



ORIENTARSI...PER ESSERE



RIFERIMENTI NORMATIVI

- "Riforma del sistema di orientamento",
Missione 4 - Componente 1- PNRR
- Decreto Ministeriale n. 328 del 22
dicembre 2022
- Linee guida orientamento
- Piattaforma UNICA
- Circolare dirigenziale n. 68/2023



Il piano di formazione per l'orientamento scolastico dell'Istituto Comprensivo C. Alvaro

CLASSI PRIME E SECONDE

Le attività finalizzate all'Orientamento si svolgeranno nella pausa didattica del mese di FEBBRAIO e saranno di almeno 30 ore così declinate:

1. **UDA** pluridisciplinare della durata di 20 ore
(da suddividere in 6 giorni e in più discipline) Sostenibilità
e Il mondo dei Libri

2. Visione di 2 FILM sulla consapevolezza del sé e dibattito.
Durata 6 ore

4. Pratica di **YOGA E MEDITAZIONE**, per la concentrazione e l'ascolto di sé.
Durata 1 ora

5. **CONVEGNO**
a scopo
Orientativo-formativo.
Durata 1 ora

3. Somministrazione **QUESTIONARI** di auto-conoscenza 1 e 2.
Durata 2 ore

Il piano di formazione per l'orientamento scolastico dell'Istituto Comprensivo C. Alvaro

CLASSI TERZE (di almeno 30 ore)

Le attività da dedicare all'ORIENTAMENTO si svolgeranno a partire dal mese di novembre.

1. USCITE SUL
TERRITORIO e in
AZIENDE LOCALI:

Due uscite per un
totale di 6 ore.

2. FORMAZIONE SUL SITO DELLA
SCUOLA «OrientAlvaro» E SUL SITO
ISTITUZIONALE ORIENTARSI.

Durata 4 ore.

3. SOMMINISTRAZIONE DI
QUESTIONARI DI
AUTOCONOSCENZA 1 e 2

DURATA 2 ORE

4. FORMAZIONE NELLE
SCUOLE DEL TERRITORIO.

DURATA 3 ORE.

5. UDA pluridisciplinare sul Mondo dei
libri.

DURATA 15 ORE

Il piano di formazione per l'orientamento scolastico dell'Istituto Comprensivo C. Alvaro

CLASSI PRIME

MACRO-UNITA' DI APPRENDIMENTO «LAVORARE PER LA SOSTENIBILITA'» 20 ore

ARTE E
TECNOLOGIA:
Il
cambiamento
climatico
(4 ore)

GEOGRAFIA:
Cammina &
pedala in città
(2 ore)

LINGUA
INGLESE:
A farmer's
calendar for
responsible
consumers
(3 ore)

STORIA:
Noi e
l'ambiente
(3 ore)

ITALIANO:
Una
campagna per
le piccole
azioni
(3 ore)

MATEMATICA:
PAPER WEEK
(3 ore)

SCIENZE:
La
biodiversità
(2 ore)

Il piano di formazione per l'orientamento scolastico dell'Istituto Comprensivo C. Alvaro

CLASSI SECONDE

MACRO-UNITA' DI APPRENDIMENTO «IL MONDO DEI LIBRI» 20 ore

ARTE E
TECNOLOGIA:
Giornale
junior
(4 ore)

GEOGRAFIA:
Viaggio verso
mete
letterarie
(2 ore)

LINGUA
INGLESE:
A COOKBOOK
(3 ore)

STORIA:
La stampa
(2 ore)

ITALIANO:
Libri & social
(3 ore)

MATEMATICA:
Quanto costa
un libro?
(2 ore)

SCIENZE:
Disegna la
scienza
(4 ore)

Il piano di formazione per l'orientamento scolastico dell'Istituto Comprensivo C. Alvaro

CLASSI TERZE

MACRO-UNITA' DI APPRENDIMENTO «IL MONDO DEI LIBRI» 15 ore

ARTE E
TECNOLOGIA:
GIORNALE
JUNIOR
(4 ore)

GEOGRAFIA:
Viaggio verso
mete
letterarie
(2 ore)

LINGUA
INGLESE:
A COOKBOOK
(3 ore)

ITALIANO:
LIBRI &
SOCIAL
(3 ore)

SCIENZE:
DISEGNA LA
SCIENZA
(3 ore)

ORIENTALVARO 2023/2024

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL TEMA TRASVERSALE “LAVORARE PER LA SOSTENIBILITÀ”

CLASSI DI RIFERIMENTO: IA – IB – IC – ID – IE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	N. ORE	ARGOMENTI DISCIPLINARI SPECIFICI / OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE CHIAVE	TITOLO DEL COMPITO AUTENTICO
ARTE E IMMAGINE E TECNOLOGIA	2 2	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i principi della sostenibilità ambientale Conoscere le basi della fotografia Progettare un fotoreportage 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 	UN FOTOREPORTAGE SUL CAMBIAMENTO CLIMATICO
GEOGRAFIA	2	<ul style="list-style-type: none"> Gli strumenti della geografia: orientarsi con le carte Utilizzare strumenti digitali di geolocalizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza 	“CAMMINA E PEDALA IN CITTÀ” (Lavorare sulle mappe di alcune città italiane, note per essere rinomate mete di turismo, arricchendole con informazioni relative agli spostamenti a piedi o in bicicletta tra i principali punti di interesse. Calcolare, con l’ausilio di semplici strumenti digitali, i percorsi tra un luogo e l’altro del centro urbano, di cui vi occuperete specificando distanza e tempo necessario a percorrerli).
INGLESE	3	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere e rielaborare informazioni semplici di un testo informativo riguardante la sostenibilità, il territorio e l’agricoltura Riconoscere le caratteristiche principali di un testo informativo semplice (per esempio le strutture grammaticali di base, il lessico, il registro) Mediare tra la lingua target e la lingua di partenza per creare contenuti di significato Rielaborare le osservazioni e le conoscenze acquisite per proporre soluzioni idonee nella lingua target 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	A FARMER’S CALENDAR FOR RESPONSIBLE CONSUMERS (Creare un’infografica in inglese, che illustri prima di tutto la stagionalità dei prodotti agricoli del nostro territorio per poi “sconfinare” in altri Paesi della Unione Europea).

ITALIANO	3	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi regolativi • Scrivere testi corretti ortograficamente, morfologicamente e sintatticamente, dotati di coerenza e di senso 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza 	UNA CAMPAGNA PER LE PICCOLE AZIONI (Realizzare manifesti o locandine pubblicitarie con uno slogan e un decalogo di consigli per contribuire attivamente a rispettare e a far rispettare l'ambiente intorno a voi)
MATEMATICA	3	<ul style="list-style-type: none"> • Saper selezionare, interpretare e utilizzare diverse rappresentazioni per riuscire a farsi un'idea della situazione, a interagire con un problema e a presentare il proprio lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza 	PAPER WEEK (Analizzare il consumo di carta in Italia, nel mondo e nella classe).
SCIENZE	2	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la diversità dei viventi e conoscere i criteri di classificazione • Conoscere la riproduzione degli animali e delle piante • Ricercare soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite • Assumersi responsabilità di cura nei confronti dell'ambiente e dell'ecosistema 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza 	LA BIODIVERSITÀ INTORNO A NOI (Creare un pannello con la carta di identità da mettere vicino alla pianta adottata secondo le indicazioni del Docente)
STORIA	3	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le informazioni storiche • Comprendere aspetti e processi delle diverse età storiche • Produrre un testo di argomento storico 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica e funzionale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	NOI E L'AMBIENTE: DAL MEDIOEVO A OGGI (Scrivere un articolo che approfondisca, alla luce di quanto studiato e dei materiali a disposizione, quale fosse il rapporto degli esseri umani con l'ambiente e quale lo stato di salute dell'ambiente in particolare intorno all'XI o altro secolo).
	TOT. 20			

ORIENTALVARO 2023/2024

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL TEMA TRASVERSALE “IL MONDO DEI LIBRI”

CLASSI DI RIFERIMENTO: IIA – IIB – IIC – IID – IIE - IIF

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	N. ORE	ARGOMENTI DISCIPLINARI SPECIFICI / OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE CHIAVE	TITOLO DEL COMPITO AUTENTICO
ARTE E IMMAGINE E TECNOLOGIA	2 2	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le basi dell’impaginazione grafica Conoscere i principi della comunicazione e la funzione delle immagini Prodotte un impaginato grafico e realizzare una ricerca iconografica 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	IL NOSTRO GIORNALE JUNIOR (Per il numero zero del giornale saranno gli alunni, aiutati dai docenti, a occuparsi dell’impaginazione e della ricerca iconografica).
GEOGRAFIA	2	<ul style="list-style-type: none"> Regione e sistema territoriale: consolidare il concetto di regione geografica applicandolo all’Italia e all’Europa Paesaggio: conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	IN VIAGGIO VERSO METE LETTERARIE (Redigere delle vere e proprie guide turistiche per raccontare e illustrare i luoghi in cui sono vissuti e che hanno ispirato autrici e autori amati dai più giovani, oppure luoghi in cui sono ambientate vicende famose)
INGLESE	3	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere informazioni semplici da un testo informativo/regolativo riguardante il cibo e le sue preparazioni Riconoscere le caratteristiche principali di un ricettario (es. le strutture grammaticali, il lessico, il registro) Mediare tra la lingua di partenza e la lingua target per creare contenuti di significato Rielaborare le osservazioni e le conoscenze acquisite per creare un ricettario originale 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	A COOKBOOK FOR FUTURE CHEFS (Selezionare la ricetta di un piatto tipico del Regno Unito da inserire in un libro per ragazzi e ragazze di prossima pubblicazione, “ <i>A cookbook for future chefs</i> ”).
ITALIANO	3	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere testi adeguati allo scopo Leggere e comprendere testi letterari di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza 	LIBRI E SOCIAL: ACCETTI LA SFIDA? (Gli alunni, dopo aver letto un libro, saranno chiamati a calarsi nei panni degli influencer e a produrre contenuti social - scrivendo dei post e delle storie per Instagram e/o realizzando dei veri e propri BookTok, cioè dei brevi video per TikTok - per sostenere un autore o un’autrice e i suoi romanzi).

MATEMATICA	2	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni • Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico • Esporre e discutere con i compagni le soluzioni e i procedimenti seguiti, utilizzando un linguaggio specifico • Analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza 	QUANTO COSTA UN LIBRO? (Gli alunni dovranno risolvere un problema guidato di matematica calcolando le spese e i guadagni che ruotano attorno alla pubblicazione di un libro. Infine, dovranno preparare un report per esporre i risultati della loro ricerca).
SCIENZE	4	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare concetti di trasformazione chimica • Sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia • Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza 	DISEGNA LA SCIENZA, MIGLIORA LA VITA (realizzare un testo che raccolga otto esperimenti scientifici facilmente realizzabili da distribuire a studenti di altre nazionalità. Questi esperimenti dovranno essere scritti usando simboli facilmente comprensibili).
STORIA	2	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare e organizzare le informazioni storiche • Conoscere e utilizzare gli strumenti disciplinari per produrre testi scritti o orali 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 	GUTENBERG, L'INVENTORE DELLA STAMPA (Scrivere un'intervista impossibile, immaginando di incontrare proprio Gutenberg e di rivolgergli delle domande, ottenendo quindi le risposte dal diretto interessato).
	TOT. 20			

ORIENTALVARO 2023/2024

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL TEMA TRASVERSALE “IL MONDO DEI LIBRI”

CLASSI DI RIFERIMENTO: IIIA – IIIB – IIIC – IIID – IIIE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	N. ORE	ARGOMENTI DISCIPLINARI SPECIFICI / OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE CHIAVE	TITOLO DEL COMPITO AUTENTICO
ARTE E IMMAGINE E TECNOLOGIA	2 2	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le basi dell'impaginazione grafica Conoscere i principi della comunicazione e la funzione delle immagini Produrre un impaginato grafico e realizzare una ricerca iconografica 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	IL NOSTRO GIORNALE JUNIOR (Per il numero zero del giornale saranno gli alunni, aiutati dai docenti, a occuparsi dell'impaginazione e della ricerca iconografica).
GEOGRAFIA	2	<ul style="list-style-type: none"> Regione e sistema territoriale: consolidare il concetto di regione geografica applicandolo all'Italia e all'Europa Paesaggio: conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	IN VIAGGIO VERSO METE LETTERARIE (Redigere delle vere e proprie guide turistiche per raccontare e illustrare i luoghi in cui sono vissuti e che hanno ispirato autrici e autori amati dai più giovani, oppure luoghi in cui sono ambientate vicende famose)
INGLESE	3	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere informazioni semplici da un testo informativo/regolativo riguardante il cibo e le sue preparazioni Riconoscere le caratteristiche principali di un ricettario (es. le strutture grammaticali, il lessico, il registro) Mediare tra la lingua di partenza e la lingua target per creare contenuti di significato Rielaborare le osservazioni e le conoscenze acquisite per creare un ricettario originale 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	A COOKBOOK FOR FUTURE CHEFS (Selezionare la ricetta di un piatto tipico del Regno Unito da inserire in un libro per ragazzi e ragazze di prossima pubblicazione, “A <i>cookbook for future chefs</i> ”).

ITALIANO	3	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi adeguati allo scopo • Leggere e comprendere testi letterari di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza 	LIBRI E SOCIAL: ACCETTI LA SFIDA? (Gli alunni, dopo aver letto un libro, saranno chiamati a calarsi nei panni degli influencer e a produrre contenuti social - scrivendo dei post e delle storie per Instagram e/o realizzando dei veri e propri BookTok, cioè dei brevi video per TikTok - per sostenere un autore o un'autrice e i suoi romanzi).
SCIENZE	3	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare concetti di trasformazione chimica • Sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia • Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza 	DISEGNA LA SCIENZA, MIGLIORA LA VITA (Creare un testo che raccolga otto esperimenti scientifici facilmente realizzabili da distribuire a studenti di altre nazionalità. Questi esperimenti dovranno essere scritti usando simboli facilmente comprensibili).
	TOT. 15			

Le macro unità sono state elaborate dalla piattaforma FUtuRI, alla quale l'Istituto aderisce, e adattate alle esigenze della Scuola.

ORIENTARSI...PER ESSERE



La riforma dell'orientamento ha la finalità di rafforzare il raccordo tra il primo ciclo di istruzione e il secondo ciclo di istruzione e formazione, per una scelta consapevole e ponderata, che valorizzi le potenzialità e i talenti degli studenti, nonché di contribuire alla riduzione della dispersione scolastica e di favorire l'accesso alle opportunità formative dell'istruzione terziaria. Il contenuto di ciascun modulo di orientamento è di almeno 30 ore ed è costituito da apprendimenti personalizzati come risulta dal prospetto.