

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	Esperti esterni/ risorse interne	6
Lezioni inglese Erasmus	Docenti esterni	3/6
Strumenti di riflessione PCTO / Project work TUR	Docenti del CdC	10
Attività didattica orientativa: "Hackathon" (indirizzo AFM/RIM/SIA) Tab. 1	Esperti esterni e docenti del Cdc	20
Attività didattica orientativa "Professione docente" indirizzo CAT Tab. 2	Docenti di indirizzo	10
Attività didattica orientativa "Restauro" indirizzo Figurativo. Tab. 3 Attività didattica orientativa "Artefatti grafici per il territorio" indirizzo grafica LAR. Tab. 4	Docenti del Cdc	22

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><u>Le competenze orientative sono quelle capacità che permettono allo studente di essere il protagonista del proprio progetto esistenziale.</u></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>Capacità di attuare scelte consapevoli e responsabili.</p>	<p>Primo giorno: presentazione contenuto sfida progettuale legato all'azienda partner e visita aziendale.</p> <p>L'obiettivo dell'hackathon è quello di stimolare i giovani partecipanti a riflettere sul fare impresa.</p> <p>I partecipanti approfondiscono il tema attraverso alcuni incontri con esperti del settore.</p>	<p>-2 docenti del Consiglio di Classe</p> <p>- imprenditori/ professionisti esterni</p>	<p>4 ore</p>
<p>1) Competenza digitale</p> <p>2) Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>3) Competenza imprenditoriale</p> <p>4) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>Capacità di collaborare e di dividersi il lavoro</p> <p>Autonomia e iniziativa nello svolgimento del lavoro</p> <p>Capacità di ricercare e analizzare informazioni</p>	<p>Secondo/terzo giorno</p> <p>Hackathon: avvio Lavoro di Gruppo e divisione dei compiti da completare a casa.</p>	<p>2 docenti del Consiglio di Classe</p>	<p>6 ore in aula 4 ore a casa</p>

1) Competenza alfabetica funzionale	Ricchezza e originalità dei contenuti	Terzo giorno Hackathon: conclusione lavori, presentazione degli stessi e selezione.	-2 docenti del Consiglio di Classe imprenditori/ professionisti esterni	6 ore in aula e aula magna
2) Competenza multilinguistica				
3) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	Capacità di comunicare mediante parole e immagini, usando un linguaggio specifico adeguato	Possibilità di fase finale e premiazione aperta al pubblico nel pomeriggio.		
4) Competenza digitale				
5) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Qualità tecnica ed estetica del prodotto digitale			

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: classi terze economico divise in gruppi misti. Ogni gruppo sarà formato da 7/8 studenti dei vari indirizzi. L'attività si svolgerà tra marzo/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</p> <p>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;</p> <p>Obiettivi formativi e specifici di apprendimento;</p> <p>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'intervento didattico"</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>	<p>2</p>
	<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>	<p>2</p>

MODULO DIDATTICA ORIENTATIVA TABELLA 4

Titolo "Il restauro conservativo"

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO FIGURATIVO

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	ATTIVITÀ	DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE	
1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza in Chimica, Tecnologie 4. Competenza personale: progettare e organizzare autonomamente e responsabilmente; acquisire e interpretare informazioni; individuare collegamenti e relazioni; metacognizione. 5. Competenza interpersonale: comunicare, collaborare, partecipare. 6. Competenza in materia di cittadinanza: tutela e conservazione dei Beni culturali 7. Competenza imprenditoriale: confronto con committenza, Sovraintendenza, direttore dei lavori 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Fase 1 Il concetto di conservazione ed il restauro	Discipline di Indirizzo	2	
	Fase 2 Analisi di un'opera restaurata	Storia dell'Arte	1	
	Fase 3 Prova di reintegrazione pittorica	Discipline di Indirizzo	1	
	Fase 4 Esecuzione di un restauro di una copia relativa a un dipinto o a un affresco scelto o una scultura o a un bassorilievo in terracotta o in gesso	Laboratorio della Figurazione Pittorica e Plastica	15	
	Fase 5 Elaborazione del lavoro nelle sue fasi e realizzazione di slides in Inglese o in Italiano	Italiano Storia dell'Arte Inglese Filosofia	2	
	Fase 6 Presentazione del lavoro nelle sue fasi	Docenti della classe	1	
				Tot 22

MODULO DIDATTICA ORIENTATIVA TABELLA 4

Titolo "ARTEFATTI GRAFICI PER IL TERRITORIO"

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICO

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	ATTIVITÀ	DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE
1. Competenza alfabetica funzionale	Fase 1 La comunicazione	Discipline di Indirizzo	2
2. Competenza multilinguistica	Fase 2 Analisi di History Case	Storia dell'Arte	1
3. Competenza in Chimica, Tecnologie	Fase 3 Extempore e sviluppo	Discipline di Indirizzo	1
4. Competenza personale: progettare e organizzare autonomamente e responsabilmente; acquisire e interpretare informazioni;	Fase 4 Realizzazione definitivo e Mockup	Laboratorio di grafica	15
individuare collegamenti e relazioni; metacognizione.	Fase 5 Elaborazione del lavoro nelle sue fasi e realizzazione di slides in Inglese o in Italiano	Italiano Storia dell'Arte Inglese Filosofia	2
5. Competenza interpersonale: comunicare, collaborare, partecipare.	Fase 6 Presentazione del lavoro nelle sue fasi	Docenti della classe	1
6. Competenza in materia di cittadinanza: La comunicazione e i regolamenti di pubblica affissione			Tot 22
7. Competenza imprenditoriale: confronto con committenza, Comune, Associazioni, enti territoriali			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale			