

Progetto Orientamento 30 ore

Classe Prima e Classe Seconda Scuola Secondaria I Grado

Durata e articolazione temporale del progetto

- Che cos'è l'orientamento (3 ore da trattare nell'ambito dell'Italiano)
- Conoscenza del sé e delle proprie modalità/stili di apprendimento attraverso [test](#) e successive riflessioni, [autobiografia cognitiva](#), [focus group](#) sul locus of control, giochi di ruolo, interviste e lavori di gruppo (9 ore da trattare nell'ambito dell'Italiano)
- Riflessione sulle competenze logico- matematiche (problemi "animati", interviste e riflessioni, compiti di realtà)
(6 ore da trattare nell'ambito della Matematica con metodologia STEM)
- Simulazione di "Una Giornata nella Vita di...":
- Obiettivo: Vivere un giorno tipico di una professione.

Attività:

- Gli studenti scelgono una professione di interesse e simulano una giornata tipo.
- Creazione di presentazioni o poster che mostrino le attività svolte durante la giornata.
- Discussione di gruppo sulla loro esperienza.
- La professione di Storico (3 ore da trattare nell'ambito della Storia)
- La professione dello Scienziato, dell'Astronomo, del Biologo, ecc. (6 ore da trattare nell'Ambito Scientifico con metodologia STEM)
- Realizzazione di un elaborato multimediale su come gli adolescenti si rapportano ai social e alla rete (3 ore e più da trattare nell'ambito della Tecnologia)

Classe Terza Scuola Secondaria I Grado: Progetti in continuità tra scuole di I e II grado andando oltre gli Open Day

- Le 30 ore previste per l'Orientamento dovranno comprendere una parte delle attività indicate nella progettazione precedente più:
 - Intervista ad un esperto di settore (3 ore)
 - Attività di Orientamento presso Scuole Secondarie di Secondo grado (Open day) (5-6 ore)

"Una Giornata nella Vita di...":

PROJECT WORK

N. ORE	ATTIVITA' E DOCENTI COINVOLTI				PTOF- COMPETENZE EUROPEE
		CONSIGLIO DI CLASSE/ GRUPPO DI DISCIPLINE	SINGOLA DISCIPLINA	ATTIVITA' PROPOSTA	
2	COS' È L'ORIENTAMENTO: CONOSCENZA DI SE' E DELLE PROPRIE MODALITA' /STILI DI APPRENDIMENTO		ITALIANO	AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA/ GIOCHI DI RUOLO/ INTERVISTE E LAVORI DI GRUPPO (PER LE CLASSI TERZE-PEER TO PEER CON DOCENTI E ALUNNI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO)	
26	IDEAZIONE COLLETTIVA	X			<ul style="list-style-type: none"> • competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • competenza digitale; • competenza imprenditoriale; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
	UNA GIORNATA DA STORICO/ SCRITTORE /LETTERATO		ITALIANO- LINGUE STRANIERE RELIGIONE	VISITA A MUSEI O SITI / ARCHEOLOGICI CINEFORUM	
	UNA GIORNATA DA SCIENZIATO /BIOLOGO / ASTRONOMO		SCIENZE E TECNOLOGIA	VISITA AD UN LABORATORIO SCIENTIFICO / CITTA' DELLA SCIENZA/ ORTO BOTANICO /ACQUARIO	
	UNA GIORNATA DA ARTISTA		ARTE E IMMAGINE	VISITA AD UNA GALLERIA O MOSTRA D'ARTE	
	UNA GIORNATA DA MUSICISTA/ BALLERINO		MUSICA	VISITA AD UN TEATRO CITTADINO	
	UNA GIORNATA DA ATLETA		SCIENZE MOTORIE	PALLA A VOLO /TENNIS DA TAVOLO / CANOTTAGGIO/ BOWLING	
	REALIZZAZIONE DI UN ELABORATO O PRODOTTO FINALE / POSTER/ PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE	X			
2	QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE E DI GRADIMENTO AGLI ALUNNI		ITALIANO MATEMATICA		

LABORATORI DI MUSICA, ARTE E TEATRO

PROJECT WORK

N. ORE	ATTIVITA'	DOCENTI COINVOLTI			PTOF-COMPETENZE EUROPEE
		CONSIGLIO DI CLASSE/GRUPPO DI DISCIPLINE	SINGOLA DISCIPLINA	ATTIVITA' PROPOSTA	
1	QUESTIONARIO VARK		ITALIANO		
1	ELABORAZIONE DATI E RESTITUZIONE AGLI ALUNNI		MATEMATICA		
ATTIVITA' COMUNICATIVA ED ESPRESSIVA					
26	LABORATORIO TEATRALE-MUSICALE	X			<ul style="list-style-type: none"> • competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • competenza digitale; • competenza imprenditoriale; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
	IDEAZIONE COLLETTIVA				
	SCRITTURA SCENEGGIATURA		ITALIANO-LINGUE STRANIERE		
	SCENOGRAFIA		ARTE E IMMAGINE		
	COLONNA SONORA		MUSICA		
	VISITA AD UN TEATRO CITTADINO		STORIA		
	ELABORAZIONE STAMPA E DIFFUSIONE LOCANDINA		TECNOLOGIA		
	RAPPRESENTAZIONE FINALE	X			
1	QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE E DI GRADIMENTO AGLI ALUNNI		ITALIANO MATEMATICA		
1	RESTITUZIONE AI GENITORI	X			

RICICLO E SOSTENIBILITA'

PROJECT WORK

N. ORE	ATTIVITA'	DOCENTI COINVOLTI			PTOF-COMPETENZE EUROPEE
		CONSIGLIO DI CLASSE/ GRUPPO DI DISCIPLINE	SINGOLA DISCIPLINA	ATTIVITA' PROPOSTA	
1	QUESTIONARIO VARK		ITALIANO		
1	ELABORAZIONE DATI E RESTITUZIONE AGLI ALUNNI		MATEMATICA		
ATTIVITA' MATEMATICA E SCIENTIFICA					
26	LABORATORIO AMBIENTALE		SCIENZE TECNOLOGIA		<ul style="list-style-type: none"> • competenza imprenditoriale; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • competenza digitale;
	IDEAZIONE COLLETTIVA	X			
	ESPLORAZIONE DELL'AMBIENTE CIRCOSTANTE	X			
	COME POSSO MIGLIORARE L'AMBIENTE		EDUCAZIONE CIVICA		
	PRESENTAZIONE DI MODELLI AMBIENTALI SOSTENIBILI	X			
	ELABORAZIONE MODELLO DA PRESENTARE		TECNOLOGIA		
1	QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE E DI GRADIMENTO AGLI ALUNNI		ITALIANO MATEMATICA		
1	RESTITUZIONE AI GENITORI	X			

VIOLENZA VERBALE (dibattito critico)

PROJECT WORK

N. ORE	ATTIVITA'	DOCENTI COINVOLTI			PTOF-COMPETENZE EUROPEE
		CONSIGLIO DI CLASSE/ GRUPPO DI DISCIPLINE	SINGOLA DISCIPLINA	ATTIVITA' PROPOSTA	
1	QUESTIONARIO VARK		ITALIANO		
1	ELABORAZIONE DATI E RESTITUZIONE AGLI ALUNNI		MATEMATICA		
ATTIVITA' EDUCAZIONE CIVICA					
26	LABORATORIO CIVICO	X			<ul style="list-style-type: none"> • competenza alfabetica funzionale; • competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
	IDEAZIONE COLLETTIVA	X			
	BULLISMO	X			
	DIBATTITO SUI CONFLITTI	X			
	VISIONI DI FILM E LETTURA DI TESTI		ITALIANO		
	ESERCIZIO DI DINAMICHE RELAZIONALI	X			
1	RISOLUZIONE DEI CONFLITTI	X			
1	QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE E DI GRADIMENTO AGLI ALUNNI		ITALIANO MATEMATICA		
1	RESTITUZIONE AI GENITORI	X			

Il Questionario VARK

Come apprendo meglio?

1. Stai aiutando qualcuno che vuole andare all'aeroporto, centro città o stazione ferroviaria. Cosa faresti:

- a. vai con lei.
- b. le dai le indicazioni verbalmente.
- c. gli scrivi le direzioni (senza una mappa).
- d. le disegni o le dai una mappa.

2. Non sei sicuro se una parola vada scritta "circoscritto" o "cicoscritto". Cosa faresti:

- a. visualizzi le parole nella tua mente e scegli da come le vedi.
- b. pensi a come ognuna delle parole suonano e ne scegli una.
- c. usi il vocabolario.
- d. scrivi entrambe le parole su carta e ne scegli una.

3. Stai organizzando una vacanza per un gruppo. Vuoi sapere loro cosa pensano del tuo programma. Cosa faresti:

- a. descrivi loro i punti salienti del viaggio.
- b. usi una mappa o un sito Web onde mostrare loro i posti.
- c. dai loro una copia cartacea dell'itinerario.
- d. telefoni, mandi un testo o invii una Email.

4. Devi cucinare qualcosa di speciale per la tua famiglia. Cosa faresti:

- a. cucini qualcosa che tu sai, senza l'aiuto di istruzioni.
- b. chiedi suggerimenti agli amici.
- c. guardi nel libro delle ricette onde avere degli spunti dalle fotografie.
- d. utilizzi un libro di cucina dove sai che c'è una buona ricetta.

5. Stai comprando un PC o un telefonino. Oltre il costo, cosa influenzerà maggiormente la tua decisione?

- a. maneggiandolo e provandolo.
- b. leggendo i dettagli delle funzioni.

- c. è un disegno all'avanguardia e si presenta bene.
- d. la/il venditore che mi spiega tutte le funzioni.

6. Hai intenzione di imparare un nuovo programma, un'abilità o un gioco sul computer. Cosa faresti:

- a. leggere le istruzioni scritte allegate al programma.
- b. parlare con persone che conoscono il programma.
- c. usare il pannello di controllo o la tastiera del PC.
- d. seguire i diagrammi dall'opuscolo allegato.

7. Mi piacciono i Siti Web che hanno:

- a. delle cose su cui cliccare, spostare, provare.
- b. delle immagini e delle caratteristiche visive interessanti.
- c. delle interessanti descrizioni, liste e spiegazioni scritte.
- d. dei canali audio dove posso ascoltare musica, programmi radiofonici o interviste.

8. Preferisci un insegnante o un relatore che usa:

- a. dimostrazioni, modelli o sessioni pratiche.
- b. domande e risposte, conferenze, discussioni di gruppo, o oratori ospiti.
- c. cartelle informative, libri o documentazione.
- d. dei diagrammi, tabelle o grafici.

9. Hai appena finito una gara o un test e vorresti dei commenti in ritorno. Preferisci avere un ritorno:

- a. con l'uso di esempi da quello che hai fatto.
- b. con l'uso di una descrizione scritta dei tuoi risultati.
- c. con qualcuno che discute il tuo risultato con te.
- d. con uso di grafici che mostrino il tuo risultato.

10. Devi scegliere una pietanza in un ristorante o un bar. Cosa faresti:

- a. scegli qualcosa che hai già mangiato precedentemente.
- b. ascolti il cameriere o domandi agli amici di suggerire delle scelte.
- c. scegli dalle descrizioni del menu.
- d. guardi cosa mangiano gli altri o guardi le fotografie dei singoli piatti.

La tabella dei punteggi del questionario VARK

Utilizza la seguente tabella dei punteggi per trovare la categoria VARK a cui corrisponde ciascuna delle tue risposte.

DOMANDE	CATEGORIA A	CATEGORIA B	CATEGORIA C	CATEGORIA D
1	K	A	R	V
2	V	A	R	K
3	K	V	R	A
4	K	A	V	R
5	K	R	V	A
6	R	A	K	V
7	K	V	R	A
8	K	A	R	V
9	K	R	A	V
10	K	A	R	V

Calcolo dei tuoi punteggi

Conta il numero di ciascuna delle lettere VARK che hai cerchiato per ottenere il tuo punteggio per ciascuna categoria VARK.

NUMERO TOTALE DI LETTERE V CERCHiate	
NUMERO TOTALE DI LETTERE A CERCHiate	
NUMERO TOTALE DI LETTERE R CERCHiate	
NUMERO TOTALE DI LETTERE K CERCHiate	