

Scheda di progettazione del modulo di orientamento

<i>Dati dell'Istituzione scolastica</i>
--

Codice meccanografico: RNIC80220D

Nome: IC Mondaino

Indirizzo: VIA FONTE LEALI, 392

Sede: Mondaino

<i>Destinatari</i>

Classe I e II - Scuola secondaria di primo grado.
--

<i>Obiettivi e competenze da sviluppare</i>
--

Obiettivi condivisi nel CdC al fine di realizzare le condizioni ottimali per far emergere interessi autentici e consapevolezza di sé, declinati in termini di capacità da sviluppare in coerenza con il Curricolo di Istituto e personalizzate in riferimento al contesto classe.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Capacità di imparare e lavorare sia in maniera collaborativa sia in maniera autonoma● Capacità di gestire il tempo e le informazioni● Capacità di riflettere criticamente e di prendere decisioni● Capacità di essere proattivi e lungimiranti● Capacità di imparare ad imparare |
|--|

Progettazione attività del modulo di orientamento					
Competenze trasversali (Racc. Eu 2018)	Capacità	Attività	Metodologia	Discipline/Docenti coinvolte/i	Unità orarie (minimo 30)
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Capacità di imparare e lavorare sia in maniera collaborativa sia in maniera autonoma. Capacità di gestire efficacemente il tempo e le informazioni. Capacità di concentrarsi, riflettere criticamente e di prendere decisioni.	Simulazione di un dibattito storico-scientifico tra Tolemaici e Copernicani. Alla classe verranno presentati informazioni e materiali inerenti le due teorie da selezionare per imbastire il dibattito e per formulare un giudizio	Fase 1 <i>Cooperative learning.</i> Divisione della classe (15 studenti) in tre gruppi eterogenei (principio equi-eterogeneità); gruppo 1 - Tolemaici; gruppo 2 - Copernicani; gruppo 3 giuria. Assegnazione dei ruoli a ciascun gruppo: controllo tempo e volume voce; moderatore-facilitatore; lettore; sintetizzatore-verbalizzatore; relatore. Ai gruppi 1 e 2 vengono assegnati materiali e informazioni a sostegno della propria tesi; gli studenti estrapolano le informazioni che ritengono più idonee a sostenere la propria tesi e le armonizzano al fine di predisporre un'esposizione coerente e convincente. Al gruppo 3 vengono assegnati materiali e informazioni sui quali basare	Storia Scienze Arte	Fase 1 - 2h Fase 2 - 2h Fase 3 - 2h Fase 4 - 2h TOTALE 8 h

			una corretta ed equa valutazione attraverso una rubrica di valutazione o una check list da compilare al momento del dibattito. es. la tesi è suffragata da un rigoroso iter procedurale costituito da: osservazione, ipotesi, sperimentazione, analisi dei risultati e conclusioni; utilizzo di strumenti scientifici di osservazione, rilevazione e supporto... la tesi è fondata su un punto di vista neutro (no superstizioni-condizionamenti ideologici e/o religiosi → antropocentrismo); Fase 2 <i>Debate.</i> Dibattito e valutazione della giuria. Il relatore di ciascuna teoria espone gli elementi a sostegno della propria tesi, interagendo in modo dialettico con il relatore della tesi opposta. I componenti del terzo gruppo-giuria avranno il compito di controllare il tempo di esposizione e garantirne l'equità,		
--	--	--	---	--	--

			promuovere modalità comunicative corrette, verbalizzare gli elementi significativi a supporto delle due tesi compilando la rubrica/check. Al termine del dibattito la giuria delibera. Fase 3 <i>Metacognizione.</i> Studenti e docenti. Riflessione metacognitiva sul percorso svolto e sulle modalità di lavoro singolo e collaborativo che è stato realizzato al fine di cogliere l'importanza di: saper lavorare sia in maniera collaborativa che autonoma; gestire efficacemente il tempo e le informazioni; concentrarsi, riflettere criticamente e prendere decisioni. Fase 4 <i>Apprendimento.</i> Studenti e docenti. Approfondimento disciplinare.		
Competenza in materia di	Capacità di impegnarsi	Il parlamento dei ragazzi. Gli studenti fanno	Fase 1 <i>Brainstorming e dibattito.</i>	Come da curriculum di Educazione Civica	Fase 1 - 2h Fase 2 - 2h

cittadinanza	efficacemente con gli altri per un interesse comune. Capacità di pensiero critico e abilità integrate nella soluzione di problemi.	esperienze pratiche sulle modalità e sulle forme della rappresentanza democratica; individuano un ambiente scolastico che richieda di essere riqualificato e lo portano all'attenzione del Dirigente e, se necessario, del Sindaco.	Gli studenti individuano gli elementi che rendono un ambiente comune funzionale ed accogliente (pareti dipinte di fresco, murales, colori vivaci alle pareti, arredi, strumentazioni...) ed elaborano una certificazione di qualità; poi avanzano proposte relative a tre ambienti scolastici da riqualificare in relazione ai parametri di qualità individuati. Fase 2 <i>Rappresentanza - delega.</i> La classe vota tre rappresentanti che "adotteranno" (assegnazione del docente) uno dei tre ambienti da riqualificare e che avranno il compito di presentare la proposta alla comunità scolastica. I docenti affiancano al rappresentante quattro studenti ciascuno al fine di supportarlo nella campagna pro-riqualificazione dell'ambiente assegnato. In gruppo predispongono la proposta. Fase 3 <i>Comunicazione - votazione.</i> In aula magna, i	Fase 3 - 1h Fase 4 - 3h TOTALE 8h
--------------	--	--	---	---

			rappresentanti e i gruppi di supporto espongono ed argomentano la loro proposta agli studenti di tutte le classi,, rispondendo anche ad eventuali domande e rimodulando la proposta sulla base di possibili spunti migliorativi. Al termine, gli studenti esprimono attraverso il voto la loro scelta (voto segreto con le urne). Fase 4 <i>Rappresentanza e contatti istituzionali.</i> La classe, riunita, porta, le proposte alle figure di riferimento della scuola e del territorio (Dirigente e Sindaco), scrivendo una lettera aperta per esporre le richieste della comunità scolastica e chiedendo un incontro al quale parteciperanno tutti gli studenti della classe. Durante l'incontro i tre rappresentanti degli studenti avranno il compito, in quanto democraticamente eletti, di interagire con le figure istituzionali. Gli stessi rappresentanti informeranno la comunità scolastica degli esiti degli		
--	--	--	--	--	--

			incontri.		
Competenza imprenditoriale	Capacità di essere proattivi e lungimiranti. Capacità di trasformare le idee in azioni. Capacità di assumere l'iniziativa. Capacità di accettare la responsabilità.	Docenti per un giorno. Gli studenti vestono i panni dei docenti per approfondire un argomento di ambito scientifico (salute, prevenzione, corretti stili di vita, sport) in maniera interdisciplinare ed integrata, in coerenza con gli obiettivi di apprendimento prefissati.	Fase 1 <i>Brainstorming; metodo deduttivo.</i> Agli studenti viene fornito uno o più obiettivi di apprendimento (conoscenza, capacità e competenza), a partire dal quale dovranno individuare possibili aree di apprendimento e tematiche da trattare per il suo/loro raggiungimento. Fase 2 <i>Cooperative learning.</i> Divisione degli studenti in gruppi di lavoro associati a specifiche aree di apprendimento e finalizzati a sviluppare le tematiche individuate, attraverso: domande guida; materiali e risorse sia analogiche che digitali (sitografia) dalle quali selezionare le informazioni necessarie; repertorio di lessico specialistico da utilizzare. Fase 3 <i>Cooperative learning.</i> Ciascun gruppo predispone	Lettere Scienze Scienze motorie Tecnologia	Fase 1 - 1h Fase 2 - 2h (possibilità di prosecuzione in orario extrascolastico) Fase 3 - 2h (prosecuzione dell'attività in orario extrascolastico, con monitoraggio in itinere dal docente) Fase 4 - 2h Fase 5 - 1 h TOTALE 8 h

			un prodotto multimediale per supportare l'azione formativa. Fase 4 <i>Lezione partecipata.</i> I gruppi tengono le proprie lezioni (ogni studente parla a turno); gli studenti degli altri gruppi ascoltano, prendono appunti e, al termine dell'intervento, possono fare domande. Fase 5 <i>Brainstorming.</i> <i>Metodo induttivo.</i> <i>Lezione partecipata.</i> Docenti e studenti. Sulla base di quanto acquisito, gli studenti elaborano una check list/decalogo di buone prassi finalizzate all'acquisizione di corretti stili di vita in prospettiva a breve, medio e lungo termine.		
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione	Capacità di impegnarsi in processi creativi sia	Ti presento il mio territorio. Gli studenti si attivano in	Fase 1 <i>Brainstorming. Metodo induttivo.</i> Viene chiesto agli studenti	Arte Geografia Inglese Matematica	Fase 1 - 1h Fase 2 - 3h Fase 3 - 2h Fase 4 - 2h

culturale	individualmente che collettivamente. Capacità di riconoscere e valorizzare le realtà storico-artistiche e culturali del territorio.	un compito di realtà che prevede l'accoglienza turistica di ipotetici coetanei di madrelingua inglese e spagnola (predisposizione di un pacchetto turistico con: materiale turistico; guida turistica; accoglienza turistica; trasporti).	quali siano gli elementi essenziali alla messa a punto di un pacchetto turistico per loro coetanei; in maniera induttiva li si porterà ad individuare cinque temi da sviluppare: 1. predisposizione materiale (volantini...); 2. tour guidato in inglese 3. tour guidato in spagnolo 4. accoglienza (b&b...) 5. trasporti. Divisione della classe in cinque gruppi equo-eterogenei ai quali viene assegnato uno dei cinque temi. Viene consegnato del materiale strutturato, predisposto dalle varie discipline, funzionale all'inquadramento preliminare degli argomenti da sviluppare (check-list, esempi di volantini, modelli per volantini su applicativi dedicati, lessico in lingua L2, link per accedere a piattaforme ricettive e inerenti ai trasporti, esempi di preventivi su excel)	Spagnolo Storia	TOTALE 8
-----------	---	---	--	--------------------	----------

			Fase 2 <i>Cooperative learning.</i> Gli studenti finalizzano in classe l'attività già avviata, interagendo, a seconda del tema da sviluppare, all'interno del gruppo, tra gruppi e con i diversi docenti di ambito. Fase 3 <i>Cooperative learning.</i> I gruppi condividono ed integrano il materiale. Ogni gruppo dovrà avere un referente per la condivisione con gli altri gruppi per armonizzare i diversi aspetti trattati. Fase 4 <i>Role-play.</i> Predisposizione del pacchetto turistico e uscita sul territorio per effettuare la guida turistica in lingua L2; i ragazzi di Mondaino faranno da ciceroni agli studenti di Saludecio e viceversa.		
--	--	--	---	--	--

Riflessione finale

- *Significato di “integrazione” delle attività individuate e già progettate e/o realizzate in senso orientativo rispetto alle competenze trasversali individuate.*
- *Condivisione della dimensione orientativa dei progetti già esistenti con docenti e studenti della propria Scuola.*
- *Valorizzazione della didattica orientativa.*

Le attività progettate e in via di realizzazione risultano coerenti ed integrate con le competenze trasversali individuate e declinate in senso orientativo.

Le attività sono state condivise preliminarmente con i docenti dei Consigli di classe; i docenti delle diverse aree di apprendimento si attiveranno, a livello operativo, nell'attivazione delle diverse fasi dei percorsi formativi.

Le attività contribuiscono a rafforzare le azioni orientative della scuola, contribuendo a raggiungere una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie capacità, sviluppando i propri talenti e punti di forza.