



 IC Piazza De Cupis	Ministero dell'Istruzione e del Merito Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio ISTITUTO COMPRENSIVO PIAZZA DE CUPIS Piazza Cesare De Cupis, 20 - 00155 Roma Tel. 062280672 Fax 0622773406 e-mail RMIC8E0001@ISTRUZIONE.IT pec RMIC8E0001@PEC.ISTRUZIONE.IT C.F.: 97713560585- C.U.: UFG3NS	
--	--	---

IL CURRICOLO DELL'ORIENTAMENTO DELLA SCUOLA SECONDARIA

La società odierna pone alla Scuola ed alla Famiglia, principali agenzie educative delle nuove generazioni, un'importante sfida: formare ragazzi capaci di rapportarsi serenamente alla complessità del mondo sociale e lavorativo, investito da continui mutamenti politici, economici e tecnologici, ed al contempo prendere coscienza delle proprie capacità ed attitudini in modo da poter strutturare su di esse un percorso professionale soddisfacente per sé e costruttivo per la società.

Davanti alle preoccupanti statistiche relative alla dispersione scolastica, alla disoccupazione giovanile ed alla sempre maggiore presenza dei Neet (persone non occupate e non impegnate in percorsi di formazione o studio) non è possibile rimanere indifferenti al problema: i giovani hanno bisogno di essere affiancati nella costruzione della propria identità sociale e professionale non solo attraverso l'istruzione, ma anche mediante esperienze, riflessioni, esplorazioni ripetute del proprio vissuto esperienziale e del rapporto che hanno con gli altri e con sé stessi.

La complessità del sistema educativo della scuola Secondaria di Secondo grado, ricco di percorsi alternativi tra cui scegliere, e la precarietà del mondo lavorativo ci obbligano a far leva su elementi strutturali del mondo educativo come gli obiettivi metacognitivi: imparare ad imparare, saper lavorare in gruppo, sapersi esprimere attraverso il linguaggio verbale (nella madrelingua e nelle lingue straniere apprese) ma anche quello artistico, musicale e corporeo. Riflettere, riorganizzare, rielaborare le proprie conoscenze ed esperienze in chiave auto-orientativa per imparare a conoscere il mondo esteriore attraverso la lente della propria individualità.

In quest'ottica, la nostra scuola ha elaborato il curricolo dell'orientamento per gli alunni dell'intero ciclo di istruzione secondaria di I grado, sviluppando una proposta di metacognizione e rielaborazione in chiave introspettiva ed individuale basata su molte delle tematiche già esplorate all'interno dei singoli programmi disciplinari.

Attraverso lo studio, la lettura, la scrittura, la reinterpretazione personale e le esperienze laboratoriali proposte dai docenti di materia, gli allievi avranno l'opportunità di

esplorare la propria interiorità mettendo in luce talenti, interessi, attitudini personali già presenti *in nuce*, ed al contempo venire a conoscenza degli aspetti pratici, delle professionalità e delle competenze che potranno incontrare nel proprio futuro lavorativo. Sarà così data agli alunni l'opportunità di proiettarsi verso il proprio avvenire lavorativo con una maggiore consapevolezza di sé e dei propri interessi individuali.

Nello sviluppo del curriculum di orientamento di seguito riportato, sono indicate le tematiche affrontate in chiave orientativa dai docenti nell'arco di ciascun anno di corso ed il numero minimo delle ore corrispondenti anno per anno a ciascuno di tali interventi e globalmente concorrenti al raggiungimento di almeno 30 ore di interventi orientativi per ogni alunno.

Sono altresì riportati gli obiettivi metadidattici che ci si prefigge di raggiungere e le strategie che si prevede di utilizzare per il conseguimento dei traguardi designati.

In aggiunta agli interventi didattici pianificati, agli alunni delle classi terze sarà comunque offerto anche il consueto affiancamento mirato alla scelta della scuola Secondaria di II grado. Si ritiene infatti che tale scelta costituisca un momento importante della vita delle studentesse e degli studenti e che pertanto meriti un'attenzione particolare, vista anche la varietà degli indirizzi scolastici disponibili, per offrire a ciascun allievo un approccio sereno e consapevole al proprio futuro.

	TEMATICHE	OBIETTIVI	STRATEGIE
ARTE 2h			
CLASSI I	Conosco me stesso e mi racconto.	Imparare a esplorare e a raccontare il proprio mondo interiore ed i propri interessi	Dibattito in classe. Lavoro grafico individuale
CLASSI II	Conosco i miei interessi, sogni, aspettative e ambizioni per il futuro	Acquisire consapevolezza delle proprie passioni e dei propri interessi Favorire la costruzione di un proprio progetto di vita	Dibattito in classe Elaborato grafico individuale.
CLASSI III	Io e il mondo che mi circonda	Favorire la consapevolezza delle proprie capacità, dei propri punti di forza e debolezza, per potersi orientare nel mondo scolastico e lavorativo.	Proiezione e dibattito in classe su film, documentari e video selezionati Elaborato grafico individuale e/o di gruppo.
	I mestieri dell'arte	Offrire una panoramica sulle possibilità di lavoro che offre il mondo dell'arte	
MUSICA 2h			
CLASSI I	“Dimmi che musica ascolti e ti dirò chi sei”	Esplorare e comprendere i propri gusti musicali per una maggiore consapevolezza di sé.	Interviste conoscitive e approfondimenti tra stili e generi musicali con dibattiti di valore critico.
CLASSI II	Scopri la tua espressione musicale	Esprimere la propria interiorità attraverso la pratica musicale.	Nella didattica laboratoriale si sperimenterà l’approccio sui vari strumenti musicali al fine di scoprire la propria attitudine personale.
CLASSI III			

	Esperienza sulla produzione musicale	Rendere fruibile e pubblico un prodotto musicale frutto della competenza pratica acquisita nel triennio.	Realizzare individualmente e/o collettivamente una performance o una produzione musicale.
SCIENZE MOTORIE 2h			
CLASSI I	La percezione di sé Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico	Acquisire la consapevolezza del proprio essere e saper fare, dei personali punti di forza e debolezza Capacità di riflettere su se stessi e individuare le proprie attitudini Imparare a conoscere le diverse attività motorie e sportive praticate all'aperto e in ambiente naturale, specifiche del proprio territorio	Batterie di test motori Scheda di autoanalisi e riflessione Attività, in palestra, negli spazi esterni della scuola (campetto, cortile ecc.) di avviamento alla pratica degli sport all'aperto praticati nel proprio Municipio. Uscite didattiche nel proprio territorio dedicate alla pratica sportiva all'aperto (parchi pubblici, stadi, palazzetti, ecc.)
CLASSI II	La percezione di sé e completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive	Elaborare risposte motorie efficaci e personali Rispondere alla richiesta motoria con fantasia e originalità Sviluppare la capacità di autovalutazione e analisi del lavoro svolto	Realizzazione di percorsi con diverse tipologie di attrezzi, in cui si chiede correttezza e precisione nell'esecuzione Attività in palestra, individuale, a coppie, squadre in cui è richiesta una risposta motoria adattata alla richiesta, mostrando le proprie abilità di problem solving. Schede di autoanalisi e riflessione
CLASSI III	La percezione di sé affinamento	Saper ideare e realizzare percorsi di	Attività motorie in palestra con progressione di

	dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive Il gioco, le regole e il fair play Orientamento lavorativo in ambito sportivo	allenamento Saper autovalutare le proprie performance confrontando i propri parametri con quelli dei test standard Conoscere l'aspetto educativo e sociale dello sport, il valore etico dell'attività sportiva e della competizione Conoscenza e pratica di varie attività sportive e sperimentate in diversi ruoli: giocatore, arbitro, giudice e organizzatore per permettere allo studente di scoprire e valorizzare attitudini e capacità personali Permettere allo studente di scoprire e valorizzare attitudini e capacità personali all'interno del team Collaborare e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo	difficoltà e complessità Scheda di autoanalisi e riflessione Attività di avviamento agli sport di squadra mediante partecipazioni ai Tornei, Mini olimpiadi, Campionati studenteschi, ponendo particolare attenzione al rispetto delle regole e al concetto di fare squadra, dove ognuno ha un ruolo ben preciso e determinante in vista della efficacia e della riuscita del team Scheda di autoanalisi e riflessione Attività in aula di spiegazione mediante proiezione video, slide inerenti le diverse sbocchi professionali sportivi e connessi alla medicina e salute
--	---	---	---

		Conoscere le diverse professioni legate all'ambito sportivo e alla salute (atleta agonista delle forze armate, preparatore atletico, allenatore, fisioterapista, docente di scienze motorie, osteopata, nutrizionista ecc.)	
--	--	---	--

MATEMATICA 4h			
CLASSI I	Approccio alle scienze sperimentali sulle proprietà misurabili della materia e dei fenomeni, nei modelli geometrici e nelle situazioni di realtà, attraverso metodi e strumenti: le grandezze e le unità di misura	Far scoprire e potenziare capacità e qualità dinamiche attraverso la disciplina Sviluppo del sé, nel costruire ed elaborare concetti, schemi e strategie, ma anche a sviluppare atteggiamenti di controllo dei processi necessari al loro progredire Riflessione metacognitiva, consapevolezza di sé e delle proprie strategie di apprendimento, attraverso l'utilizzo del pensiero computazionale e delle strategie del problema solving	Peer to peer Problem solving Pensiero computazionale
	Sviluppo del pensiero computazionale di base, attraverso le proprietà degli operatori aritmetici: il calcolo aritmetico		
SCIENZE 2h			
CLASSI I	Conoscere la	Far scoprire e	Apprendimento cooperativo

	disciplina: analisi e differenziazione delle discipline scientifiche, campi di interesse e di azione	sperimentare il senso della disciplina. Orientarsi sui campi di indagine delle discipline scientifiche. Far scoprire e acquisire conoscenza di sé in rapporto alla disciplina	Utilizzo di applicativi informatici per ricerca e approfondimento IBL: Inquiry Based Learning, insegnamento basato sull'indagine
	Applicazioni del ragionamento sperimentale del metodo scientifico	Sperimentare applicazioni e regole per l'analisi e la conoscenza della realtà che ci circonda. Esplorazione, elaborazione e valutazione dei fenomeni fisici, chimici e biologici	Didattica laboratoriale Learning by doing
MATEMATICA 4h			
CLASSI II	Relazioni tra grandezze, rappresentazioni e modellizzazione del reale: rapporti e proporzioni	Maturare atteggiamenti di cautela e prudenza nella costruzione del proprio progetto e vagliare analiticamente i passi su cui essa si regge. Sperimentare processi di scelta nella progettazione e realizzazione delle decisioni. Sperimentare elementi di autovalutazione su sé stessi e sulla relazione con gli altri.	Compiti di realtà Rappresentazione e dimostrazioni di dati con l'ausilio di strumenti digitali, lavori su Power point
	Acquisire elementi di studio e analisi della realtà: nozioni di statistica	Porsi nuovi problemi e risolverli o sviluppare strategie sulla base di quelle già note e più volte esplorate.	Raccolta e analisi dati su tabelle e fogli di calcolo

SCIENZE 2h			
CLASSI II	La conoscenza di sé stessi: lo studio dell'organismo umano, l'organizzazione di base in Apparati e Sistemi	Scoprire sé stessi, valutare e monitorare le proprie abitudini e stili di vita, proiettandole al futuro. Sperimentare le capacità creative e manuali per la riproduzione di modelli.	Applicazioni virtuali: Virtual body scanner Modelli e riproduzioni tridimensionali IBSE: Inquiry Based Science Education: educazione scientifica basata sull'indagine
	Il mondo che ci circonda, la composizione e la struttura della materia e le sue trasformazioni: atomi e molecole	Investigare e interpretare la realtà, stimolare la curiosità e la ricerca di informazioni.	
MATEMATICA 4h			
CLASSI III	Elementi di base di statistica e probabilità	Scoprire l'utilità di presentare informazioni mediante grafici, diagrammi e tavole per denotare relazioni e comprenderne i vantaggi. Sperimentare l'efficacia di esprimere le informazioni con strumenti matematici.	Utilizzo di software didattici
	L'analisi e rappresentazione dati	Valutare il risultato di un evento che è già accaduto e riuscire a predire il risultato di un evento che deve ancora avvenire.	Compiti di realtà su dati reali estratti da riviste, pubblicazioni o da sondaggi e questionari progettati ad hoc.
	Lo spazio geometrico	Elaborare e interpretare dati quantitativi all'interno di compiti	Problem solving Applicativi didattici: GeoGebra

		della vita reale.	IBS: inquired based solving
SCIENZE 2h			
CLASSI III	Prevenzione e sicurezza durante gli eventi naturali. La sicurezza a scuola e nei luoghi di lavoro. (Vulcani-Terremoti-Rischio sismico e idrogeologico)	Sperimentare elementi di autovalutazione su sé stessi e sulla relazione con gli altri. Relazionarsi con lo spazio dei luoghi di lavoro, percepire i potenziali rischi e pericoli, prevedere azioni per la messa in sicurezza di sé stessi e degli altri.	Software e piattaforme digitali per la didattica: Geogebra, Phetcolorado, Simulatori virtuali e uso di modelli 3d Prove pratiche di evacuazione nell'ambiente scolastico; lettura di piani di evacuazione, mappe per le vie di fuga, segnalatori di emergenza e di soccorso. Accenni al il primo soccorso
	Le diverse forme di energia e le applicazioni e le trasformazioni.	Orientarsi sui campi di indagine delle discipline scientifiche impiegate nella prevenzione e gestione delle emergenze.	
Attività extra	Lecture, visione di film, documentari Lavori su biografie delle scienziate Progetti contro gli stereotipi di genere nella scienza Progetti di educazione ambientale e cittadinanza attiva Incontri con scienziati e ricercatori Visite a mostre, festival, musei e giardini botanici Progetti con istituti di ricerca, istituti superiori del territorio. Manifestazioni e iniziative scientifiche organizzate dal Dipartimento Giochi matematici		

TECNOLOGIA 2h			
CLASSI I	Ruolo della tecnologia nei processi produttivi e nella società	Individuare le fasi di un'idea progettuale e determinare le professionalità e le attività necessarie alla sua realizzazione, anche cooperando e collaborando con i compagni	Didattica laboratoriale
	Maestranze e lavori legati all'utilizzo dei diversi materiali e all'implementazione dei sistemi produttivi		Cooperative Learning Gamification

	Rappresentazione grafica di concetti, dati e oggetti reali	Misurare lo spazio e manipolare la materia, per meglio comprendere il mondo circostante e stimolare la consapevolezza nelle proprie capacità	
CLASSI II	Integrazione delle tecnologie digitali nella valorizzazione delle attività del settore primario e nella ricerca di soluzioni alle problematiche ambientali legate allo sfruttamento del territorio Presentazioni e restituzioni grafiche e interattive di concetti, dati e oggetti reali con differenti mezzi comunicativi	Sistematizzare le proprie osservazioni e utilizzare differenti metodi di rappresentazione della realtà Indagare le proprie capacità di problem solving, come strumento di metacognizione in grado di offrire una rappresentazione visiva dei processi sottesi ai propri ragionamenti	Didattica laboratoriale Cooperative Learning Gamification Flipped Classroom Peer to peer
CLASSI III	Design e innovazione applicati alle infrastrutture e alle professioni, anche nell'ottica del risparmio energetico e della sostenibilità ambientale; Impiego di differenti linguaggi per la realizzazione di contenuti originali, anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali;	Sperimentare la propria efficacia nella produzione originale attraverso l'uso consapevole degli strumenti digitali e l'utilizzo critico delle informazioni; Dar vita a un progetto comune tramite la realizzazione di qualcosa, favorendo anche la capacità di collaborare e comunicare;	Didattica laboratoriale Cooperative Learning Making, Tinkering e Coding
LINGUE STRANIERE 5h			

CLASSI I	Il sistema scolastico nel mio Paese: differenze ed analogie con quello del Paese studiato	Consapevolezza del sé e dell'altro in un contesto multi scolastico Dimostrare apertura ed interesse verso la cultura del popolo studiato Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi. Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande ed informazioni	Peer tutoring Brain storming Cooperative learning
CLASSI II	Cibo tradizionale legato alla cultura del popolo	Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze fra culture diverse. Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per esporre sulla diversità culinaria tra i diversi Paesi	Peer tutoring Brain storming Cooperative learning
CLASSI III	Le lingue come opportunità per entrare nel mondo del lavoro.	Consapevolezza della comunicazione in lingua diversa della propria come mezzo efficace per entrare nel mondo del lavoro. Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera per fini pratici e futuri.	Peer tutoring Brain storming Cooperative learning
ITALIANO 6h			
CLASSI I			Questionari autovalutativi

	Io e la scuola Io e gli altri Io chi sono: la bussola delle emozioni	Conoscere le emozioni dando ad esse un nome e imparare a gestirle in modo autonomo ed efficace. Essere consapevoli che le emozioni possono favorire oppure ostacolare il processo di apprendimento. Acquisire sensibilità per i sentimenti degli altri. Essere disponibili ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti Imparare ad imparare	Autobiografie cognitive Lettere significative Lavori di gruppo Brain storming
CLASSI II	I miei interessi Questo/a sono io Scoprire le questioni decisive del nostro tempo	Fornire occasioni per acquisire consapevolezza delle proprie potenzialità e risorse. Incoraggiare alla costruzione di un proprio progetto di vita. Organizzare ed accrescere le conoscenze e le abilità anche in relazione alla tradizione culturale e all'evoluzione sociale, culturale, scientifica della realtà contemporanea.	Questionari autovalutativi Scrittura autobiografica Lettere significative Lavori di gruppo Brain storming Tecnologie informatiche
CLASSI III		Fornire occasioni per	Questionari autovalutativi

	L'età dei cambiamenti Io e il mio futuro	acquisire consapevolezza delle proprie potenzialità e risorse. Incoraggiare alla costruzione di un proprio progetto di vita. Orientare per il successivo percorso di istruzione e formazione	Lettere significative Lavori di gruppo Brain storming Tecnologie informatiche
STORIA 2h			
CLASSI I	Il mestiere dello storico Le fonti storiche Orientarsi nel tempo	Imparare ad imparare Comprendere il presente alla luce del passato	Riconoscere le fonti storiche Analisi delle fonti storiche
CLASSI II	Fare collegamenti tra passato e presente Fare collegamenti tra eventi storici di epoche diverse	Essere disponibili ad analizzare se stesso e misurarsi con le novità e gli imprevisti. Imparare ad imparare.	Il metodo investigativo: smontare stereotipi storici Ricerca nuove fonti storiche
CLASSI III	Riconoscere ed interpretare messaggi propagandistici Comprendere la storia attraverso il cinema.	Essere disponibili ad analizzare se stesso e misurarsi con le novità e gli imprevisti. Comprendere i sistemi simbolici e culturali. Imparare ad imparare.	Ipotesi di scelta. Riconoscere interessi, attitudini e valori. Incoraggiare l'iniziativa di studenti e studentesse (approfondimenti, ricerche, debate)
GEOGRAFIA 2h			
CLASSI I	Io e la geografia Il mestiere del geografo	Agire e muoversi concretamente facendo ricorso a carte mentali, attingendo all'esperienza	Questionari autovalutativi Lettere significative Tecnologie informatiche

	Le attività dell'uomo in campo economico	quotidiana e al bagaglio di conoscenze Conoscere ed interpretare la dinamica uomo-ambiente e quindi a spiegare l'attuale volto fisico e politico della terra	
CLASSI II	Il mestiere del ricercatore: cosa vuol dire fare una ricerca di gruppo.	Disponibilità ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Stimolare la crescita delle capacità autonome di studio e di interazione sociale. Far assumere agli studenti un ruolo attivo nel proprio apprendimento. Imparare ad imparare.	Questionari autovalutativi Lecture significative Lavori di gruppo Brain storming Tecnologie informatiche Lavori interdisciplinari

CLASSI III	Il mestiere del ricercatore: creare unPower Point per un percorso multidisciplinare.	Disponibilità ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Stimolare la crescita delle capacità autonome di studio e di utilizzo della comunicazione digitale. Far assumere agli studenti un ruolo attivo nel proprio apprendimento. Imparare ad imparare.	Questionari autovalutativi Lecture significative Lavori di gruppo Brain storming Tecnologie informatiche Lavori interdisciplinari
------------	---	---	---