

**Istituto Comprensivo
Montalto Uffugo Taverna-Scalo**



Curricolo Verticale d'Istituto

CURRICOLO PER L'ORIENTAMENTO

"Orientamento e sviluppo delle competenze per il *Futuro*"

Il presente curriculum – in linea con le *Linee Guida per l'orientamento* approvate dal Ministero dell'Istruzione e del Merito con Decreto n. 328 del 22 dicembre 2022 – ha lo scopo di individuare percorsi di orientamento formativo finalizzati alla crescita di ogni singolo studente.

Tali percorsi si realizzeranno attraverso **una didattica orientante e trasversale**, capace di accompagnare in modo graduale e coerente i tre ordini di scuola – **infanzia, primaria e secondaria di primo grado** – e di promuovere una consapevole conoscenza di sé, dei percorsi formativi futuri e dei diversi contesti professionali.

Particolare rilievo assume l'orientamento nella **scuola dell'infanzia** e nella **scuola primaria**, dove esso si delinea in modalità differenti ma complementari. Nella scuola dell'**infanzia** l'orientamento si concretizza nell'aiutare i bambini a scoprire se stessi, le proprie emozioni, attitudini e potenzialità, e a rapportarsi in modo positivo con il mondo circostante. Nella scuola **primaria**, invece, esso si sviluppa attraverso attività che favoriscono la conoscenza di sé, l'autonomia, la capacità di scelta e la collaborazione, in un percorso di crescita personale e sociale che prepara gradualmente all'ingresso nella scuola secondaria di primo grado.

Fondamentale in tale prospettiva è la **continuità didattica verticale**, che assicura un pieno sviluppo del processo di orientamento accompagnando lo studente lungo tutto il percorso scolastico. Le **attività delle classi ponte** e gli **open day** rappresentano momenti significativi di raccordo e di incontro, volti a facilitare la transizione tra i diversi ordini di scuola e a promuovere un dialogo costruttivo tra insegnanti, studenti e famiglie.

Particolare l'attenzione rivolta agli **alunni con disabilità**, i quali vengono accompagnati e sostenuti in modo personalizzato, affinché possano progettare e realizzare, con il supporto dei docenti e delle famiglie, il proprio percorso di vita in un'ottica di inclusione e valorizzazione delle potenzialità individuali.

Per quanto concerne la **scuola secondaria di primo grado** ogni studente dovrà essere in grado di definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, nonché di elaborare o rielaborare un proprio progetto di vita. Le attività di seguito proposte coinvolgeranno tutti i docenti del consiglio di classe, o di più consigli di classe, per favorire la più ampia condivisione e partecipazione.

L'attività didattica, in un'ottica orientativa e laboratoriale, sarà organizzata a partire dalle esperienze degli studenti. Si adotterà un approccio che superi la sola dimensione trasmissiva delle conoscenze, promuovendo la valorizzazione della didattica laboratoriale con tempi e spazi flessibili e sfruttando le opportunità offerte dall'autonomia scolastica attraverso la realizzazione di compiti di realtà.

Fondamentale sarà il coinvolgimento attivo delle famiglie nello sviluppo delle scelte educative dei propri figli; nel contempo si favoriranno collaborazioni con il mondo accademico, le istituzioni locali e il mondo del lavoro e delle professioni, al fine di offrire agli studenti esperienze di apprendimento autentico e significative.

OBIETTIVI:

1. Creare un ambiente scolastico in cui gli studenti possano scoprire, conoscere e sviluppare le competenze necessarie per prendere decisioni consapevoli e responsabili sul loro futuro scolastico, sperimentando diverse opportunità educative e di conoscenza del mondo professionale in collaborazione con famiglie, istituti superiori, università e mondo del lavoro.

INDICE

2. Fornire agli studenti le conoscenze e le risorse necessarie per prendere decisioni consapevoli e informate sul loro futuro educativo e professionale.
3. Favorire lo sviluppo di competenze trasversali necessarie per affrontare le sfide future: autonomia, comunicazione, leadership e risoluzione dei problemi.
4. Promuovere un apprendimento significativo e connesso con il mondo formativo e del lavoro.
5. Coinvolgere attivamente le famiglie nello sviluppo delle scelte educative dei loro figli.

COSA SI INTENDE PER ORIENTAMENTO

Le **definizioni di orientamento** sono molteplici, eppure concordi fra loro nell'indicare la sostanza dell'obiettivo. Una di queste è quella condivisa fra Governo, Regioni ed Enti Locali nel 2012: *“l'orientamento è un processo volto a facilitare la conoscenza di sé, del contesto formativo, occupazionale, sociale culturale ed economico di riferimento, delle strategie messe in atto per relazionarsi ed interagire in tali realtà, al fine di favorire la maturazione e lo sviluppo delle competenze necessarie per poter definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, elaborare o rielaborare un progetto di vita e sostenere le scelte relative”*.

L'orientarsi è l'elemento essenziale durante tutto l'arco dell'esperienza formativa e professionale della persona: è un processo continuo! È diretto a favorire la produzione di saperi ed esperienze indispensabili per realizzare in modo autonomo e consapevole un apprendimento continuo, rispettoso delle potenzialità personali e dei vincoli e delle opportunità del contesto sociale.

Un buon orientamento facilita il **“successo formativo”** e la **realizzazione personale**; di conseguenza favorisce la riduzione della **dispersione scolastica** e degli insuccessi.

- È un processo di crescita e maturazione globale della persona che si estende lungo tutto il corso della vita;
- È trasversale a tutto il percorso di istruzione e formazione e a tutte le discipline ed è presente a partire dalla scuola dell'infanzia;
- Si realizza a livello territoriale, attraverso il raccordo e il coordinamento tra soggetti e istituzioni;
- Al centro del processo c'è la persona, il suo vissuto, la sua biografia personale, formativa e professionale, le sue aspirazioni, i suoi progetti.
- Orientare un individuo significa fargli acquisire competenze di auto-orientamento, finalizzate a migliorare la percezione del sé, a renderlo capace di assumere decisioni e fare scelte coerenti con i propri desideri.

Le competenze chiave Competenze per L'ORIENTAMENTO

LIFE COMP

Le life comp (o LifeComp) sono le competenze per la vita, cioè quell'insieme di abilità trasversali che non riguardano solo il sapere scolastico o professionale, ma la capacità di vivere e crescere come cittadini consapevoli, attivi e responsabili.

Si tratta di un quadro di riferimento proposto dalla Commissione Europea (2020), chiamato European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence (LifeComp Framework).

In sintesi, le life comp riguardano tre aree principali:

- 1. **Personale** - riguarda la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, la resilienza, la cura di sé e del proprio benessere.
- 2. **Sociale** - include empatia, comunicazione, collaborazione, rispetto della diversità, cittadinanza attiva e partecipazione alla comunità.
- 3. **Imparare a imparare (Learning to Learn)** - capacità di pensiero critico, creatività, problem solving, autoregolazione nell'apprendimento, motivazione e apertura al cambiamento.

ENTRE COMP

EntreComp (o EntreComp Framework) sono il quadro europeo delle competenze imprenditoriali, sviluppato dalla Commissione Europea nel 2016.

Non riguardano solo l'avvio di un'impresa, ma indicano un insieme di atteggiamenti, conoscenze e abilità utili a trasformare idee in azioni in qualunque ambito della vita: scuola, lavoro, cittadinanza attiva.

Le 3 aree principali

1. Idee e opportunità
2. Risorse
3. Entrare in azione
- 4.

Le EntreComp aiutano a sviluppare lo spirito di iniziativa, la creatività, la capacità di collaborare e di affrontare le sfide. Sono competenze fondamentali non solo per chi vuole fare impresa, ma per diventare cittadini attivi, responsabili e intraprendenti.

DIGI COMP

Le DigiComp (o DigComp) sono le competenze digitali definite dalla Commissione Europea.

Il nome completo è DigComp – Digital Competence Framework for Citizens, un quadro di riferimento nato nel 2013 e aggiornato più volte (l'ultima versione è DigComp 2.2, 2022).

Servono a capire quali abilità digitali deve avere un cittadino oggi per usare con consapevolezza le tecnologie nella scuola, nel lavoro e nella vita quotidiana.

Le 5 aree principali sono:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Problem solving

GREEN COMP

Le GreenComp (o European Sustainability Competence Framework) sono il quadro europeo delle competenze per la sostenibilità, pubblicato dalla Commissione Europea nel 2022.

Servono a sviluppare nelle persone la capacità di vivere, pensare e agire in modo sostenibile, cioè prendendo decisioni che rispettino l'ambiente, la società e l'economia, sia nel presente che per le generazioni future.

Le 4 aree principali delle GreenComp

1. Incorporare valori di sostenibilità
2. Abbracciare la complessità della sostenibilità
3. Immaginare futuri sostenibili
4. Agire per la sostenibilità

Le GreenComp aiutano studenti e cittadini a diventare ecologicamente consapevoli, socialmente responsabili ed economicamente equilibrati, capaci di contribuire alla transizione ecologica e agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (Agenda 2030).

PERCORSI DI ORIENTAMENTO – SCUOLA INFANZIA E PRIMARIA

Dalla scoperta di sé alla costruzione delle proprie competenze

Il **percorso di orientamento** per la scuola dell'Infanzia e primaria, che si innesta e raccorda con il **curricolo orientamento** dell'Istituto comprensivo, si propone lo scopo di accompagnare gli alunni sin dalla scuola dell'infanzia nella graduale *scoperta di sé, delle proprie capacità e dei propri interessi*. In coerenza con le Linee guida ministeriali (*Decreto del Ministro dell'Istruzione e del Merito n. 328 del 22 dicembre 2022*), il percorso non mira alla scelta precoce, ma alla costruzione della consapevolezza personale e dell'autonomia, sostenendo la crescita emotiva, relazionale e cognitiva di ciascun bambino.

Le attività proposte sviluppano le competenze chiave europee **LifeComp, DigiComp, EntreComp e GreenComp**, integrate in un percorso progressivo dalla classe prima alla quinta. L'orientamento viene affrontato attraverso esperienze concrete, narrative e interdisciplinari, valorizzando emozioni, talenti, relazioni, modalità di apprendimento e comportamenti responsabili verso l'ambiente. L'orientamento viene quindi concepito come un processo permanente e trasversale, che coinvolge tutte le discipline, i docenti, le famiglie e la comunità educativa per sostenere lo sviluppo della persona e la costruzione di competenze per la vita

Il curricolo fornisce una cornice unitaria e coerente che guida gli alunni verso una maggiore capacità di conoscersi, comunicare efficacemente, collaborare, riflettere sulle proprie esperienze e iniziare a progettare il proprio futuro formativo con serenità, motivazione e fiducia.

Il presente documento ribadisce che le attività orientative devono cominciare sin dalla **scuola dell'infanzia e primaria**. In questi anni iniziali l'orientamento sostiene infatti la fiducia, l'autostima, la motivazione, il riconoscimento dei talenti e delle attitudini, e aiuta a superare le difficoltà di apprendimento. Al centro del percorso vi sono:

- la **conoscenza di sé**, delle proprie emozioni, dei talenti e dei modi di apprendere;
- la **relazione con gli altri**, intesa come collaborazione, ascolto e comunicazione efficace;
- la **cittadinanza attiva**, attraverso l'educazione alla sostenibilità e la cura del proprio ambiente;
- la **competenza digitale**, come strumento per cercare, costruire e comunicare informazioni;
- la **progettualità**, che gradualmente accompagna gli alunni verso l'autonomia e la capacità di fare scelte motivate.

Ogni annualità prevede traguardi di sviluppo, competenze attese e attività calibrate per l'età degli alunni, in modo da rendere l'orientamento un'esperienza progressiva, inclusiva e significativa.

Sezioni Scuola Infanzia			
Scopro chi sono			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>LifeComp – Personali: consapevolezza, gestione delle emozioni di base, prime forme di autocontrollo.</p> <p>DigiComp – Livello Iniziale: uso guidato di strumenti digitali.</p> <p>EntreComp – Livello Iniziale: curiosità, iniziativa spontanea.</p> <p>GreenComp – Valori di cura: rispetto degli ambienti scolastici e naturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia iniziale in sé. • Esprimere bisogni e preferenze. • Riconoscere emozioni proprie e altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare qualcosa di sé. • Riconoscere ciò che piace e ciò che non piace. • Condividere informazioni semplici con adulti e pari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prime conoscenze di sé (gusti, abitudini, emozioni). • Regole base della comunicazione. • Prime esperienze con immagini, simboli e strumenti digitali.

Attività consigliate (anni 3)	Attività consigliate (anni 4)	Attività consigliate (anni 5)
<p>“Conosco il mio corpo” Guardo l’immagine riflessa nello specchio e disegno ciò che vedo</p> <p>I discorsi e le parole – Descrive se stesso usando semplici parole</p> <p>Il corpo e il movimento - Riconosce nell’immagine riflessa il proprio corpo</p> <p>Immagini suoni e colori – Rappresenta se stesso attraverso un disegno</p> <p>Il sé e l’altro – Identifica se stesso nell’immagine riflessa</p>	<p>“Riconosco il compagno di sezione” Disegno + breve descrizione del compagno preferito</p> <p>I discorsi e le parole – Descrive il compagno usando semplici parole</p> <p>Il corpo e il movimento – Riconosce che il proprio corpo è diverso dal corpo del compagno preferito</p> <p>Immagini suoni e colori – Rappresenta il proprio compagno attraverso un disegno</p> <p>Il sé e l’altro – Riconosce la diversità</p>	<p>“Collaboro, rifletto e condiviso” Ascolto una fiaba e rappresento i personaggi</p> <p>I discorsi e le parole – Ascolta una fiaba e la racconta</p> <p>Il corpo e il movimento – Rappresenta un personaggio a sua scelta nel gioco simbolico</p> <p>Immagini suoni e colori – Rappresenta la fiaba con un disegno e interpreta i personaggi (giochi di ruolo)</p> <p>Il sé e l’altro – Riconosce il valore della collaborazione e della condivisione</p>

Classe Prima Mi riconosco			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>LifeComp – Personali: consapevolezza, gestione delle emozioni di base, prime forme di autocontrollo.</p> <p>DigiComp – Livello Iniziale: uso guidato di strumenti digitali.</p> <p>EntreComp – Livello Iniziale: curiosità, iniziativa spontanea.</p> <p>GreenComp – Valori di cura: rispetto degli ambienti scolastici e naturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia iniziale in sé. • Esprimere bisogni e preferenze. • Riconoscere emozioni proprie e altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare qualcosa di sé. • Riconoscere ciò che piace e ciò che non piace. • Condividere informazioni semplici con adulti e pari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prime conoscenze di sé (gusti, abitudini, emozioni). • Regole base della comunicazione. • Prime esperienze con immagini, simboli e strumenti digitali.

Competenze per L'ORIENTAMENTO

Attività consigliate

- **“Io sono unico!”**
Disegno + breve descrizione guidata.
- **Italiano** – Le parole che mi raccontano.
- **Arte** – Il mio autoritratto espressivo.
- **Matematica** – I numeri della mia giornata (routine).
- **Scienze** – Il mio corpo.
- **Geografia** – I miei spazi: aula, casa, scuola.
- **Educazione ambientale** – Mi prendo cura del mio ambiente (piccoli incarichi personali e di classe).
- **Lingua Inglese** – My favourite things.

INDICE

Classe Seconda Riconosco ciò che so fare			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>LifeComp – Personali e sociali: collaborazione, empatia iniziale.</p> <p>DigiComp: utilizzo elementare di applicazioni didattiche.</p> <p>EntreComp: riconoscere piccoli compiti e responsabilità.</p> <p>GreenComp: comportamenti rispettosi dell'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Collaborare in gruppo.● Completare compiti con responsabilità.● Esprimere preferenze motivandole.	<ul style="list-style-type: none">● Raccontare esperienze personali.● Raccogliere informazioni semplici.● Ascoltare i compagni.	<ul style="list-style-type: none">● Conoscenza più strutturata di sé e degli altri.● Prime informazioni sull'uso sicuro dei device.● Conoscenza delle regole sociali del contesto.

Attività consigliate

- **“Le mie super abilità quotidiane”**
(so leggere, so contare, so aiutare, ecc.)
- **Italiano** – Raccontare una giornata speciale.
- **Matematica** – Organizzare dati semplici (diagrammi su hobby e preferenze).
- **Geografia** – Il mio luogo del cuore.
- **Storia** – La mia linea del tempo personale.
- **Scienze** – I miei sensi esploratori.. come quando li uso.
- **Arte** – Illustro i miei talenti.
- **Educazione ambientale** – Azioni verdi alla mia portata.
- **Inglese** – I can... (abilità in lingua).

Classe terza Scopro i miei talenti			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>LifeComp – Sociali: comunicazione, collaborazione.</p> <p>DigiComp – Base: usare strumenti digitali per presentare informazioni.</p> <p>EntreComp – Base: assumere piccoli incarichi e portarli a termine.</p> <p>GreenComp – Comprendere la complessità: riconoscere comportamenti sostenibili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare in modo efficace. • Comunicare informazioni in modo chiaro. • Riconoscere punti di forza scolastici e personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere e riorganizzare informazioni. • Descrivere passioni e interessi. • Interagire rispettando i turni di parola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di sé e delle proprie modalità di apprendimento. • Elementi base di ricerca digitale. • Valori della comunità scolastica e territoriale.

Attività consigliate

- **Scheda “Cosa so fare bene?”**
(abilità scolastiche + abilità extrascolastiche)
- **Italiano** – Biografie di personaggi esemplari (lettura e riscrittura).
- **Matematica** – Tabelle e grafici delle preferenze di classe sulle cose che sappiamo fare bene.
- **Geografia** – Scoprire il territorio con occhi nuovi.
- **Storia** – Invenzioni che hanno cambiato il mondo.
- **Scienze** – Mini-inchieste scientifiche su temi ambientali.
- **Arte** – Poster creativo “Il mio capolavoro”.
- **Digitale** – Realizzo una breve presentazione.
- **Inglese** – A small book about me.

Classe quarta Sviluppo competenze e interessi			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>LifeComp – Imparare a imparare: organizzazione, gestione dei compiti.</p> <p>DigiComp – Intermedio: ricerca dati, uso guidato di applicazioni.</p> <p>EntreComp – Intermedio: progettualità di base.</p> <p>GreenComp – Complessità: comprendere cause e conseguenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomia crescente nello studio. • Senso di responsabilità nei compiti condivisi. • Capacità di esprimere opinioni argomentando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare informazioni. • Confrontarsi con i compagni. • Trasmettere messaggi in forma diversa (orale, scritta, digitale). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza più profonda del contesto territoriale e culturale. • Uso consapevole degli strumenti digitali. • Nozioni di sostenibilità e tutela del patrimonio.

Attività consigliate

- **Scheda “Cosa mi appassiona davvero?”**
(interessi + motivazioni)
- **Italiano** – Scrivere il proprio “manifesto degli interessi”.
- **Matematica** – Gestire dati per un mini-progetto (biblioteca di classe).
- **Geografia** – Cosa offre il mio territorio? Cosa vorrei che ci fosse?
- **Scienze** – Esperimenti e osservazioni sull’ambiente.
- **Storia** – Personaggi che hanno cambiato la storia grazie al loro talento.
- **Arte** – Il mio diario visivo delle passioni.
- **Inglese** – My dream project.

Classe quinta			
Verso la scuola secondaria: mi preparo a scegliere			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>LifeComp – Mentalità di crescita e pensiero critico.</p> <p>DigiComp – Avanzato (per l'età): produrre contenuti guidati.</p> <p>EntreComp – Avanzato: pianificazione di un progetto.</p> <p>GreenComp – Visioni di futuri sostenibili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Autostima e responsabilità. ● Comunicazione efficace e consapevolezza dei propri punti di forza. ● Capacità di fare scelte motivate. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzare e presentare informazioni complesse. ● Riconoscere le proprie strategie di apprendimento. ● Confrontarsi in modo critico ma rispettoso. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di sé (stili cognitivi, punti di forza, aree di miglioramento). ● Informazioni sul territorio e sulle possibilità formative future. ● Linguaggi diversi per comunicare (orale, scritto, digitale).

Attività consigliate

- **Scheda “Chi voglio diventare?”**
(interessi, sogni, abilità, valori)
- **Italiano** – Autobiografia delle competenze.
- **Matematica** – Statistiche sugli interessi e sulle preferenze scolastiche.
- **Geografia** – Orientarsi nel territorio: scuola, servizi, comunità.
- **Storia** – Le scelte che hanno segnato la storia.
- **Scienze** – Progetti ambientali “Io per il Pianeta”.
- **Educazione alla cittadinanza** – Diritti, doveri e consapevolezza civica.
- **Digitale** – Presentazione personale “Il mio percorso”.
- **Inglese** – My portfolio for middle school

PERCORSI DI ORIENTAMENTO - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Dalla ricerca delle passioni e dei talenti alla scelta responsabile

IL RUOLO ORIENTATIVO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

1. Accompagna gli alunni nel percorso orientativo e li sostiene nel momento della scelta con azioni progettuali specifiche.
2. Verifica l'efficacia delle proprie azioni in un'ottica di miglioramento continuo.
3. Si rapporta con il territorio (scuola e università, istituzioni, mondo dell'imprenditoria e delle professioni) e coordina diverse iniziative.
4. Elabora e condivide con studenti e famiglie il Consiglio Orientativo.

I MODULI CURRICOLARI DI ORIENTAMENTO NELLA SCUOLA SECONDARIA

1. Le scuole secondarie di primo grado hanno attivato, a partire dall'anno scolastico **2023-2024**, moduli di orientamento formativo degli studenti, di **almeno 30 ore**, anche extra curricolari, per anno scolastico, in tutte le classi.
2. **La progettazione didattica** dei moduli di orientamento e la loro erogazione si realizzano **anche attraverso collaborazioni** che valorizzino l'orientamento come processo condiviso, reticolare, co-progettato con il territorio, con le scuole e le agenzie formative dei successivi gradi di istruzione e formazione, con gli ITS Academy, le università, le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, il mercato del lavoro e le imprese, i servizi di orientamento promossi dagli enti locali e dalle regioni, i centri per l'impiego e tutti i servizi attivi sul territorio per accompagnare la transizione verso l'età adulta.
3. **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.
4. **Le 30 ore possono essere gestite in modo flessibile nel rispetto dell'autonomia scolastica** e non devono essere necessariamente ripartite in ore settimanali prestabilite. Esse vanno considerate come ore da articolare al fine di realizzare attività per gruppi proporzionati nel numero di studenti, distribuite nel corso dell'anno, secondo un calendario progettato e condiviso tra studenti e docenti coinvolti nel complessivo quadro organizzativo di scuola. In questa articolazione si possono anche collocare, a titolo esemplificativo, tutti quei laboratori che nascono dall'incontro tra studenti di un ciclo inferiore e superiore per esperienze di peer tutoring, tra docenti del ciclo superiore e studenti del ciclo inferiore, per sperimentare attività di vario tipo, riconducibili alla didattica orientativa e laboratoriale, comprese le iniziative di orientamento nella transizione tra istruzione e formazione secondaria e terziaria e lavoro, laboratori di prodotto e di processo.

NELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO L'ORIENTAMENTO FORMATIVO SIGNIFICA:

- Formare abilità e capacità funzionali al "saper scegliere" nelle situazioni del quotidiano come nelle situazioni a maggior grado di complessità;
- Promuovere capacità di impostazione e di soluzione dei problemi;
- Individuare nel soggetto le prime manifestazioni attitudinali e gli interessi per specifiche esperienze disciplinari;
- Riconoscere le competenze di base acquisite e motivare a ulteriori approfondimenti;
- Fornire adeguate conoscenze ed esperienze per una lettura analitica e di interpretazione del contesto locale socio-economico e culturale, nella prospettiva della mondializzazione, ovvero di una società multietnica e globalizzata;

INDICE

- Migliorare, ristrutturare e integrare i curricula disciplinari, accentuando l'attenzione agli ambiti di contenuti funzionali alle conoscenze strategiche delle discipline e alle loro applicazioni in materia di lavoro, impresa, professione anche nell'ottica dello sviluppo sostenibile.

MI CONOSCO E SCELGO – Classi Prime			
Pronto alla scoperta: alla ricerca delle mie passioni			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
LifeComp: Personali Autoregolazione Flessibilità Benessere DigiComp Livello Base EntreComp Livello Base GreenComp Incorporare valori di sostenibilità	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Capacità comunicativa • Problem solving • Apprendimento permanente • Utilizzo idoneo dei linguaggi e delle diverse forme di comunicazione visiva e multimediale. • Conoscenza del proprio essere attraverso il controllo delle proprie scelte. • Conoscenza del mondo digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere se stessi, le proprie capacità e le proprie scelte. • Essere consapevoli del proprio valore, delle proprie capacità e delle proprie idee. • Sapere trasmettere e condividere in modo chiaro e sintetico idee ed informazioni con tutti i propri interlocutori. • Raccogliere, e trasmettere informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di sé. • Primo approccio ai sistemi informativi. • Conoscenza del sistema valoriale del contesto territoriale in cui si vive. • Conoscenza delle fasi operative di un'area educativa di gradimento

Schede attività

“~~Non~~ lo posso fare” + visione film “Zootropolis” + scheda con domande – (5h)

Piattaforma FUTURI - Macro modulo: Il mondo dei libri

Matematica – La festa del libro – (2h)

Geografia - Chi acquista libri in Italia? – (4h)

Arte e immagine - Illustriamo una raccolta di racconti – (6h)

Italiano – Raccontare la natura – (2h)

Storia – Una collana storica – (2h)

Scienze – SOS libri – (2h)

Percorsi di **orientamento narrativo** che utilizzano la *letteratura* come strumento per far emergere gli elementi emotivi, le aspirazioni e i valori per condurre una riflessione razionale sul futuro formativo e professionale.

Lingua Inglese - Ordinary lives of extraordinary people – (3h)

Piattaforma FUTURI - Macro modulo: Lavorare per la sostenibilità

Matematica – Paper week – (4h)

Geografia – Cammina e pedala in città – (2h)

Arte e immagine - Un fotoreportage sul cambiamento climatico – (6h)

Italiano – Una campagna per le piccole azioni – (3h)

Storia – Noi e l'ambiente: dal medioevo a oggi – (3h)

Scienze – La biodiversità intorno a noi – (4h)

Lingua Inglese - A farmers calendar for responsible consumers – (3h)

MI CONOSCO E SCELGO – Classi Seconde			
Divento competente: questi sono i miei talenti			
Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze
LifeComp: Sociali Empatia Comunicazione Collaborazione DigiComp Livello Intermedio EntreComp Livello Intermedio GreenComp Abbracciare la complessità nella sostenibilità	<ul style="list-style-type: none"> ● Fiducia in se stessi e negli altri ● Capacità comunicativa ● Problem solving ● Apprendimento permanente ● Utilizzo adeguato dei linguaggi e delle diverse forme di comunicazione visiva e multimediale. ● Acquisizione della consapevolezza del proprio essere attraverso il controllo delle proprie scelte. ● Pensiero riflessivo ● Competenza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper valutare se stessi, le proprie capacità e le proprie scelte. ● Essere consapevoli del proprio valore, delle proprie capacità e delle proprie idee tenendo conto delle opinioni degli altri. ● Sapere trasmettere e condividere in modo chiaro e sintetico idee ed informazioni con tutti i propri interlocutori, ascoltarli e confrontarsi. ● Raccogliere, organizzare, rappresentare e trasmettere informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di sé e della realtà circostante. ● Elementi essenziali dei sistemi informativi. ● Conoscenza del sistema valoriale del contesto territoriale e sociale e in cui si vive. ● Conoscenza delle fasi operative dell'ambito di gradimento.

Schede attività

"Lo faccio per passione" + visione film "Billy Elliot" + scheda con domande – (6h)

Piattaforma FUTURI - Macro modulo: Il mondo dei libri

Matematica - Quanto costa un libro? – (2h)

Geografia - In viaggio verso mete letterarie – (3h)

Arte e immagine - Il nostro giornale junior – (7h)

Italiano - Libri & Social, accetti la sfida? – (4h)

Storia - Gutenberg, l'inventore della stampa – (2h)

Scienze - Disegna la scienza, migliora la vita – (4h)

Lingua Inglese - A cookbook for future chefs – (4h)

Piattaforma FUTURI - Macro modulo: Lavorare per la sostenibilità

Matematica – L'oliveto – (3h)

Geografia – Un gioco per la sostenibilità – (3h)

Arte e immagine - Progettare arredi ecosostenibili per un'area giovani – (7h)

Italiano – Un discorso programmatico – (3h)

Storia - Porta in classe il museo – (4h)

Scienze - Mangio sano, salvo il Pianeta – (6h)

Lingua Inglese - Sustainability and the food service industry – (3h)

Percorsi di **orientamento narrativo** che utilizzano la *letteratura* come strumento per far emergere gli elementi emotivi, le aspirazioni e i valori per condurre una riflessione razionale sul futuro formativo e professionale.

MI CONOSCO E SCELGO – Classi Terze Sono responsabile e pronto a scegliere			
Nuclei concettuali	Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>LifeComp: Imparare a Imparare Mentalità di crescita Pensiero Critico Gestione dell'apprendimento</p> <p>DigiComp Livello Avanzato EntreComp Livello Avanzato GreenComp Visione di futuri sostenibili</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Autostima ● Capacità comunicativa ● Problem solving ● Apprendimento permanente ● Utilizzo appropriato dei linguaggi e delle diverse forme di comunicazione visiva e multimediale. ● Maturazione della consapevolezza del proprio essere attraverso il controllo delle proprie scelte. ● Competenza imprenditoriale ● Competenza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper valutare se stessi, le proprie capacità e le proprie scelte all'interno del contesto di riferimento. ● Essere consapevoli del proprio valore, delle proprie capacità e delle proprie idee al di là delle opinioni degli altri. ● Sapere trasmettere e condividere in modo chiaro e sintetico idee ed informazioni con tutti i propri interlocutori, ascoltarli e confrontarsi con loro efficacemente. ● Raccogliere, organizzare, rappresentare e trasmettere efficacemente informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Adeguata conoscenza di sé e della realtà circostante. ● Elementi fondamentali dei sistemi informativi. ● Conoscenza del sistema valoriale del contesto territoriale, sociale e formativo in cui si vive. ● Conoscenza delle fasi operative di settore.

Schede attività "Orientiamoci"

"Raccontiamo una storia di successo" + visione film "La ricerca della felicità" + scheda con domande – (5h)

"La mia fazione è...?" + visione del film "Divergent" + scheda con domande – 5 (h)

Questionari non cognitivi

- Non lo metto nel cassetto: sogni, aspirazioni e... come raggiungerli
- Conoscenza di sé: Senso di auto-efficacia, impegno, motivazione, determinazione
- Guardando avanti: Aree di propensione e inclinazione professionale

Percorsi di **orientamento narrativo** che utilizzano la letteratura come strumento per far emergere gli elementi emotivi, le aspirazioni e i valori per condurre una riflessione razionale sul futuro formativo e professionale.

INDICE

STRUMENTI

- **Piattaforma FUtuRI** (<https://futuri.education/>)
Piattaforma informatica online completamente gratuita per aiutare i ragazzi ad individuare al meglio i propri talenti, i propri interessi e le proprie inclinazioni, lungo l'intero triennio delle medie, per scegliere in maniera più consapevole e ragionata il percorso d'Istruzione di Secondo grado.
- **Schede attività "Orientiamoci"**:
 1. *Non lo posso fare;*
 2. *Lo faccio per passione;*
 3. *Raccontiamo una storia di successo;*
 4. *La mia fazione è...?*

ATTIVITÀ

Creazione di un Team per l'Orientamento: Creare un team di insegnanti e personale scolastico dedicato all'orientamento degli studenti. Questo team sarà responsabile dell'implementazione delle attività di orientamento all'interno dell'IC Montalto Uffugo Taverna-Scalo.

Consiglio orientativo: al fine di supportare l'alunno e la famiglia nella scelta del percorso di istruzione e formazione anche ai fini dell'assolvimento dell'obbligo di istruzione e del diritto-dovere all'istruzione e alla formazione.

Didattica orientativa: Approntare schede per aiutare i ragazzi ad individuare al meglio i propri talenti, i propri interessi e le proprie inclinazioni; proporre la visione di film; somministrare questionari psicoattitudinali; realizzare moduli di didattica orientativa; selezionare volumi da leggere per favorire l'orientamento narrativo.

Seminari sull'Orientamento: Organizzare seminari sull'orientamento in collaborazione con esperti del settore, il mondo dell'Università e le scuole secondarie di secondo grado per esporre gli studenti a varie opportunità educative e professionali.

Percorsi orientativi trasversali: Gli studenti potranno essere incoraggiati a svolgere progetti extracurricolari per esplorare settori di interesse: attività culturali, laboratori creativi, volontariato, sport.

Eventi di Orientamento per le famiglie: Organizzare sessioni informative per le famiglie per aiutarle a sostenere le scelte educative dei loro figli. Fornire informazioni sulle risorse disponibili per l'orientamento.

Collaborazione con l'Università e il mondo del lavoro e professionale: Stipulare partnership e/o sfruttare le opportunità offerte da Università e aziende per offrire conferenze, workshop e opportunità di conoscenza e apprendimento agli studenti. Incentivare l'incontro con il mondo delle professioni attraverso l'incontro con gli ordini professionali.

Concorsi e Progetti Interattivi: Organizzare concorsi di progettazione, competizioni e attività interattive che incoraggino gli studenti a esplorare nuove passioni e sviluppare abilità e competenze.

Sostegno Individuale: Offrire sessioni di consulenza individuale agli studenti per discutere le loro aspirazioni e pianificare il loro percorso educativo.

INDICE

VALUTAZIONE

1. **Feedback degli Studenti:** Raccogliere feedback regolari (1 per quadrimestre o fine anno scolastico) dagli studenti sull'efficacia delle attività di orientamento e apportare eventuali modifiche in base ai loro commenti. Indagare sulle scelte formative future attraverso strumenti di indagine statistica (Questionario anonimo: Vado alle superiori).
2. **Risultati Accademici:** Monitorare l'andamento scolastico degli studenti e confrontare i risultati con le attività di orientamento per misurare l'impatto negli anni futuri (scelta percorso di studio, ricadute lavorative).

ATTIVITÀ DI RACCORDO TRA SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Non smettere mai di credere nei tuoi sogni... e continua a guardare avanti!

Visione, analisi e riflessione del film: *Meet the Robinsons*

In aggiunta a quanto già esplicitato sopra (didattica verticale, open day, classi ponte) aggiungiamo la visione del film *Meet the Robinsons – I Robinson. Una famiglia spaziale* e le attività ad esso collegate (scheda di riflessione, lavoro e analisi). Tutto ciò costituisce un percorso educativo finalizzato a facilitare il **passaggio dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado** e a promuovere le prime riflessioni sull'orientamento scolastico e professionale.

Il film, attraverso la storia di Lewis, giovane inventore determinato e curioso, affronta temi centrali per lo sviluppo personale degli alunni: fiducia in sé stessi, resilienza di fronte agli errori, capacità di progettare e immaginare il futuro. Il motto del film, *“Keep Moving Forward”* (Continua ad andare avanti), rappresenta un invito a coltivare la curiosità, la creatività e l'impegno come strumenti per costruire il proprio percorso di crescita.

Le attività proposte consentono agli studenti di:

- esplorare i propri interessi, talenti e potenzialità;
- sviluppare competenze trasversali, quali pensiero critico, collaborazione e capacità di riflessione;
- immaginare i lavori e le professioni del futuro in un contesto ludico e creativo.

In questo modo, il percorso offre un **ponte formativo tra scuola primaria e secondaria**, introducendo in modo coinvolgente e consapevole il tema dell'orientamento scolastico e professionale, contribuendo alla costruzione di una visione positiva e attiva del proprio futuro.