

## Modulo di didattica orientativa

### 1. Anagrafica del percorso di didattica orientativa

Titolo del percorso:	STEM: Sogna, Trasforma, Esplora, Migliora
Classe :	Seconde
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 matematica e competenze di base in scienze e tecnologia  
Competenza imprenditoriale

- **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
MATEMATICA E SCIENZE	20	<p>“Nextland”</p> <p>Sono previsti laboratori interattivi che coinvolgeranno gli studenti a Città della Scienza e poli universitari, oltre a numerose attività di orientamento per la scoperta delle proprie capacità e predisposizioni attraverso gli interventi degli esperti in classe.</p>
TECNOLOGIA	2	<p>Se attraverso la tecnologia, possiamo cambiare la realtà, possiamo anche migliorarla. Utilizza l' AI per apportare dei miglioramenti nella tua vita, nel tuo territorio, nella tua città. L'alunno sarà indirizzato dal docente allo strumento tecnologico più efficace per rispondere alle sue esigenze.</p>
ITALIANO	4	<p><b>RACCONTO FUTURISTICO:</b></p> <p>Ideare una storia ambientata in un futuro plasmato dalle innovazioni STEM, scegliere il racconto più significativo, e coinvolgere i ragazzi in una rappresentazione della storia scelta (role-playing, fumetto, disegno).</p>
INGLESE	2	<p>Ricerca di articoli scientifici per ragazzi, lettura in classe, traduzione del testo, breve comprensione e raccolta di un glossario dei termini legati alle STEM (es: robotics, coding, renewable energy, artificial intelligence).</p>

MUSICA	1	Effetti del digitale nella creazione dell'opera musicale. Innovazioni e semplificazioni, nonché gli aspetti positivi, che ha introdotto la tecnologia nella musica.
SCIENZE MOTORIE	1	Analizzare i principi scientifici che regolano il movimento umano. Gli strumenti che misurano e analizzano parametri come la velocità, la forza e l'equilibrio durante un'attività sportiva. Sensibilizzare alle tecnologie che supportano il benessere.

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 a agli alunni delle altre classi durante le giornate dello studente.