

PROPOSTA MODULO 30 ORE DI ORIENTAMENTO PER LE CLASSI TERZE

PROSPETTO GENERALE

ATTIVITÀ	SOGGETTI COINVOLTI	N.ORE
Presentazione del progetto orientamento e della piattaforma	Docente tutor	3
Incontri PCTO	Randstad / risorse interne	6
Lezioni inglese Erasmus	Docenti esterni	9
Strumenti di riflessione PCTO / Project work	Docenti del CdC	10
Attività didattica orientativa: "Hackathon" (indirizzo AFM/RIM/SIA) Tab. 1	Esperti esterni e docenti del Cdc	8
Attività didattica orientativa "Professione docente" indirizzo CAT Tab. 2	Docenti di indirizzo	10
Attività didattica orientativa "Viaggio di istruzione" (Firenze) indirizzo LAR Tab. 3	Docenti del Cdc	21

MODULO DI DIDATTICA ORIENTATIVA "HACKATHON"

TABELLA 1

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZA DA RAGGIUNGERE	ATTIVITÀ	DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE
<p>1) Competenza digitale</p> <p>2) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria</p> <p>3) Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>4) Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>5) Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Le competenze orientative sono quelle capacità che permettono allo studente di essere il protagonista del proprio progetto esistenziale.</p> <p>Consapevolezza di sé, dei propri interessi, delle proprie risorse e dei propri punti di forza e debolezza</p> <p>Abilità sociali legate alla comunicazione e all'interazione con gli altri</p>	<p>Hackathon</p> <p>Introduzione all'Intelligenza Artificiale</p> <p>Sfida progettuale tra classi.</p> <p>L'obiettivo dell'hackathon è quello di stimolare i giovani partecipanti a riflettere sulla rivoluzione della scuola attraverso l'implementazione dell'intelligenza artificiale.</p> <p>I partecipanti approfondiscono il tema attraverso alcuni incontri con</p>	2 docenti del Consiglio di Classe	4 ore

	Capacità di attuare scelte consapevoli e responsabili.	esperti del settore. Primo giorno: Visita a Reti SpA azienda bustocca tra i principali players italiani nel settore IT Consulting.		
1) Competenza digitale 2) Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 3) Competenza imprenditoriale 4) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Capacità di collaborare e di dividersi il lavoro Autonomia e iniziativa nello svolgimento del lavoro Capacità di ricercare e analizzare informazioni	Hackathon Avvio Lavoro di Gruppo e divisione dei compiti da completare a casa.	2 docenti del Consiglio di Classe	4 ore in aula 4 ore a casa
1) Competenza alfabetica funzionale 2) Competenza multilinguistica 3) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria 4) Competenza digitale 5) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Ricchezza e originalità dei contenuti Capacità di comunicare mediante parole e immagini, usando un linguaggio specifico adeguato Qualità tecnica ed estetica del prodotto digitale	Hackathon Presentazione dei lavori	2 docenti del Consiglio di Classe	4 ore

Hackathon deriva da Hacker e Marathon, è un evento, una sfida che dura tre giorni, in cui i partecipanti si incontrano mettendo insieme le proprie competenze per sviluppare e realizzare un progetto.

Studenti coinvolti: 9 classi terze divise in 3 gruppi misti. Ogni gruppo sarà formato da 4-5 studenti dei vari indirizzi

Sono previste 3 visite, una per ciascun maxi gruppo di circa 60 studenti nei seguenti giorni:
3-8-15 aprile Reti Spa e Museo Tessile

Le attività proseguiranno nel nostro Istituto nelle seguenti settimane: primo maxi gruppo 3-4- 5 aprile; secondo maxi gruppo 8-9-10 aprile; terzo maxi gruppo 15-16-17 aprile

MODULO DI DIDATTICA ORIENTATIVA "PROFESSIONE DOCENTE" CORSO CAT

TABELLA 2

Professione Docente			N. DI ORE
COMPETENZE DA RAGGIUNGERE	ATTIVITÀ	DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE
<p>1. Competenza alfabetica funzionale La Competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.</p> <p>3. Competenza matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria La Competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.</p> <p>La Competenza in Scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre</p>	<p>FASE 1 "Definizione degli obiettivi"</p>	<p>PROGETTAZIONE COSTRUZIONI E IMPIANTI o GESTIONE DEL CANTIERE E SICUREZZA DELL'AMBIENTE DI LAVORO</p>	<p>1</p>

<p>conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le Competenze in Tecnologie e Ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>4. Competenza digitale La Competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</p> <p>5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.</p>	<p>FASE 2 "Progettazione e programmazione"</p> <p>Analisi dei contenuti e definizione della sequenza logica degli argomenti; Articolazione temporale; Valutazione dell'esperienza precedente come utenti; Definizione delle metodologie e strumenti didattici; Obiettivi formativi e specifici di apprendimento; Modalità di verifica e di valutazione dell'apprendimento, del gradimento e dell'efficacia dell'azione formativa</p>	<p>PROGETTAZIONE COSTRUZIONI E IMPIANTI o GESTIONE DEL CANTIERE E SICUREZZA DELL'AMBIENTE DI LAVORO</p>	<p>5</p>
<p>7. Competenza imprenditoriale La Competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.</p>	<p>FASE 3 "Preparazione dell'interventodidattico"</p> <p>Produzione del materiale digitale di supporto alla divulgazione; Preparazione di uno script</p>	<p>PROGETTAZIONE COSTRUZIONI E IMPIANTI o GESTIONE DEL CANTIERE E SICUREZZA DELL'AMBIENTE DI LAVORO</p>	<p>4 a casa</p>

	<p>FASE 4 "Intervento didattico"</p> <p>Sessione di lezioni a classi prime e seconde in gruppi da due/tre studenti</p>	<p>PROGETTAZIONE COSTRUZIONI E IMPIANTI o GESTIONE DEL CANTIERE E SICUREZZA DELL'AMBIENTE DI LAVORO</p>	2
	<p>FASE 5 "Valutazione ed autovalutazione"</p> <p>Domande aperte; Questionario di gradimento somministrato all'utenza; Autovalutazione orale in gruppo; Autovalutazione in forma scritta con modulo di riflessione sull'attività.</p>	<p>PROGETTAZIONE COSTRUZIONI E IMPIANTI o GESTIONE DEL CANTIERE E SICUREZZA DELL'AMBIENTE DI LAVORO</p>	2

MODULO DI DIDATTICA ORIENTATIVA "PROFESSIONE DOCENTE" CORSO CAT

TABELLA 3

TITOLO "VIAGGIO D'ISTRUZIONE" (FIRENZE)

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	ABILITÀ	ESPERTI/DOCENTI COINVOLTI	ATTIVITÀ METODOLOGICHE E DIDATTICHE	N. DI ORE TEMPI	STRUMENTI DI METACOGNIZIONE/ RIFLESSIONE/ VERIFICA
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Reperire, organizzare utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento	Discipline Grafiche prof.ssa Alberti	Lezione frontale/partecipata: Introduzione alle tecniche fotografica e all'uso della macchina fotografica	FASE 1: 3 ore Preparazione del report fotografico	Pianificazione dell'attività. Riflessione.
		Filosofia Storia (docenti accompagnatori)	Learning by doing: osservazione del contesto dal punto di vista artistico, culturale, ambientale. Utilizzo degli	FASE 2: 15 ore Acquisizione e del materiale fotografico	Acquisizione consapevole di materiale e informazioni padroneggiando autonomamente e strumenti, strategie, tecniche e

			strumenti fotografici e della tecnica fotografica		regole compositive
Competenze sociali e civiche	Agire in modo autonomo e responsabile.	Laboratorio Grafico prof.ssa Catalano	Didattica laboratoriale: utilizzo e rielaborazione del materiale fotografico acquisito e successiva impaginazione digitale	FASE 3: 3 ore Realizzazione del report	Selezione e rielaborazione critica dei contenuti mediante produzione di elaborati grafici.
Consapevolezza ed espressione culturale	Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione. Esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia, e la capacità di farlo in diverse arti e in altre forme culturali. Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente e sia collettivamente				
Competenza Digitale	Abilità grafiche e competenze tecniche: uso di software e strumenti specifici per la comunicazione visiva.				