

Modulo di didattica orientativa

1. Anagrafica del percorso di didattica orientativa

Titolo del percorso:	Io nel mio territorio
Classe :	Prime
Anno scolastico:	2024-2025
Tempi:	30 ore

2. Obiettivi e competenze orientative

Questo modulo intende contribuire a favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.

Le competenze e gli obiettivi, per ciascuna competenza, che si vogliono rafforzare sono i seguenti:

- **COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA:**
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Consapevolezza ed espressione culturale

- **TRAGUARDI DI COMPETENZA:**

Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

3. Le fasi e lo sviluppo dell'apprendimento personalizzato

Il modulo di orientamento formativo degli studenti sarà di 30 ore curriculari nell' a.s. in corso ed è destinato alle classi prime. 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 sono gestite in modo flessibile nel rispetto dell'autonomia scolastica e non ripartite in ore settimanali prestabilite.

Le discipline coinvolte in questo percorso sono le seguenti e sono coinvolte per un preciso numero di ore:

DISCIPLINA	NUMERO DI ORE DA DESTINARE	PERCORSO DA INTRAPRENDERE
ARTE e IMMAGINE	8 2h con esperto esterno in classe 6h uscita sul territorio	<p>“Angeli del bello”.</p> <p>Le ore destinate saranno incluse in un percorso curricolare a cui hanno aderito le classi prime. Intento del progetto è quello di promuovere l’interesse per il nostro patrimonio storico, artistico, culturale, al fine di valorizzarlo attraverso la creazione di percorsi educativi. Le ore dedicate sono modulate in un momento di orientamento di 2h e le restanti 6 in una uscita.</p>
STORIA E GEOGRAFIA	4 2h di storia 2h di geografia	<p>Approfondire le origini storiche di alcuni monumenti e luoghi simbolo di Napoli consente al discente di comprendere l'importanza strategica della città nel contesto storico e geografico, e dunque di riflettere sul ruolo della città nel patrimonio culturale mondiale. Contestualizzarsi e vedersi parte attiva, che contribuisce al benessere e al miglioramento del proprio territorio, sviluppa il sè.</p> <p>Utilizzare mappe e strumenti per orientarsi nel territorio e localizzare luoghi di interesse culturale. Dove mi trovo io e dove si trovano i siti di interesse culturale su una mappa?</p>

TECNOLOGIA	4	<p>Gli alunni realizzeranno un itinerario su una mappa di Napoli, che segnali (attraverso una legenda) i siti di maggior interesse culturale della città.</p> <p>Monumenti: Duomo di Napoli; Castel dell' Ovo; Castel Nuovo; Palazzo Reale; Castel Sant' Elmo</p> <p>Piazze: Piazza Plebiscito Piazza Dante Piazza Carlo III Piazza Garibaldi</p> <p>Luoghi caratteristici: Spaccanapoli Via San Gregorio Armeno Quartieri Spagnoli Lungomare Caracciolo Parco Virgiliano</p> <p>L'elaborato può essere realizzato anche attraverso supporti digitali.</p>
MATEMATICA	4	<p>“Costruisci il tuo tour e calcola le distanze”.</p> <p>Gli studenti, sulla base della mappa costruita durante le ore di tecnologia, progettano, in gruppi, un percorso turistico, calcolando le distanze e i tempi di percorrenza: la sfida è riuscire a visitare quanti più siti utilizzando i mezzi pubblici. Potranno utilizzare gli ausili tecnologici quali Google Maps ecc. Utilizzare i concetti matematici (misura, proporzioni, operazioni) in un contesto pratico e creativo.</p>

MUSICA	2	Role-playing, simulazione di una progettazione di un evento scolastico. I ruoli da assegnare sono: direttore artistico, pubblicita, musicisti, tecnici del suono. L' attivit� serve a sviluppare la capacit� organizzativa e imprenditoriale, il problem solving e soprattutto prendere dimestichezza con la gestione delle risorse da mettere in campo per valorizzare un' iniziativa culturale.
SCIENZE MOTORIE	2	Lo sviluppo del s� in un contesto di sport di squadra
RELIGIONE	1	Visione del documentario "patrimonio culturale come bene comune" disponibile su Rai scuola alla sezione Educazione civica. A seguito, stabilire un dibattito tra i ragazzi sulla tematica della prevenzione e la cura del patrimonio.
INGLESE	3	Gli studenti si improvvisano guida turistica, a partire da un piccolo testo scritto dal docente, in lingua inglese, su uno dei beni culturali presenti nella citt�, e devono presentare il monumento ai compagni anche con l' ausilio delle immagini attraverso la LIM.
FRANCESE	2	Le contaminazioni della lingua napoletana, il francese. Sensibilizzare gli studenti a riconoscere il dialetto napoletano come lingua influenzata da varie culture. Riconoscere le parole napoletane che hanno radice nella lingua francese. Giocare a riconoscerne quante pi� possibili.

Il percorso prevede l'utilizzo di metodologie attive quali cooperative learning, debate, e attività a coppie e in gruppo con l'utilizzo della lavagna interattiva e piattaforme didattiche digitali. Saranno utilizzati mediatori didattici in modo da favorire i diversi stili di apprendimento. Si favorirà un setting di apprendimento che si discosti dalla lezione a cui sono abituati in orario curricolare, in modo da stimolare ulteriormente gli alunni.

4. Gli strumenti di valutazione e di auto-valutazione

Il docente svolgerà azioni di monitoraggio nel corso dell'intero percorso valutando soprattutto la motivazione e la partecipazione alle attività proposte.

Saranno altresì utilizzati dei test autovalutativi con cui gli alunni potranno attuare un'azione metacognitiva sulle esperienze vissute, sulla collaborazione tra pari e analizzare il processo di apprendimento.

- Somministrazione di test e questionari (es: l'esperienza è stata interessante? Cosa hai imparato?)
- Riflessione guidata (scrittura di un testo autobiografico)
- Creazione di una raccolta delle esperienze in formato mappa

5. Il prodotto del compito autentico

Ogni alunno svolgerà al termine del percorso un test autovalutativo in cui esaminerà quanto ha appreso e ciò di cui è consapevole rispetto al tema "io e il mio territorio". Inoltre tutti i lavori preparati nelle singole discipline saranno esposti in una piccola mostra rivolta agli alunni delle altre classi durante le giornate dello studente.