggetti artistici e soluzioni figurative originali ❖ Attività di manipolazione di un'immagine per trasformarla in un'altra con determinate valenze espressive ❖ Immagini per decorare, raccontare, illustrare ❖ Creazione collettiva di semplici partiture per
-------------------------	---	---	---

		<p>teatro, arti visive e multimediali</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte ❖ Accedere alle risorse musicali presenti in rete . 	<p>annotare in modo informale spunti sonori con la relazione immagine suono dello strumento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Creazione, lettura ed esecuzione di semplici linee di ritmo con i suoni del corpo e gli strumenti musicali della scuola ❖ Allestimento di un evento musicale da presentare in pubblico ❖ Esecuzione con il movimento del corpo di semplici strutture ritmiche. - Sequenze ritmiche. - Movimento e ritmo in armonia ❖ Fiabe sonore.
GREEN COMP	Competenza in materia di sostenibilità ambientale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ❖ Promuovere il rispetto verso l'ambiente e la natura e saper riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. ❖ ❖ Comportamenti responsabili per contenere gli sprechi energetici ❖ ❖ ❖ Comprendere la necessità di risparmiare energia ❖ ❖ Acquisire le principali norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ❖ Compiti di realtà per il contenimento degli sprechi ❖ ❖ Le fonti rinnovabili e non rinnovabili di energia ❖ ❖ ❖ Il risparmio energetico ❖ ❖ Il riciclo come fonte di energia rinnovabili ❖ ❖ ❖ Codifica su cartelloni delle principali norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere

		<ul style="list-style-type: none">❖ Corretta alimentazione (conoscenza delle principali fonti di energia assunte attraverso il cibo).	<ul style="list-style-type: none">❖ L'alimentazione: costruzione di un lap -book le principali fonti di energia assunte attraverso il cibo.❖ Laboratorio Edu Green: piantumazione delle piante, osservazione delle varie fasi di crescita, annotazione su grafici e tabelle delle osservazioni effettuate, verifica delle ipotesi.
--	--	---	---

**SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
CLASSE PRIMA**

COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	DISCIPLINE COINVOLTE/ATTIVITÀ
LIFE COMP	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Riconoscere le radici della propria identità e saper descrivere se stessi ❖ Incrementare la conoscenza di se stessi ❖ Acquisire consapevolezza delle proprie abilità, attitudini, passioni. 	<p>COMPRENDERE E COMPENDERSI Percorso di letture antologiche guidate sul tema delle emozioni</p> <p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione Motoria-Musica</p> <p>Esprimere le proprie emozioni attraverso i linguaggi preferiti .</p> <p>Incontri con gli autori Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli Incontri in classe con professionisti esperti in particolare educatori e/o psicologi</p>
DIGICOMP	Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi ❖ Partecipare al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati 	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Tecnologia-Italiano- Inglese- Matematica-Scienze</p> <p align="center">Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire l'identità digitale • Proteggere i dati personali e la privacy • Riconoscere i pericoli della rete • L'ambiente digitale

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Le misure di protezione e sicurezza, i rischi in rete, il cyber bullismo • Le immagini nell'arte e nei social media • Lessico afferente i diversi device e il loro utilizzo • Raccontare se stessi e gli altri in lingua madre e nelle lingue straniere con prodotti multimediali (costruzione dell'avatar) • L'ora del codice • Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi
<p>ENTRECOMP</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo ❖ Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. ❖ Individuare elementi certi, possibili, nel momento di effettuare le scelte ❖ Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. Pianificare semplici azioni nell'ambito personale e del lavoro. Discutere in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte ❖ Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici. Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose indicandone la scelta ❖ Pianificare l'esecuzione di un semplice compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi. ❖ Organizzare semplici eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti 	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria-Musica</p> <p style="text-align: center;">Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle . • Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte ❖ Accedere alle risorse musicali presenti in rete . 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta. • Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale. • Avvio al problem solving • Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine. • Mercatino della solidarietà
<p style="text-align: center;">GREEN COMP</p>	<p style="text-align: center;">Competenza in materia di sostenibilità ambientale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Acquisire una coscienza ecologica mirata a operare nell'ambiente. ❖ Capire perché salvaguardia dell'ambiente significa salvaguardia dell'uomo ❖ Riconoscere la necessità di comportamenti a tutela e sviluppo del territorio, dell'ambiente e del patrimonio. Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse e mettere in atto quelli alla propria portata ❖ Intuire la necessità di mettere in atto comportamenti ecologicamente adeguati 	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria-Musica</p> <p style="text-align: center;">Attività</p> <p>Itinerari naturalistici e storici del territorio La raccolta differenziata L'inquinamento acustico</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper effettuare correttamente la raccolta differenziata ❖ Comprendere le caratteristiche dello sviluppo sostenibile e dell'economia circolare ❖ Memorizzare e discriminare stimoli di ordine percettivo dell'ambiente naturale. 	<p>Lezioni laboratoriali con alunni delle classi quinte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi
<p>SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO CLASSE SECONDA</p>			
COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	DISCIPLINE COINVOLTE/ATTIVITÀ
<p>LIFE COMP</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Curare la propria persona e gli ambienti di vita per migliorare il benessere proprio e degli altri ❖ Riconoscere la scuola, la famiglia e le altre formazioni sociali come luoghi di incontro, di scambio e di aiuto fra persone che perseguono obiettivi condivisi ❖ Ricavare da fonti diverse (orali, scritte, audiovisive, iconografiche, digitali ...), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio) ❖ Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti. 	<p><u>RACCONTARE: MODI, MONDI E SCOPERTE</u> Percorso di letture antologiche guidate sul tema delle emozioni</p> <p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione Motoria-Musica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percorsi volti a sviluppare le proprie abilità, passioni e desideri futuri • Analisi di testi narrativi quali la lettera e il diario allo scopo di analizzare stati d'animo, rapporti interpersonali e valori come l'amicizia ecc.. • Adolescenza e percezione di sé in un momento di cambiamento fisico • SCOPRIRE IL LEGAME FRA SPORT, BENESSERE E SALUTE <p>Conoscere gli effetti delle attività motorie e sportive per il benessere della persona e la prevenzione delle malattie.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi (discipline coinvolte: TUTTE)
DIGICOMP	Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprendere i rischi per la salute con l'utilizzo scorretto e prolungato degli strumenti digitali ❖ Rispettare in modo consapevole ed autonomo le regole della comunicazione digitale ❖ Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per lo studio, il tempo libero e la comunicazione <p>Conoscere la nomenclatura delle parti dei diversi device nelle lingue studiate e saper utilizzare le diverse potenzialità di un dispositivo</p>	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Tecnologia-Italiano- Inglese- Matematica-Scienze</p> <p style="text-align: center;">Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le tecnologie digitali e la salute • Le misure di protezione e sicurezza, i rischi in rete, il cyber bullismo • Il lessico digitale • Attività di problem solving, coding e robotica • L'ora del codice • Attività di E-Twinning • Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi
ENTRECOMP	Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Creare accostamenti inusuali/originali. Cambiare il punto di vista attivando la riorganizzazione ❖ Scomporre una procedura nelle sue fasi ❖ Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità. ❖ Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti ❖ Progettare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse 	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria-Musica</p> <p style="text-align: center;">Attività</p> <p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning. Le fasi di una procedura.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare soluzioni certi, possibili, probabili, nel momento di effettuare le scelte. ❖ Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. ❖ Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte. ❖ Attuare le soluzioni e valutare i risultati. ❖ Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessario ❖ Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti ❖ Progettare ed eseguire manufatti artistici e tecnologici con l'aiuto degli insegnanti 	<p>Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Attività di problem solving: Fasi del problem solving. Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning. Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; tabelle multicriteriali. Le opportunità del territorio (economiche,culturali,professional i,sociali). Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; tabelle multicriteriali. Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Lezioni laboratoriali Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi</p>
<p>GREEN COMP</p>	<p>Competenza in materia di sostenibilità ambientale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rispettare, conservare e cercare di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti ❖ Individuare le maggiori problematiche dell'ambiente in cui si vive ed elaborare ipotesi di intervento ❖ Sviluppare un atteggiamento responsabile e critico verso ogni azione trasformativa dell'ambiente ❖ Analizzare le cause di inquinamento provocate dagli insediamenti urbani 	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria-Musica</p> <p style="text-align: center;">Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Città e insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili. Uso sostenibile dell'ecosistema terrestre. • Difendere la nostra salute: l'importanza dell'attività motoria. Le dipendenze • La corretta alimentazione • Attività green

		<ul style="list-style-type: none">❖ Saper riconoscere gli alimenti e il loro valore nutrizionale, dando maggiore importanza agli alimenti biologici❖ Saper adottare comportamenti corretti dal punto di vista nutrizionale, in relazione alla quantità delle calorie❖ Comprendere come l'attività fisica sia indispensabile per lo sviluppo armonico del corpo e per mantenersi in buona salute❖ Comprendere i rischi nell'uso di fumo, alcool e droga	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere i principali provvedimenti adottati dalle Amministrazioni locali in relazione alle maggiori problematiche ambientali del proprio territorio. Conoscere l'ambiente sociale e naturale, comprendendo l'importanza della tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.• Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi
--	--	---	---

**SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
CLASSE TERZA**

COMPETENZE PER L'ORIENTAMENTO	COMPETENZE EUROPEE	OBIETTIVI	DISCIPLINE COINVOLTE/ATTIVITÀ
LIFE COMP	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Esercitarsi a riconoscere nei problemi delle opportunità ❖ Identificare i bisogni della comunità ❖ Saper creare valore ❖ Identificare le attività fondamentali per dar vita a un progetto ❖ Conoscere le competenze utili a inserirsi nel mercato del lavoro ❖ Credere nella propria capacità di raggiungere i risultati voluti 	<p>COMUNICARE, RIFLETTERE, ORIENTARSI VERSO UN PROGETTO DI VITA</p> <p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione Motoria-Musica</p> <p>La motivazione e le aspirazioni La capacità progettuale Io come sono cresciuto: sintesi di quanto emerso negli anni precedenti relativamente alla conoscenza di sé e di sé in rapporto agli altri</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'affettività: il rapporto con il mio corpo e gli altri • Incontri con le scuole superiori • Io e la scelta: indicazioni metodologiche per operare una scelta consapevole. Strategie di problem solving <p>Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • produzione elaborati e prodotti di vario genere sul proprio futuro





<p>DIGICOMP</p>	<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere i diversi dispositivi informatici e di comunicazione per farne un uso efficace e responsabile, rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione ❖ Saper utilizzare i diversi codici comunicativi nel rispetto della netiquette ❖ Riconoscere il significato e il ruolo dell'immagine nell'era dei social media ❖ Rispettare in modo consapevole ed autonomo le regole della comunicazione digitale ❖ Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per lo studio, il tempo libero e la comunicazione ❖ Utilizzare eticamente le informazioni contenute nei social, soprattutto provenienti da fonti in lingua straniera, riconoscendone gli eventuali pericoli, conosce le differenti modalità di comunicazione virtuale. 	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Tecnologia-Italiano- Inglese- Matematica-Scienze</p> <p>Attività</p> <p>Uso corretto dei dispositivi informatici e di comunicazione</p> <p>Dal ritratto alla immagine nella storia dell'arte</p> <p>Le misure di protezione e sicurezza, i rischi in rete, il cyber bullismo</p> <p>Le norme fondamentali che a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. La privacy. Lessico afferente le abilità indicate.</p> <p>L'ora del codice</p> <ul style="list-style-type: none"> • Somministrazione di questionari e momenti di brainstorming in classe sugli esiti degli stessi
------------------------	-----------------------------------	--	---

<p>ENTRECOMP</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Scomporre una procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti ❖ Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti ❖ Creare accostamenti inusuali/originali ❖ Cambiare il punto di vista attivando la riorganizzazione ❖ Progettare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Individuare soluzioni certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte. ❖ Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni ❖ Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti ❖ Attuare le soluzioni e valutare i risultati. Suggestire percorsi di correzione o miglioramento ❖ Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti ❖ Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili <p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze</p>	
-------------------------	---	--	--

<p>GREEN COMP</p>	<p>Competenza in materia di sostenibilità ambientale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprendere il concetto di sviluppo sostenibile e di salvaguardia del Pianeta. ❖ Conoscere i principali impegni internazionali a favore dell'ambiente. ❖ Conoscere e comprendere alcune importanti forme di illegalità ❖ Conoscere le ripercussioni del cambiamento climatico sull'ambiente e sui sistemi umani ❖ Essere consapevoli l'uso di energie rinnovabili, le riduzioni dei consumi e il riciclaggio dei rifiuti riducano l'impatto ambientale a favore di uno sviluppo sostenibile ❖ Comprendere i vantaggi e i rischi della globalizzazione. 	<p>DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano-Arte e Immagine Educazione Civica-Educazione motoria-Musica</p> <p style="text-align: center;">Attività</p> <p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci. Fasi del problem solving. Le opportunità del territorio (economiche,culturali,professional i,sociali). Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso. Modalità di decisione riflessiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Io, la scuola e il lavoro: cosa mi piacerebbe fare da grande, i miei interessi e le mie potenzialità in relazione alla scelta da effettuare e al lavoro (dimensione sociale della scelta) • Incontri con enti professionali ed esponenti della società civile del territorio <p>Esperienze di laboratorio nelle scuole secondarie di secondo grado</p>
--------------------------	---	---	---

A.S. 2023-24

MODULO N^ 1

Titolo	COMPRENDERE E COMPENDERSI
Destinatari	CLASSI PRIME
Discipline	DISCIPLINE STEM , LINGUE STRANIERE, ITALIANO, MUSICA , SOSTEGNO ED. FISICA
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none">❖ Riconoscere le radici della propria identità e saper descrivere se stessi.❖ Conoscere alcune professioni oggi praticate.
Competenze chiave europee	<ul style="list-style-type: none"> Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Evidenze osservabili (abilità)	L'ALUNNO È IN GRADO DI DESCRIVERE, ANCHE IN LINGUA STRANIERA, SE STESSO/LE PROPRIE ORIGINI E SA INTERAGIRE CON I COMPAGNI IN UN PICCOLO GRUPPO.
Conoscenze e contenuti	<ul style="list-style-type: none">➤ Conoscere le regole del gioco (squash, rugby, e altri giochi di palla)➤ Alcuni ambiti lavorativi più o meno conosciuti➤ Conoscere app digitali➤ Conoscere tipologie testuali

Organizzazione dell'ambiente di apprendimento	<p>METODOLOGIE Brainstorming / lezione frontale / lavoro di gruppo</p> <p>SPAZI Aula di informatica, palestra, laboratorio musicale, aule</p> <p>TEMPI Novembre - Maggio</p> <p>MATERIALI E STRUMENTI Computer / libri di testo, LIM, BYOD</p> <p>RISORSE UMANE INTERNE/ESTERNE Docenti curricolari ed esperti esterni</p>
Principali attività previste dell'UDA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Preparazione alle certificazioni linguistiche ○ Avvio al problem solving ○ Attività del curricolo digitale (n. 9 ore) ○ Incontri con gli autori (n. 3 ore) ○ Mercatino della solidarietà (n. 5 ore) ○ Raccontare se stessi e gli altri in lingua madre e nelle lingue straniere con prodotti multimediali (costruzione dell'avatar) (n. 5 ore) ○ Lezioni laboratoriali con alunni delle classi quinte (n.5 ore) ○ L'Ora del Codice (n. 3 ore)
Strumenti e modalità di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● OSSERVAZIONI IN ITINERE ● COMPITO DI REALTÀ/PRODOTTI ● VERIFICHE STRUTTURATE ● VERIFICHE SEMISTRUTTURATE, ● VERIFICHE ORALI, ● VERIFICHE SCRITTE ● ALTRO (SPECIFICARE) valutazione abilità informatiche (per le griglie di valutazione vedi registro elettronico o PTOF)

MODULO N°2

Titolo	RACCONTARE: MODI, MONDI E SCOPERTE
Destinatari	CLASSI SECONDE
Discipline	DISCIPLINE : STEM, LINGUE STRANIERE, ITALIANO ,MUSICA
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Motivare gli alunni allo studio. ❖ Acquisire consapevolezza delle proprie abilità, attitudini, passioni. ❖ Conoscere la struttura del sistema italiano di formazione. ❖ Individuare ciò che impedisce l'adesione alla propria vocazione.
Competenze chiave europee	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Competenza alfabetica funzionale ✚ Competenza multilinguistica ✚ Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologie e ingegneria ✚ Competenza digitale ✚ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ✚ Competenza in materia di cittadinanza ✚ Competenza imprenditoriale ✚ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Evidenze osservabili (abilità)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper ascoltare e sapersi relazionare con il mondo degli adulti. ➤ Realizzare prodotti di varia tipologia per esprimere le proprie attitudini, e i propri modelli di riferimento. ➤ Sapersi interrogare sul proprio futuro. ➤ Saper incrementare la propria capacità di introspezione.
Conoscenze e contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Gli ambiti lavorativi: la musica e il teatro

	❖ La vocazione, la visione, la missione.
Organizzazione dell'ambiente di apprendimento	<p>METODOLOGIE Brainstorming, lezione frontale e partecipata, laboratori, lavoro di gruppo</p> <p>SPAZI Aula di informatica, aule, lab. musicale, teatro</p> <p>TEMPI Novembre - Maggio</p> <p>MATERIALI E STRUMENTI Computer, libri di testo, piattaforme digitali, LIM, strumenti musicali RISORSE UMANE INTERNE/ESTERNE Docenti curricolari, esperti esterni</p>
Principali attività previste dell'UDA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Percorsi volti a sviluppare le proprie abilità, passioni e desideri futuri. ○ Laboratorio musicale (n. 5 ore) ○ Orchestra della scuola (n. 5 ore) ○ Lezioni laboratoriali con alunni classi quinte (n. 5 ore) ○ Attività di: problem solving, coding e robotica (n. 3 ore) ○ Attività E-Twinning (n. 8 ore) ○ Attività green (n. 2 ore) ○ L'Orsa del Codice (n. 2 ore)
Strumenti e modalità di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● OSSERVAZIONI IN ITINERE ● COMPITO DI REALTÀ/PRODOTTI ● VERIFICHE STRUTTURATE ● VERIFICHE SEMISTRUTTURATE, ● VERIFICHE ORALI, ● VERIFICHE SCRITTE ● ALTRO (SPECIFICARE) consegna e qualità degli elaborati (per le griglie di valutazione vedi registro elettronico o PTOF)

MODULO N^ 3

Titolo	COMUNICARE, RIFLETTERE, ORIENTARSI VERSO UN PROGETTO DI VITA
Destinatari	CLASSI TERZE
Discipline	DISCIPLINE STEM , LINGUE STRANIERE , ITALIANO, DAMS
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Incrementare la conoscenza di se stessi. ❖ Conoscere le offerte formative delle scuole superiori del territorio. ❖ Individuare l'area di interesse propria di ogni studente. ❖ Decidere con la famiglia l'indirizzo scolastico superiore. ❖ Incrementare il lessico straniero per simulare la comunicazione nel mondo del lavoro. ❖ Sviluppare la capacità di immaginazione.
Competenze chiave europee	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza alfabetica funzionale ● Competenza multilinguistica ● Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologie e ingegneria ● Competenza digitale ● Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ● Competenza in materia di cittadinanza ● Competenza imprenditoriale ● Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Evidenze osservabili (abilità)	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Autovalutazione. ✚ Incrementare la capacità di scelta. ✚ Saper parlare del proprio futuro in lingua madre e in lingua straniera. ✚ Imparare a relazionarsi con il mondo degli adulti sul proprio futuro.
Conoscenze e contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le diverse tipologie di scuole secondarie del territorio. ➤ Gli interessi scolastici e professionali attuali. ➤ Il consiglio orientativo.

Organizzazione dell'ambiente di apprendimento	<p>METODOLOGIE Brainstorming, lezione frontale, lavoro di gruppo, lezioni asincrone e laboratoriali</p> <p>SPAZI Aula di informatica, laboratorio musicale, aula, scuole secondarie superiori</p> <p>TEMPI Novembre - Maggio</p> <p>MATERIALI E STRUMENTI Computer, libri di testo, LIM, BYOD</p> <p>RISORSE UMANE INTERNE/ESTERNE Docenti curricolari, docenti esterni</p>
Principali attività previste dell'UDA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Incontri con enti professionali ed esponenti della società civile sul territorio (n. 5 ore) ○ Produzione elaborati e prodotti di vario genere sul proprio futuro (n.5 ore) ○ Incontri con le scuole superiori (n. 10 ore) ○ Esperienze di laboratorio nelle scuole secondarie di secondo grado (n. 10 ore)
Strumenti e modalità di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● OSSERVAZIONI IN ITINERE ● COMPITO DI REALTÀ/PRODOTTI ● Test psico-attitudinali <p>(per le griglie di valutazione vedi registro elettronico o PTOF)</p>
Orientamento	<p>consulta l'aula virtuale dedicata</p>

Valutazione

Competenze	Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Competenze orientative	Saper individuare soluzioni per raggiungere obiettivi	In modo frammentario	In modo regolare	In modo accurato	In modo efficace
	Saper interagire con sicurezza ed in modo efficace con gli altri	Solo se guidato	Talvolta	In modo frequente	In modo costante
	Saper gestire gli obiettivi di studio in relazione al tempo ed alle risorse	Solo se guidato	Talvolta	In modo frequente	In modo costante
	Saper interpretare le regole del contesto organizzativo	Solo se guidato	Talvolta	In modo frequente	In modo costante
Competenze in materia di cittadinanza	Si impegna con gli altri per conseguire un interesse comune	In modo passivo	In modo assiduo	In modo corretto	In modo efficace
Cogliere elementi chiave e Interpretare criticamente i contenuti	Individua i contenuti fondamentali dei testi proposti	In modo parziale	In modo elementare	In modo completo	In modo approfondito
	Rielabora autonomamente i materiali	In modo parziale	In modo elementare	In modo completo	In modo approfondito
Organizzare i contenuti in funzione di un prodotto finale	Coglie le relazioni di causa effetto ed il collegamento tra i diversi aspetti della problematica	In modo parziale	In modo elementare	In modo completo	In modo approfondito
	Rielabora e dispone le idee in modo pertinente in vista di una restituzione finale	In modo frammentario	In modo regolare	In modo accurato	In modo efficace
Argomentare le proprie tesi, valutando criticamente i diversi punti di vista e individuando possibili soluzioni	Supporta le proprie argomentazioni con proposte ed elementi di riflessione	In modo frammentario	In modo regolare	In modo accurato	In modo efficace

CONSIGLIO ORIENTATIVO

VALUTAZIONE
ORIENTATIVA

DESIGNAZIONE
ORIENTATIVA

**Il Consiglio di Classe
ritiene che l'alunno/a:**

**con orientamento
verso:**

possa intraprendere un
ciclo di studi a lungo
termine

un istituto liceale

possa intraprendere un
ciclo di studi a medio
termine

un istituto tecnico

 un istituto
professionale

possa intraprendere un
ciclo di studi a breve
termine

un Centro di
formazione
professionale (IFP)

**Per il Consiglio di Classe
Il Coordinatore**
