



## **Istituto Comprensivo 2 “Rita Levi-Montalcini”**

**SSIG – S. Tammaro (CE)**

### **CURRICOLO DI ORIENTAMENTO**

**A.S. 2024-25**

Il Decreto Ministeriale 328 del 22 dicembre 2022 ha introdotto le Linee Guida per l’orientamento, che rappresentano l’ultima tappa di un percorso avviato nel 1997 e potenziato grazie ai fondi del PNRR. L’obiettivo principale di queste linee guida è *contrastare* la dispersione scolastica, *ridurre* il divario tra formazione e lavoro (con un forte investimento nelle ITS Academy), e *promuovere* l’apprendimento continuo. Nel contesto di tali interventi, il Ministero dell’Istruzione e del Merito (M.I.M.) ha definito un quadro di competenze orientative, pianificando percorsi orientativi che coinvolgono tutti gli studenti, con particolare attenzione alla loro preparazione per affrontare le sfide future.

Le Linee Guida del DM 328/2022 pongono particolare enfasi sullo sviluppo di competenze trasversali e orientative, proponendo un quadro che permette agli studenti di costruire percorsi formativi e professionali consapevoli. Cinque sono gli ambiti principali individuati: sviluppo personale e socialità, cultura della democrazia, competenze digitali, sostenibilità ambientale e imprenditorialità. Questi ambiti, in linea con i quadri di competenze europei, mirano a integrare conoscenze tecniche e competenze sociali e civiche.

L’IC2 “Rita Levi-Montalcini”, per l’a.s. 2024/2025, ha delineato un quadro di competenze orientative che include una suddivisione verticale, su cui si lavorerà durante gli anni scolastici. I moduli di orientamento, conformi alle Linee Guida, integrano attività orientative informative e formative che si svolgono in contesti formali e informali. Sebbene per la scuola secondaria di primo grado non siano previsti docenti *tutor* per il 2024/2025, sono stati pianificati percorsi orientativi curricolari, che si arricchiranno con le attività curricolari ed *extracurricolari* legate ai Fondi del PNRR. I percorsi di orientamento sono volti a promuovere prioritariamente l’autoconsapevolezza degli studenti e a incoraggiare la scoperta dei propri interessi e delle opportunità future.

L’orientamento è concepito come un processo continuo che coinvolge consulenze personalizzate, attività di gruppo e incontri con professionisti del settore, quali ad esempio visite a luoghi lavorativi o alle scuole superiori del territorio. Questo approccio è volto a migliorare le abilità trasversali degli studenti, come la comunicazione, la risoluzione di problemi e il lavoro di squadra, nonché a sviluppare la capacità di prendere decisioni consapevoli.

Le competenze orientative specifiche includono: fare bilanci delle esperienze formative, riconoscere le materie di interesse, valutare le difficoltà incontrate, individuare punti di forza e debolezza, comprendere la coerenza tra percorsi di studio e professioni, e reperire informazioni utili su indirizzi scolastici e professionali. Inoltre, l’orientamento si propone di formare abilità funzionali al “*saper scegliere*”, promuovere la capacità di risolvere problemi, valorizzare attitudini e interessi specifici, e migliorare la conoscenza del contesto socio-economico locale e globale.

L'azione orientativa nella scuola secondaria di primo grado si concretizza nell'accompagnamento dell'alunno tramite percorsi di apprendimento personalizzati, con l'obiettivo di prevenire la dispersione scolastica e preparare gli studenti a una scelta consapevole del proprio futuro. Questi percorsi sono arricchiti da moduli didattici orientativi che incentivano lo sviluppo di competenze trasversali (*soft skills*), come la capacità di imparare a imparare, la consapevolezza culturale, la cittadinanza attiva e lo spirito imprenditoriale.

Nello specifico, il progetto di orientamento si articola in tre percorsi distinti, mirati a rispondere alle esigenze degli alunni della scuola secondaria di I grado, per guidarli nella scelta dei loro futuri percorsi di studio e carriera.

### Curricolo Verticale di Orientamento per la SSIG

Anno	Ambito	Traguardo di sviluppo	Obiettivo specifico	Conoscenze	Attività	Disciplina coinvolta	Descrizione	Ore
1° Anno	Conoscenza di sé, sviluppo personale e socialità	Iniziare a riconoscere se stessi e le proprie emozioni, e a relazionarsi con gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuovere la consapevolezza di sé e delle proprie emozioni in relazione agli altri.</li> <li>- Sviluppare abilità di ascolto attivo.</li> <li>- Imparare a gestire i conflitti.</li> <li>- Promuovere la conoscenza dei propri interessi e attitudini.</li> <li>- Potenziare la motivazione attraverso il riconoscimento delle proprie capacità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza di sé, delle emozioni e delle proprie reazioni.</li> <li>- Riconoscimento dell'importanza delle relazioni interpersonali.</li> </ul>	<b>- Laboratori di espressione emotiva e comunicazione.</b>	<b>Italiano</b>	Lettura orientata all'esplorazione e alla scoperta di sé, delle emozioni e relativa riflessione.	<b>1</b>
						<b>Italiano</b>	Utilizzare la scrittura e la narrazione per esprimere emozioni e esperienze personali. Racconti o poesie che riflettano le emozioni degli studenti.	<b>1</b>
						<b>Arte</b>	Creazione di un "autoritratto" (pittura, collage, disegno) che rappresenti se stesso	<b>1</b>
					<b>- Attività di gruppo per il rafforzamento delle competenze sociali e per la gestione dei conflitti.</b>	<b>Geografia</b>	Lavorare in gruppi per esplorare diversi aspetti culturali e sociali di varie comunità, promuovendo il dialogo e la cooperazione.	<b>1</b>
						<b>Scienze</b>	Collaborare in progetti di ricerca scientifica, discutendo e condividendo idee per risolvere problemi scientifici in modo cooperativo.	<b>1</b>
						<b>Matematica</b>	Risolvere problemi in gruppo, confrontando strategie e soluzioni, sviluppando abilità di collaborazione e comunicazione.	<b>1</b>
						<b>Scienze Motorie</b>	Giochi di squadra, che sviluppino competenze sociali e capacità di collaborazione, nonché tecniche di rilassamento attraverso lo sport.	<b>1</b>
					<b>- Sessioni su tecniche di studio (es. schemi, mappe mentali).</b>	<b>Tecnologia</b>	Insegnare l'uso di software e applicazioni per creare mappe mentali e schemi visivi che aiutino nell'organizzazione delle informazioni.	<b>1</b>

Anno	Ambito	Traguardo di sviluppo	Obiettivo specifico	Conoscenze	Attività	Disciplina coinvolta	Descrizione	Ore
						<b>Storia-Geografia-Scienze-Tecnologia-Musica-Arte</b>	Realizzare mappe concettuali, individuando i concetti chiave di un testo studiato	<b>6</b>
						<b>Matematica</b>	Visualizzare i passaggi che portano alla risoluzione di un problema	<b>1</b>
						<b>Italiano</b>	Uso di schemi per la preparazione di temi.	<b>1</b>
					<b>- Attività di riflessione su interessi e attitudini personali.</b>	<b>Musica</b>	Permettere agli studenti di esplorare i loro gusti musicali e le loro inclinazioni artistiche, riflettendo su come la musica possa esprimere la loro identità.	<b>1</b>
						<b>Arte</b>	Discussioni sui vari stili artistici e sulle preferenze personali, incoraggiando gli studenti a esplorare le proprie inclinazioni artistiche e creative.	<b>1</b>
						<b>Italiano</b>	Lettura orientata all'esplorazione e alla scoperta dei propri interessi e delle proprie emozioni.	<b>1</b>
						<b>Lingue Straniere (Inglese e Spagnolo)</b>	<i>Role-play</i> per praticare la lingua in contesti sociali, sviluppando le abilità comunicative in situazioni di conflitto o negoziazione.	<b>2</b>
1° Anno	Cultura della democrazia	Comprendere i principi fondamentali della democrazia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdurre i concetti di partecipazione, responsabilità e diritti.</li> <li>- Stimolare il pensiero critico riguardo ai temi civici.</li> <li>- Esplorare le istituzioni locali e la loro funzione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nozioni base di democrazia e cittadinanza attiva.</li> <li>- Diritti e doveri dei cittadini.</li> </ul>	<b>- Discussioni sui diritti e doveri dei cittadini.</b>	<b>Italiano</b>	Gli studenti partecipano a una discussione in classe per esplorare e riflettere sui diritti e doveri dei cittadini.	<b>1</b>
					<b>- Lezioni sulla storia della democrazia in Italia.</b>	<b>Storia</b>	Lezioni che analizzano le tappe principali dell'evoluzione della democrazia in Italia e le lotte per i diritti civili.	<b>1</b>
					<b>- Studio delle istituzioni locali.</b>	<b>Geografia</b>	Gli studenti esaminano il funzionamento delle istituzioni locali, comprendendo il loro ruolo nella vita della comunità.	<b>1</b>

Anno	Ambito	Traguardo di sviluppo	Obiettivo specifico	Conoscenze	Attività	Disciplina coinvolta	Descrizione	Ore
					- Creazione di presentazioni sui diritti civili.	Tecnologia	Utilizzo di <i>software</i> di presentazione per creare contenuti informativi sui diritti e sulla democrazia.	1
					- Realizzazione di manifesti sui diritti umani.	Arte	Gli studenti esprimono le loro idee sulla democrazia e i diritti umani attraverso l’arte, creando manifesti visivi.	1
					- Scrittura di brevi riflessioni sui diritti e doveri.	Inglese e Spagnolo	Gli studenti scrivono brevi riflessioni approfondendo i temi dei diritti e doveri.	2
					- Attività ludico-sportive	Motoria	Attività sportive che incoraggiano la cooperazione e la responsabilità, fondamentali per il funzionamento di una democrazia.	1
					- Progetti di simulazione di assemblee democratiche.	Musica	Studio e analisi di brani musicali che trattano temi di libertà e giustizia, collegando la musica alla democrazia.	1
					- Visite a istituzioni locali (es. comune, tribunale).	Attività didattica	Visita (in presenza oppure <i>online</i> ) al comune e/o al tribunale per comprendere il funzionamento delle istituzioni e la loro importanza nella democrazia.	1
					TOTALE			

Anno	Ambito	Traguardo di sviluppo	Obiettivo specifico	Conoscenze	Attività	Disciplina coinvolta	Descrizione	Ore
2° Anno	Competenze digitali	Sviluppare competenze di base nell'uso delle tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdurre l'uso di strumenti digitali per la ricerca e la comunicazione.</li> <li>- Insegnare l'etica della tecnologia.</li> <li>- Sviluppare abilità di ricerca efficace e valutazione delle fonti.</li> <li>- Sostenere la motivazione degli studenti attraverso l'uso creativo della tecnologia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzo di computer, internet e strumenti di comunicazione digitale.</li> <li>- Sicurezza online e comportamenti responsabili.</li> </ul>	- <b>Laboratorio di informatica: navigazione sicura e utilizzo di internet per la ricerca.</b>	Tecnologia	Gli studenti imparano a utilizzare i motori di ricerca, a riconoscere fonti attendibili e a navigare in sicurezza.	1
					- <b>Creazione di presentazioni digitali su argomenti di interesse.</b>	Tecnologia Italiano Storia Geografia Scienze Musica Arte Motoria Inglese Spagnolo Matematica	Utilizzo di <i>software</i> di presentazione per creare contenuti digitali su temi legati all'educazione civica e alla sostenibilità.	11
					- <b>Discussione sui rischi e le opportunità del digitale.</b>	Italiano	Gli studenti partecipano a dibattiti e scrivono riflessioni sui vantaggi e le problematiche della tecnologia.	1
					- <b>Attività di riflessione: scrivere un diario digitale.</b>	Italiano	Gli studenti mantengono un diario online dove riflettono sull'uso della tecnologia nella loro vita quotidiana.	1
					- <b>Discussione in classe sulle implicazioni etiche della tecnologia.</b>	Storia	Analisi di eventi storici legati all'evoluzione della tecnologia e discussione sulle implicazioni etiche contemporanee.	1
					- <b>Creazione di un'infografica su un tema di ricerca</b>	Arte	Utilizzo di <i>software</i> per creare infografiche che sintetizzano informazioni su temi di studio.	1
2° Anno	Sostenibilità ambientale	Sviluppare la consapevolezza dell'importanza della sostenibilità.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere i concetti di sostenibilità e rispetto dell'ambiente.</li> <li>- Iniziare a praticare comportamenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nozioni di base su ambiente, sostenibilità e sviluppo sostenibile.</li> <li>- Rifiuti, riciclo e conservazione delle risorse.</li> </ul>	- <b>Progetto di riciclo: creazione di oggetti da materiali riciclati.</b>	Arte	Utilizzo di materiali di recupero per creare opere d'arte, promuovendo il riutilizzo e la creatività.	2
					- <b>Discussione sui cambiamenti climatici: impatti e soluzioni.</b>	Storia	Analisi dei cambiamenti climatici attraverso documenti storici e discussione delle soluzioni proposte.	1

Anno	Ambito	Traguardo di sviluppo	Obiettivo specifico	Conoscenze	Attività	Disciplina coinvolta	Descrizione	Ore
			ecologici. - Valutare l'impatto delle azioni quotidiane sull'ambiente.		- <b>Creazione di un orto scolastico: piantumazione e cura delle piante.</b>	<b>Scienze</b>	Gli studenti progettano e gestiscono un orto scolastico, apprendendo pratiche di coltivazione sostenibile.	<b>1</b>
					- <b>Laboratorio di analisi: valutare l'impatto delle azioni quotidiane.</b>	<b>Matematica</b>	Gli studenti raccolgono dati su comportamenti quotidiani (es. consumo di plastica) e ne discutono l'impatto.	<b>1</b>
					- <b>Presentazione di progetti sulla sostenibilità.</b>	<b>Tecnologia Scienze</b>	Creazione e presentazione di progetti di gruppo su come migliorare la sostenibilità a scuola e in casa.	<b>2</b>
					- <b>Creazione di una campagna di sensibilizzazione ambientale.</b>	<b>Italiano Geografia</b>	Sviluppo di poster e materiali informativi per promuovere comportamenti ecologici all'interno della scuola.	<b>2</b>
					- <b>Discussione in classe sui rifiuti e il riciclo: cosa possiamo fare?</b>	<b>Italiano</b>	Dibattito e scrittura di riflessioni su come ridurre, riutilizzare e riciclare nella vita quotidiana.	<b>1</b>
					- <b>Grafico delle pratiche ecologiche.</b>	<b>Matematica Scienze</b>	Gli studenti in un diario annotano le loro osservazioni e riflessioni sulle pratiche ecologiche e ne discutono insieme, dopo aver realizzato un grafico.	<b>1</b>
2° Anno	Metodo di studio	Sviluppare abilità di studio efficaci.	- Introdurre tecniche di organizzazione del materiale di studio. - Insegnare strategie per la gestione del tempo durante lo studio. - Promuovere la	- Nozioni di base sulle tecniche di studio. - Tecniche di gestione del tempo. - Conoscenza dei diversi stili di apprendimento. - Nozioni di auto-	- Laboratorio pratico su tecniche di organizzazione, come mappe concettuali e schemi.	<b>Tecnologia</b>	Gli studenti apprendono a creare mappe concettuali e schemi per facilitare l'organizzazione delle informazioni.	<b>1</b>
					- Esercizi di pianificazione di un programma di studio settimanale.	<b>Italiano</b>	Gli studenti imparano a pianificare il loro studio settimanale, assegnando tempo specifico a ciascuna materia.	<b>1</b>

[illegible]



Anno	Ambito	Traguardo di sviluppo	Obiettivo specifico	Conoscenze	Attività	Disciplina coinvolta	Descrizione	Ore
3° Anno	Imprenditorialità: attività orientativa in uscita	Riflettere sulle proprie attitudini e interessi per una scelta consapevole della SS2G. Preparare gli studenti alla scelta della SS2G.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuovere l'autoconoscenza</li> <li>- Stimolare la riflessione critica</li> <li>- Facilitare l'orientamento</li> <li>- Fornire informazioni sulle diverse opzioni della SS2G.</li> <li>- Sviluppare abilità decisionali e di pianificazione.</li> <li>- Facilitare incontri con scuole secondarie locali.</li> <li>- Promuovere la consapevolezza dei propri interessi e capacità per una scelta consapevole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensione delle diverse attitudini e come queste possono influenzare le scelte scolastiche.</li> <li>- Conoscenza dei percorsi scolastici disponibili.</li> <li>- Competenze decisionali.</li> </ul>	- Test di autovalutazione e riflessione.	<b>Italiano</b>	Somministrazione di test e questionari per identificare attitudini e interessi, con successiva discussione in classe sui risultati.	<b>3</b>
					- Visite a scuole secondarie di II grado.	<b>SS2G</b>	Gli studenti visitano diverse scuole superiori per conoscere le varie opzioni educative e raccogliere informazioni sui percorsi disponibili (Open class oppure Open day)	<b>5</b>
					- Incontri con orientatori scolastici.	<b>Esperti SS2G</b>	Sessioni interattive con orientatori per discutere delle opportunità di istruzione e delle scelte future.	<b>10</b>
					- Attività di <i>role-playing</i> e simulazioni per preparare gli studenti a interviste e selezioni, utilizzando scenari realistici e <i>feedback</i> costruttivo.	<b>Italiano</b>	Attraverso simulazioni, gli studenti praticano interviste e selezioni, ricevendo <i>feedback</i> sui loro approcci comunicativi.	<b>1</b>
					- Attività di riflessione su interessi e attitudini personali.	<b>Italiano</b>	Gli studenti riflettono sulle proprie attitudini e interessi, discutendo come questi influenzano le loro scelte scolastiche e professionali.	<b>1</b>
3° Anno	Imprenditorialità: conoscenza del mercato del lavoro	Comprendere le dinamiche del mercato del lavoro e le diverse opportunità professionali disponibili.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornire agli studenti informazioni sui settori professionali emergenti e sulle competenze richieste.</li> <li>- Favorire la consapevolezza</li> </ul>	Nozioni di base sui principali settori del mercato del lavoro (es. tecnologia, sanità, educazione, servizi).	- Attività di riflessione sulle competenze personali	<b>Italiano</b>	Gli studenti partecipano a un'attività di autovalutazione in cui riflettono sulle proprie competenze, interessi e attitudini.	<b>1</b>
					- ricerche sui cambiamenti del mercato del lavoro	<b>Tecnologia</b>	Gli studenti svolgono ricerche online su come il mercato del lavoro sta cambiando, utilizzando fonti affidabili e valutando le informazioni.	<b>1</b>

Anno	Ambito	Traguardo di sviluppo	Obiettivo specifico	Conoscenze	Attività	Disciplina coinvolta	Descrizione	Ore
			delle carriere disponibili nel contesto locale e nazionale.		- ricerca su vari settori professionali, le competenze richieste e le prospettive di lavoro.	<b>Italiano</b> <b>Storia</b> <b>Geografia</b> <b>Scienze</b> <b>Musica</b> <b>Matematica</b> <b>Arte</b> <b>Motoria</b> <b>Lingue</b> <b>Tecnologia</b>	Gli studenti lavorano in gruppi per esplorare diversi settori professionali, le competenze richieste e le opportunità di lavoro, presentando i risultati alla classe.	<b>11</b>
<b>TOTALE</b>								<b>33</b>

Si evidenzia che tutte le attività proposte dalla scuola saranno orientate all'accompagnamento e alla crescita personale degli studenti. Questi avranno costantemente l'opportunità, in collaborazione con il docente di classe, di riflettere su quanto appreso e di collegare le nuove conoscenze alla propria esperienza personale. Pertanto, saranno considerate in un'ottica orientativa le uscite didattiche, le attività di educazione civica e la partecipazione ai laboratori pomeridiani.